

STEZOSLEDEC

DRUGA IZDAJA

Osnovna pravila igre Pathfinder 2e

Kazalo

Uvod **2**
Kaj je igra vlog? . . . 2
Potek igre . . . 2
Igralci . . . 2
Vodja igre . . . 3
Igranje je za vsakogar . . . 3
Orodja za igranje . . . 3
Osnove igre . . . 3
Kaj vse predstavlja lik . . . 3
Ustvarjanje zgodbe . . . 4
Igranje igre . . . 4
Raziskovanje . . . 5
Naleti . . . 5
Prosti čas . . . 6
Ključni pojmi . . . 6
Primeri igre . . . 7
Uporaba knjige . . . 9
Zapis pravil . . . 10
Razumevanje dejanj . . . 11
Branje pravil . . . 11
Izdelava likov . . . 11
Šest ocen sposobnosti . . . 12
Splošno o ocenah sposobnosti . . . 12
Popravki sposobnosti . . . 13
Prvi korak: Ustvari zasnovo . . . 13
Drugi korak: Postavi osnovne ocene sposobnosti . . . 14
Tretji korak: Izberi rod . . . 14
Četrti korak: Izberi ozadje . . . 14
Peti korak: Izberi razred . . . 14
Šesti korak: Določi ocene sposobnosti . . . 15
Sedmi korak: Zabeleži podrobnosti razreda 15
Osmi korak: Kupi opremo . . . 16
Deveti korak: Izračunaj popravke . . . 16
Deseti korak: Zaključne dopolnitve . . . 17
Primer izdelave lika . . . 18
Prvi in drugi korak . . . 18
Tretji korak . . . 18
Četrti korak . . . 18
Peti korak . . . 18
Šesti korak . . . 18
Sedmi korak . . . 18
Osmi korak . . . 19
Deveti korak . . . 19
Deseti korak . . . 19
Vzpenjanje po stopnjah . . . 19
Seznam korakov na novi stopnji . . . 19

Uvod

Stezosledec je domišljijska namizna igra vlog, kjer s prijatelji gradite pripoved o pogumnih junakih in zvitih hudobnežih v svetu, polnem strašnih pošasti in čudovitih zakladov. Še pomembneje, odločitve tvojega lika pomagajo usmerjati potek zgodbe.

Pustolovščine se odvijajo v Dobi izgubljenih znamenj, nevarnem domišljijskem svetu, ki je bogat s starodavnimi cesarstvi, velikimi mestnimi državami ter grobnicami, temnicami in pošastnimi brlogi, v katerih se skrivajo bleščeči zakladi. Liki lahko zaidejo v zapuščene podvodne razvaline, zaklete gotske kripte ali čarobne univerze v džungelskih mestih. Čakajo te brezštevilne pustolovščine!

Kaj je igra vlog?

Igra vlog je interaktivna pripoved, kjer eden izmed igralcev, Vodja igre, predstavi prizorišče in izzive, medtem ko ostali igralci prevzamejo vloge igranih likov in poskušajo premagati te izzive. Tekom igre naletijo na številne nevarnost, na primer pošasti, pasti in poseganja zlobnih nasprotnikov, vendar v Stezosledcu najdemo tudi politične spletke, uganke, medosebne odnose in še veliko več.

Igro praviloma igra med štiri in sedem igralcev, kar vključuje Vodjo igre. Vodja igre pripravi, predstavi ter nadzoruje zgodbo in svet, v katerem se igra odvija, nastavlja ovire igralcem in igra nasprotnike, zaveznike in ostale osebe. Tekom igre vsi igralci pomagajo splesti zgodbo in se odzivajo na dane okoliščine skladno z osebnostmi in sposobnostmi svojih likov. Meti kocke skupaj z vnaprej dodeljenimi vrednostmi prispevajo element naključja in določajo, ali likom njihova dejanja uspejo ali spodletijo.

Prvo pravilo

Prvo pravilo Stezosledca je, da je igra povsem v tvojih rokah. Zgodbe spleti po lastnih željah. Igraj like, ki so ti všeč. Deli vznemirljive pustolovščine s svojimi prijatelji. Če vam kdaj kakšno pravilo pokvari zabavo, ga lahko spremenite ali ga zanemarite, dokler se seveda vsi strinjajo. Glavni cilj Stezosledca je, da se vsi zabavajo.

★ Potek igre

Igralci se pred pričetkom igre zberejo, bodisi v živo bodisi na daljavo prek interneta. Tako srečanje navadno traja nekaj ur. Zaključeno pripoved je mogoče odigrati v enem srečanju, tako odigrani pustolovščini pa bomo tukaj rekli enopopoldnevnica/enovečernica (s tujimi besedami „*one-shot*“). Ena sama zgodba se lahko odvija skozi več srečanj in traja nekaj mesecev ali let. Taki pustolovščini rečemo kampanja. Če Vodja igre uživa v pripovedovanju zgodbe, igralci pa se zabavajo, lahko igra traja poljubno dolgo.

Potek posameznega srečanja lahko zaznamuje napeta akcija, denimo bitke s strašnimi pošastmi, reševanje iz peklenskih pasti in izpolnjevanje junaških del. Po drugi strani se lahko srečanje vrti okoli pogajanja z baronom za pravice do utrdbe, vtihotapljanja v vojsko ledenih velikanov ali barantanja z angelom za pramen njegovih las, s katerim bi oživili vašega ubitega prijatelja. Vaša igralna skupina določa, kakšno vrsto igre boste igrali – od raziskovanja temnic do prodorne politične drame, pa še karkoli vmes.

Kocke

Za igro potrebuješ komplet večstranih kock. Vsaka izmed njih ima različno število ploskev – štiri, šest, osem ali več. V besedilu te kocke označujemo s črko „k“, ki ji sledi število plati kocke. Za Stezosledca boš potreboval/a štiristrano (k4), šeststrano (k6), osemstrano (k8), desetstrano (k10), dvanajststrano (k12) in dvajsetstrano kocko (k20). Če moraš vreči več kock iste vrste, število pred črko „k“ pove, koliko. Na primer, zapis „4k6“ pomeni, da moraš vreči štiri šeststrane kocke. Zapis k% označuje naključno število med 1 in 100, ki pa ga dobimo tako, da vržemo dve desetstrani kocki, pri čemer ena predstavlja enice, druga pa desetice.

★ Igralci

Igralci so vsi, ki igrajo Stezosledca, vključno z Vodjo igre, vendar zavoljo enostavnosti „igralec“ običajno pomeni vse druge udeležence razen Vodje. Preden se igra prične, si igralci za svoje like izmislijo življenjsko zgodbo in osebnost. S pomočjo pravil določijo igralne vrednosti, sposobnosti, prednosti in slabosti svojih likov. Vodja igre lahko omeji možnosti, ki so jim na voljo pri ustvarjanju likov, vendar so te omejitve odločene že vnaprej, da lahko vsi ustvarijo zanimive junake. V splošnem izdelavo likov omejujejo le igralčeva domišljija in Vodjeva pravila.

Med igro igralci opisujejo, kaj njihovi liki počno, in mečejo kocke v kombinaciji z sposobnostmi svojih likov. Vodja določi izid teh dejanj. Nekateri igralci se radi vživijo v svoje like in jih odigrajo (temu rečemo igranje vloge), drugi pa raje opisujejo dejanja svojih likov kot pripovedovalci zgodbe. Izberi tisto, kar ti bolj ugaja! Če se prvič srečuješ z igro vlog, predlagamo, da začneš v vlogi igralca, da se lažje spoznaš s pravili in svetom igre.

★ Vodja igre

Medtem ko drugi igralci ustvarijo in igrajo svoje like, Vodja igre krmili zgodbo in svet, v katerem se ta dogaja. Vodja opiše vse situacije, v katerih se igralski liki znajdejo, premisli, kako dejanja igralcev vplivajo na pripoved, in uveljavlja pravila.

Vodja igre lahko ustvari novo pustolovščino – stke zgodbo, izbere pošasti, postavlja zaklade – ali pa izbere že pripravljeno pustolovščino, ki jo priredi za potrebe igralcev in načina igranja skupine. Nekateri Vodje celo kombinirajo lastno iznajdbe in že objavljen material ter tako ustvarijo edinstveno zgodbo.

Vloga Vodje igre ni enostavna, saj zahteva, da sodiš po pravilih, pripovedueš zgodbo in izpolnjuješ še druge obveznosti. A hkrati ti da tudi občutek velikega zadovoljstva, ko se ves trud končno izplača. Če prvič vodiš igro, si zapomni, da je važno samo to, da se vsi zabavajo, vključno s tabo. Vse ostalo pride s časom in vajo.

★ Igranje je za vsakogar

Najsi bo Vodja igre ali igralec, igranje igre vlog od vseh zahteva medsebojni dogovor: vsi ste se zbrali, da bi se imeli fino in spletli skupno pripoved. Mnogim igranje vlog predstavlja pobeg pred vsakdanjikom. Upoštevaj ostale igralce in poskrbi, da se boste vsi zabavali. Ko se prvič sestanete za mizo, se pogovorite, kakšno izkušnjo vsak pričakuje in česa naj se izogibate. Vsi morajo razumeti, da utegne priti do trenutkov, ko bi se kakšen igralec nemara počutil neprijetno ali celo nezaželenega, zato se morajo vsi med igro držati določenih mej. Na ta način lahko vsi uživajo.

Stezosledec je igra za vse starosti, spole, rase, etnična ozadja, verske nazore, spolne usmerjenosti ... Vsi, ne samo Vodja igre, morajo poskrbeti, da bo vzdušje za mizo prijetno.

★ Orodja za igranje

Poleg te knjižice je še nekaj reči, ki jih potrebuješ za igro. Najdeš jih lahko v bolje založeni trgovini z družabnimi igrami ali na spletišču paizo.com.

Pustolovska listina: Vsak igralec bo za ustvarjanje svojega lika in za beleženje njegovega stanja med igro potreboval pustolovsko listino. Na voljo je na koncu te knjižice ali brezplačno na spletu v formatu PDF.

Kocke: Igralci in Vodja boste potrebovali vsaj en komplet večstranih kock, čeprav je v navadi, da večina sodelujočih prinese svoj komplet. Šeststrane kocke so precej običajne, ostale pa je mogoče najti v bolje založenih trgovinah z družabnimi igrami ali na spletu. Preberi si pripis Kocke na 2. strani, kjer so navedene vrste kock in njihov zapis v besedilu.

Pustolovščina: Za igranje igre potrebujete pustolovščino. To lahko ustvari Vodja sam ali pa uporabi že izdano. Na spletišču paizo.com lahko najdeš pester nabor zanimivih pustolovščin in celih kampanj.

Enciklopedija zveri: Od strašnih zmajev do nagajivih gremlinov – pošasti so običajna nevarnost, na katero lahko igrani liki naletijo. Vsaka pošast ima čisto svoje lastnosti in veščine, ki jih lahko najdeš v knjigi *Stezosledčeva enciklopedija zveri* (angleško *Pathfinder Bestiary*), ki je za Vodjo igre nepogrešljiva. Brezplačno lahko do lastnosti pošasti dostopaš tudi na paizo.com/prd.

Zemljevidi in figurice: Zmedo med spopadom si je lahko težko osmisliti, zato se med igro bojno polje pogosto predstavi z zemljevidi. Ti so označeni z kvadratasto mrežo, kjer vsak kvadratek predstavlja razdaljo 1,5 metra v igri. S figuricami in pobarvanimi žetoni predstavimo like in njihove nasprotnike.

Drugi pripomočki: Za zanimivejšo ali udobnejšo igro si lahko omisliš še druge pripomočke, denimo orodja, ki ti pomagajo beležiti poteze med spopadom, kartice z najpogosteje rabljenimi pravili, digitalna orodja za ustvarjanje likov ter predvajanje glasbe in zvočnih učinkov med igro.

Osnove igre

Preden ustvariš svoj prvi lik ali pustolovščino, moraš najprej razumeti nekaj osnovnih idej, ki se uporabljajo v igri. Novi pojmi bodo v besedilu odebeljeni, da jih bo lažje najti, vendar je to poglavje samo uvod v osnove igre. Vsa igralna pravila so nanizana v kasnejših poglavjih.

★ Kaj vse predstavlja lik

V igri Stezosledca igralci zasedejo vlogo **igranih likov**, dočim Vodja igre upravlja z **neigranimi liki** in **pošastmi**. Tako igrani kot neigrani liki so pomembni za zgodbo, vendar služijo povsem različnim namenom. Igrani liki so protagonisti, se pravi se zgodba vrti okoli njih, neigrani liki in pošasti pa so njihovi zavezniki, znanci, nasprotniki in hudobneži. Kljub temu imajo vsi liki in pošasti nekatere skupne lastnosti.

Stopnja je eden najpomembnejših atributov v igri, saj označuje približno moč in zmožnosti vsakega posameznega bitja. Stopnje igranih likov sežejo od prve, s katero lik prične svojo pustolovsko pot, do dvajsete, ko je lik na vrhuncu svoje moči. Ko liki premagajo izzive in sovražnike ter končajo pustolovščine, prejmejo **točke izkušenosti (TI)**. Kadarkoli lik zbere 1000 točk izkušenosti, se povzpne za eno stopnjo višje in prejme nove sposobnosti, s katerimi se lahko poloti težjih izzivov. Igrani lik prve stopnje se lahko postavi po robu orjaški podgani ali skupini tolovajev, toda na dvajseti stopnji lahko isti lik poruši cela mesta z enim samim urokom.

Poleg stopnje imajo liki tudi **ocene sposobnosti**, ki merijo likov surovi potencial in s katerimi izračunamo večino ostalih igralnih parametrov. Poznamo šest ocen sposobnosti. **Moč** predstavlja likovo telesno krepkost, medtem ko **Gibčnost** predstavlja okretnost in sposobnost izogibanja nevarnosti. **Konstitucija** določa likovo zdravje in počutje. **Inteligenca** predstavlja čisto znanje in sposobnost reševanja miselnih ugank, **Modrost**

pa ocenjuje likovo dojemljivost in sposobnost ocenjevanja situacije. Zadnja je **Karizma**, ki vključuje šarm, prepričljivost in moč osebnosti. Vrednosti ocen sposobnosti pri navadnih posameznikih segajo od 3 do 18, pri čemer 10 predstavlja povprečne človeške zmožnosti. Pri likih višje stopnje lahko vrednosti ocen sposobnosti zrasejo tudi precej čez 18.

Ocena sposobnosti, ki je višja od povprečja, poveča tvoje možnosti za uspeh pri opravilih, povezanih s to sposobnostjo. Ocena sposobnosti, nižja od povprečja, zmanjša verjetnost za uspeh. Vrednosti, ki spreminja verjetnost uspeha, pravimo **popravek sposobnosti**.

Svojemu igranemu liku določiš tudi nekaj drugih atributov. Najprej izbereš likov **rod**, ki predstavlja likove starše in dediščino, na primer človeško, vilinsko ali goblinsko. Sledi likovo **ozadje**, ki opisuje njegovo odraščanje in zgodnje življenje. Nazadnje likov **razred** določi njegovo nadarjenost na nekaterih področjih in sposobnostih, na primer čaranje mogočnih urokov pri čarovniku in moč spreminjanja v strašne zveri pri druidu.

Poleg tega imajo igrani liki tudi nekaj **posebnih izučitev** – posameznih sposobnosti, ki jih izbereš med ustvarjanjem lika in na prehodih z ene stopnje na naslednjo. Posebne izučitve delimo na več vrst, da jih je lažje najti (vilinske izučitve se na primer nahajajo pri informacijah o vilinskem rodu), in vsaka ima svojo tematiko (čarovniške izučitve zajemajo sposobnosti, ki imajo opravka s čaranjem). Naposled imajo liki tudi **veščine**, ki merijo njihove zmožnosti skrivanja, plavanja, barantanja in drugih običajnih opravil.

★ Ustvarjanje zgodbe

Zgodbo Stezosledca ustvarjajo liki s svojimi odločitvami, a kako vplivajo drug na drugega in na okolico, urejajo pravila. In čeprav si odločen, da se bo tvoj lik podal na dolgo potovanje, da bi premagal strašne sovražnike in rešil svet, so njegove možnosti za uspeh odvisne od njegovih sposobnosti, tvojih odločitev in kock.

Vodja igre določi osnovno vodilo zgodbe in ozadje večine pustolovščin, čeprav sta pogosto pomembni tudi preteklost in osebnost likov. Ko se srečanje prične, igralci po vrsti opisujejo namere svojih likov, Vodja pa določa njihove izide. Poleg tega opisuje tudi okolico, dejanja neigranih likov in druge dogodke. Na primer, Vodja igre lahko naznani, da so like in njihovo domačo vas napadli plenilski troli. Liki lahko trole preženejo v bližnjo močvaro – tedaj pa se izkaže, da so troli pobegnili iz svoje močvare, ker jo je zasedel strašni zmaj! Liki imajo tako na izbiro boj s troljim plemenom, z zmajem ali z obema. Ne glede na svojo odločitev njihov uspeh temelji na njihovih izbirah in metanju kock med igro.

Zaokrožena zgodba – vključno z zapletom, osrednjim dogajanjem in zaključkom – se imenuje **pustolovščina**. Zaporedje pustolovščin splete še obširnejšo pripoved, ki ji rečemo **kampanja**. Za dokončanje pustolovščine je lahko potrebnih tudi več srečanj, kampanja pa lahko traja mesece ali leta!

Svet kot del igre

Poleg likov in pošasti lahko tudi sam svet Stezosledca vpliva na pripoved. Svet lahko deluje na jasen in viden način, na primer da po deželi divjajo hude nevihte, lahko pa je tudi bolj nevpadljiv. V mnogih pripovedkah so pasti in zakladi prav tako pomembni kot krvoločne zveri. Da ti bo lažje razumeti vse te elemente igre, imajo številni med njimi enake karakteristike kot liki in pošasti. Na primer, večina okoljskih nevarnosti ima stopnjo, ki označuje njihovo resnost, stopnja magičnega predmeta pa predstavlja njegovo moč in pomembnost za zgodbo.

Igranje igre

V igri Stezosledca vsak prizor zaznamujejo trije igralni segmenti. Večino časa tvoj lik **raziskuje**, odkriva skrivnosti, rešuje težave in se sporazumeva z drugimi liki. Toda Doba izgubljenih znamenj ne varčuje z nevarnostjo, tako da liki pogosto **naletijo** na brutalne zveri in krvoločne pošasti. Liki prej ali slej dočakajo tudi **prosti čas**, ko si lahko oddahnejo od groženj in tveganj ter se odpočijejo in pripravijo na prihodnje odprave. Skozi pustolovščino prehajamo prek teh treh igralnih segmentov. Dlje kot boš igral/a, jasneje ti bo postalo, kakšne so razlike med segmenti. Toda prehajanje iz enega segmenta v drugega ima nekaj jasnih omejitev.

Med igro se bo tvoj lik znašel v položaju, ko izid ne bo gotov. Nemara bo moral preplezati prepadno steno, izslediti ranjeno himero ali se splaziti mimo spečega zmaja, kar so nevarna opravila, kjer plačaš visoko ceno za neuspeh. V takih primerih bo moral lik (ali več likov) izvesti **preizkus**, s katerim bo preveril, ali mu je uspelo ali ne. Preizkus se običajno opravi z metom dvajsetstrane kocke (k20), k njegovemu izidu pa prištejemo neko številko, ki ustreza sposobnosti, v kateri se preizkušamo. V takem primeru je višji izid meta vedno ugodnejši.

Po metu za preizkus Vodja primerja rezultat meta s ciljnim številom, imenovanim **težavnostni razred (TR)**. Če je rezultat preizkusa večji ali enak težavnostnemu razredu, preizkus uspe. Če je manj, preizkus spodleti. Če težavnostni razred premagamo za 10 ali več, temu rečemo **skrajni uspeh** in običajno predstavlja posebej ugoden izid. Če nam do težavnostnega razreda zmanjka 10 ali več, to pomeni **skrajni neuspeh** in včasih privede do dodatnih negativnih posledic. Pogosto skrajni uspeh dosežeš tudi, če pri metu za preizkus vržeš število 20. Po drugi strani doživiš skrajni neuspeh, če vržeš število 1. Naj opozorimo, da nimajo vsi preizkusi posebnih dodatnih učinkov ob skrajnem uspehu ali neuspehu, zato je treba v teh primerih rezultate obravnavati kot običajne uspehe oziroma neuspehe.

Podajmo primer: tvoj lik zasleduje poškodovano himero. Nenadoma njegovo pot zapre deroča reka. Odločiš se, da jo boš preplaval/a, vendar Vodja igre to označi za tvegano dejanje in te zaprosi za preizkus veščine Atletika (ker plavanje spada pod Atletiko). Na svoji pustolovski listini prebereš, da ima tvoj lik za take preizkuse popra-

vek +8. Ko vržeš k20, pade 18, s prištetim popravkom pa to znese 26. Vodja igre to vrednost primerja s težavnostnim razredom (ki je 16) in ugotovi, da gre za skrajni uspeh (ker je tvoj rezultat presegel TR za 10 točk). Tvoj lik urno preplava na drugi breg reke in nadaljuje lov za himero, sicer moker, a nepoškodovan. Če bi bil končni rezultat preizkusa manjši od 26, vendar večji ali enak 16, bi tvoj lik preplaval pol poti čez reko. Če bi bil rezultat manjši od 16, bi tvoj lik odneslo s tokom ali, še huje, potegnilo v globino, kjer bi se pričel utapljati!

Takšni preizkusi so srčika igre in jih ves čas opravljamo, da določimo izide opravil. Čeprav je met kocke ključen, števila, ki jih prištejemo metu (imenovana **popravki**), pogosto ločijo uspeh od neuspeha. Vsak lik ima mnogo metrik, ki uravnavajo, v čem je lik dober. Vsako metriko sestavljata ustrezen popravek sposobnosti in **izvedenski** prištevek, poleg tega pa jo lahko spremenijo še drugi faktorji, denimo prištevki ali odbitki, ki jih doprinesejo oprema, uroki, izučitve, čarobni predmeti in druge posebne okoliščine.

Izvedenstvo je preprost način za določanje likove splošne izurjenosti in primernosti za dano opravilo. Delimo ga na pet nivojev: **neizurjen**, **izurjen**, **strokovnjak**, **mojster** in **legendaren**. Vsak nivo nudi svoj izvedenski prištevek. Če si v metriki neizurjen, je tvoj izvedenski prištevek enak +0 – zanesti se moraš zgolj na popravek sposobnosti. Če je tvoj izvedenski nivo kateri od ostalih štirih, je tvoj prištevek enak stopnji tvojega lika plus število, ki ga določa tvoj izvedenski nivo (2 za izurjenega, 4 za strokovnjaka, 6 za mojstra in 8 za legendarnega). Izvedenski nivoji so del skoraj vsake metrike v igri.

★ Raziskovanje

Večino časa bo tvoj lik raziskoval svet, se sporazumeval z drugimi bitji, potoval sem in tja ter premagoval izzive. To je raziskovalni del igre. Raziskovanje nima hudih omejitev in igralci prosto posegajo v pripoved, kadar želijo kaj posebnega storiti, na primer odjahati iz mesta na konjih, slediti plemenu plenilskih orkov, se izogibati njihovim izvidnikom in prepričati lokalnega lovca, da pomaga v prihajajočem boju.

V tem igralnem segmentu Vodja sprašuje igralce, kaj njihovi liki počno, medtem ko raziskujejo. To je važno v primeru, da pride do spopada, saj lahko dejanja likov vplivajo na to, kako se spopad prične in v kakšnem položaju so takrat igrani liki.

★ Naleti

Med pustolovščino včasih preprost preizkus veščine ne bo dovolj, da rešiš težavo. Ko pred tvojim likom stoji grozljiva pošast, ni druge možnosti, kot da se ji postaviš po robu. V igri Stezosledca temu rečemo nalet. Le-ta običajno zajema spopad, vendar se lahko uporabi tudi v drugih situacijah, kjer je čas ključnega pomena, na primer med begom ali izmikanjem pastem.

Medtem ko je raziskovanje precej proste narave, so naleti bolj strukturirani. Igralci in Vodja igre mečejo kocke za **pobudo**, s katero določijo, po kakšnem vrstnem redu vsi sodelujoči ukrepajo. Nalet sestavlja več **krogov**, ki v svetu igre trajajo po šest sekund. V enem krogu vsak sodelujoči pride na **potezo**. Ko si na potezi, lahko izvedeš do tri **dejanja**. Večina preprostih opravil, kot so zavihteti orožje, narediti krajši premik po bojnem polju, odpreti vrata ali zamahniti z mečem, porabijo eno dejanje. Obstajajo tudi **dejavnosti**, ki porabijo več kot eno dejanje – to so pogosto posebne zmožnosti, značilne za razred, in izučitve tvojega lika. En običajen primer dejavnosti je čaranje uroka, ki večinoma porabi dve dejanji. Če proti tvojemu liku poleti *čaroben blisk* ali strašni beli zmaj buhne vanj svojo ledeno sapo, boš moral/a opraviti rešilni met, ki predstavlja sposobnost tvojega lika, da se izogne nevarnosti ali kako drugače vzdrži napad na svoje telo ali dušo. Rešilni met je preizkus, ki ga opravimo proti TR-ju uroka ali posebne sposobnosti, ki poskuša škodovati tvojemu liku. Obstajajo tri vrste rešilnih metov, in če je lik v kateri izveden, to veliko pove o njegovi trpežnosti. Rešilni met **trdnosti** uporabimo, kadar sta napadu podvržena likovo zdravje in življenjska energija. Rešilni met **refleksov** je potreben, ko se mora lik izmakniti nevarnosti. To je običajno nekaj, kar vpliva na širšo okolico, denimo žgoč sunek čarobne ognjene krogle. Nazadnje omenimo še rešilni met **volje**, s katerim se branimo pred uroki in učinki, ki škodujejo umu – taka sta na primer urok očarljivosti ali urok zmede. Kadar je rešilni met uspešen, omili škodljiv učinek, pri skrajnem uspehu pa jo običajno lik odnese nepoškodovan.

Zanemarljiva dejanja, na primer da izpustimo predmet iz rok, se ne štejejo med tri dejanja, ki jih lahko izvedeš na potezi. Med potezo lahko lik opravi še en **odziv**. To je posebna vrsta dejanja, ki ga lahko tvoj lik izvede tudi takrat, ko nisi na potezi, vendar le v določenih okoliščinah in če imaš sposobnost, ki ti to omogoča. Faloti imajo denimo na razpolago izučitev, zaradi katere se lahko z odzivom izmaknejo sovražnikovemu napadu.

Najpogosteje v spopadu **napademo** drugo bitje. Za to moramo opraviti preizkus, ki mora preseči **zaščitni razred (ZR)** bitja, ki ga napadamo. Napad lahko izvedemo z orožjem, urokom ali celo deli telesa, denimo s pestjo, kremplji ali repom. Metu prištejemo popravek glede na to, v kolikšni meri smo izvedeni v vrsti napada, ki ga izberemo, glede na naše ocene sposobnosti in glede na druge prištevke ali odbitke v dani situaciji. Tarčin ZR poračunamo iz izvedenskega nivoja za oklep, ki ga nosi, in njenega popravka Gibčnosti. Če napad uspe, tarča utrpi poškodbe, in če dosežemo skrajni uspeh, se količina poškodb podvoji!

Na svoji potezi lahko napadeš večkrat, a vsak naslednji napad po prvem je bolj negotov. To predstavlja **odbitek za več napadov**, ki pri drugem napadu znaša -5, že pri tretjem pa zrase na -10. Ta odbitek je mogoče omiliti na več načinov in po koncu tvoje poteze se ponastavi.

Napadi, uroki, nevarnosti in posebne sposobnosti pogosto povzročijo bodisi **poškodbe** bodisi **stanja** – včasih pa oboje. Poškodbene točke odbijamo od bitjevih **življenjskih točk (ŽT)** – te merijo zdravje –, in ko bitje izgubi vse življenjske točke, pade v nezavest in lahko tudi umre! Spopad traja, dokler ena stran ne porazi na-

sprotnikov. To lahko pomeni, da le-ti pobegnejo ali se predajo, zelo pogosto pa poraz pomeni, da so mrtvi ali še umirajo. Stanja lahko bitju začasno omejijo zmožnost opravljanja dejanj in njegove preizkuse bremenijo z odbitki. Nekatera stanja so celo trajna in se jih je mogoče rešiti le z mogočno čarovnijo.

★ Prosti čas

Liki niso ves čas na pustolovščinah. Sem in tja se morajo odpočiti, si zaceliti rane, načrtovati bodoče podvige ali hoditi po nakupih. V Stezosledcu temu rečemo prosti čas. V tem segmentu čas teče hitreje, medtem ko liki opravljajo svoja dolgoročna opravila in cilje. V prostem času se lahko liki ukvarjajo s trgovanjem in tako zaslužijo nekaj denarja, tisti z ustreznimi veščinami pa se lahko polotijo kakšne obrti, si izdelajo novo opremo ali čarobne predmete. Liki lahko izkoristijo prosti čas za ponovno urjenje in spremenijo svojo razvojno smer. Lahko se lotijo miselnega preiskovanja kakega problema, se naučijo novih urokov ali celo vodijo podjetje ali kraljestvo!

★ Ključni pojmi

Preden ustvariš svoj prvi lik ali pustolovščino, se spoznaj s prgiščem pomembnejših izrazov. Nekaj si jih spoznal/a že na prejšnjih straneh.

Golarion *(Golarion)* Igra Stezosledec se dogaja na planetu Golarion v Dobi izgubljenih znamenj. To je starodaven svet, poln raznolikih ljudstev in kultur, razburljvih krajev in smrtonosnih hudobnežev. Več o Dobi izgubljenih znamenj, Golarionu in njegovih božanstvih piše v osmem poglavju.

Hitrost *(Speed)* Hitrost je količina poti, ki jo lik lahko opravi v času enega samega dejanja. Merimo jo v metrih.

Igrani lik *(Player Character (PC))* To je lik, ki ga ustvari in igra igralec.

Igranje vlog *(Roleplaying)* Opisovanju likovih dejanj, pogosto skozi uprizarjanje lika, rečemo igranje vloge. Takrat igralec govori in opisuje dejanje z vidika svojega lika.

Izvedenstvo *(Proficiency)* Izvedenstvo je sistem, ki meri likovo obvladovanje določenega opravila ali sposobnost. Ima pet nivojev: neizurjen, izurjen, strokovnjak, mojster in legendaren. Izvedenstvo ti podeli prištevek, ki ga prišteješ k naslednjim popravkom in metrikam: zaščitni razred, napadalni meti, Zaznavanje, rešilni meti, veščine in učinkovitost urokov. Če si neizurjen, je tvoj izvedenski prištevek +0. Če si izurjen, strokovnjak, mojster ali legendaren, tvoj izvedenski prištevek šteje 2, 4, 6 in 8, v tem vrstnem redu.

Krog *(Round)* Krog je časovno obdobje, v katerem vsi sodelujoči dobijo priložnost za ukrepanje. V svetu igre en krog pomeni približno šest sekund.

Napad *(Attack)* Kadar neko bitje poskusi škoditi drugemu bitju, izvede napad. Večinoma napade izvedemo z orožji, včasih pa napademo tudi s pestmi, zadržimo ali potisnemo tarčo z rokami ali pa napademo z urokom.

Neigrani lik *(Nonplayer Character (NPC))* Neigrane like krmili Vodja igre. Ti liki se sporazumevajo z igralci in pomagajo razvijati pripoved.

Ocene sposobnosti *(Ability Scores)* Vsako bitje ima šest ocen sposobnosti: Moč, Gibčnost, Kosntitucijo, Inteligenco, Modrost in Karizmo. Te ocene predstavljajo bitjevo dispozicijo in osnovne značilnosti. Višja je ocena, večja je bitjeva dovzetnost za to sposobnost. Več o ocenah sposobnosti piše kasneje v tem poglavju.

Opredelitev *(Alignment)* Opredelitev predstavlja bitjeve temeljne moralne in etične vrednote.

Ozadje *(Background)* Ozadje zajema vse, kar je lik doživel, preden je postal pustolovec. Vsako ozadje ti podari eno izučitev in izurjenost v eni ali več veščinah. Več o ozadjih piše v drugem poglavju.

Pobuda *(Initiative)* Na začetku spopada vsa bitja mečejo kocke, s katerimi določijo svojo pobudo. Ta predstavlja vrstni red, v katerem bitja ukrepajo tekom vsakega kroga spopada. Višji kot je rezultat meta, prej bo bitje na vrsti v krogu. Pobuda in spopad sta opisana v devetem poglavju.

Posebna izučitev *(Feat)* Posebne izučitve svojemu liku izbereš prek rodu, ozadja, razreda, splošnega urjenja ali piljenja veščine. Nekatere izučitve omogočajo uporabo posebnih dejanj.

Poteza *(Turn)* Tekom kroga vsako bitje pride na potezo. Med potezo lahko praviloma izvede tri dejanja.

Prištevki in odbitki *(Bonuses, Penalties)* Prištevki in odbitki se uporabljajo pri preizkusih in določenih igralnih metrikah. Obstaja več vrst prištevkov oziroma odbitkov. Če prejmeš več prištevkov iste vrste, uporabiš le najvišjega. Enako velja z odbitki.

Razred *(Class)* Razred predstavlja pustolovsko stroko, ki jo lik izbere. Njegov razred določa večino njegovih izvedenstev, na vsaki novi stopnji podeli liku več življenjskih točk in omogoči nabor razrednih izučitev. O razredih govori tretje poglavje.

Redkost *(Rarity)* Nekateri elementi igre imajo oznako redkosti, s katero povemo, kako pogosti so v svetu igre. Redkost v prvi vrsti povezujemo z opremo in čarobnimi predmeti, vendar imajo stopnjo redkosti tudi uroki, izučitve in druga pravila. Če med

značilnostmi elementa ne najdemo oznake redkosti, je element privzeto običajen. Do neobičajnih predmetov pridejo le posamezniki s posebnim znanjem, iz določene kulture ali iz ustreznega dela sveta. Redkih predmetov skoraj ni mogoče najti in jih običajno razdaja le Vodja igre, edinstveni predmeti pa so, kot že ime pove, edini svoje vrste v vsej igri. Vodja igre lahko spremeni sistem redkosti ali redkost posameznih predmetov, da se prilegajo zgodbi, ki jo želi povedati.

Rešilni met *(Saving Throw (Save))* Ko se bitje sooči z nevarnostjo, izvede rešilni met, s katerim poskuša ublažiti posledice. Rešilni met ti privzeto pripada, zanj ni treba porabiti dejanja ali odziva. Za razliko od večine preizkusov rešilni met izvede neposredna ali posredna tarča škodljivega dejanja tako, da vrže k20, bitje, ki je škodljivo dejanje povzročilo, pa postavi TR. Rešilne mete delimo na tri skupine: rešilne mete trdnosti (proti boleznim, strupom in telesnim učinkom), refleksov (proti učinkom, ki se jim lahko lik hitro izmakne) in rešilne mete volje (proti vplivom na um in osebnost).

Rod *(Ancestry)* Rod je širša družina, ki ji lik pripada. Rod določa likove začetne življenjske točke, jezike, čute in hitrost, poleg tega pa liku podari tudi rodovne izučitve. O rodovih več piše v drugem poglavju.

Stanje *(Condition)* Dlje časa trajajoči učinek, ki omeji likovo obnašanje ali spreminja njegove sposobnosti, se imenuje stanje. Pravila o temeljnih stanjih v igri najdeš v dodatku z naslovom Stanja na koncu knjige.

Stopnja *(Level)* Stopnja je številka, ki meri posameznikovo skupno moč. Stopnja igranih likov seže od prve do dvajsete in predstavlja njihovo stopnjo izkušenosti. Stopnje pošasti, neigranih likov, nevarnosti, bolezni in strupov sežejo od -1 do 30, pomenijo pa jakost njihove nevarnosti. Tudi predmeti imajo stopnjo, večinoma med nič in dvajset, včasih pa tudi več, ta stopnja pa pove, kako močni so in kako primerni so za zaklad.
Stopnje urokov so na intervalu od ena do deset in merijo njihovo moč. Liki in pošasti lahko često pričarajo le določeno število urokov na posamezni stopnji.

Urok *(Spell)* Uroki so čarobni učinki, ki jih udejanjimo z mističnimi izreki in kretnjami, poznanimi le posebej izurjenim ali prirojeno nadarjenim. Čaranje uroka je dejavnost, ki navadno terja dve dejanji. Vsak urok ima tarčo, postopek pričaranja, učinek in načine, kako se mu upreti. Če imaš v okviru razreda dostop do urokov, o njihovi uporabi podrobno piše v opisu dotičnega razreda v tretjem poglavju. Uroki sami so zapisani v sedmem poglavju.

Valuta *(Currency)* Najpogostejši denarni enoti v igri sta zlatnik (zl) in srebrnik (sr). En zlatnik je vreden 10 srebrnikov. Poleg tega je 1 srebrnik vreden 10 bakrencev (bk), 10 zlatnikov pa lahko zamenjamo za 1 platino (pl). Liki pričnejo igro s 15 zlatniki (oz. 150 srebrniki) za opremo.

Veščina *(Skill)* Veščina predstavlja zmožnost bitja, da izvaja naloge, za katere sta potrebni vaja in metodičnost. Veščine so v celoti opisane v četrtem poglavju. Vsako veščino lahko v neki meri koristijo tudi tisti, ki v njej niso izurjeni, za nekatere vrste uporabe pa je potrebna izurjenost.

Vodja igre *(Game Master)* Vodja igre je igralec, ki sodi igro ter opisuje zgodbo in svet, ki ga ostali igralci raziskujejo.

Zaščitni razred (ZR) *(Armor Class (AC))* Vsa bitja v igri imajo zaščitni razred. Ta ocenjuje, kako težko je zadeti in poškodovati bitje. Zaščitni razred napadenega bitja predstavlja težavnostni razred za uspešnost napada.

Zaznavanje *(Perception)* Zaznavanje meri likovo sposobnost zaznati skrite predmete ali nenavadne razmere. Poleg tega običajno določi, kako hitro lik plane v akcijo med spopadom. Opisano je v devetem poglavju.

Značilnost *(Trait)* Z značilnostjo naslavljamo vse dodatne informacije o elementu v pravilih, kot sta denimo šola čaranja in redkost. Značilnost pogosto pojasnjuje, kako ostala pravila vplivajo na sposobnost, bitje, predmet ali drug element, ki premore to značilnost.

Življenjske točke (ŽT) *(Hit Points (HP))* Življenjske točke predstavljajo količino žalega, ki ga lahko bitje utrpi, preden izgubi zavest in začne umirati. Poškodbe skozi poškodbene točke odbijajo življenjske točke, možno pa si jih je tudi povrniti skozi zdravljenje.

Primeri igre

V nadaljevanju ti bomo poskušali na primeru predstaviti okvirno idejo igranja Stezosledca. Vodja igre je Erik. Tilka igra pogumnega človeškega borca Valerosa, Jan igra smrtonosno vilinsko falotinjo Merisiel in Julija predstavlja Kyro, ognjevito človeško klerikinjo, ki služi boginji Sarenri. Druščina je pravkar premagala hordo povratnikov (mrtvecev, ki so se prebudili v življenje) in si zdaj utira pot v starodavni mavzolej.

Erik: Pred vami stoji vhod v grobnico. Razpadajoče stopnišče se spušča dol v temo. Izza vrat butne obupen smrad po gnilem mesu.

Tilka: Slab zadah me nič ne gane! Izvlečem svoj meč in pripravim ščit.

Julija: Sarenrina luč nas bo vodila. S svojo versko podobo pričaram urok svetlobe.

Erik: Prav. Čez stopnice se razleze krasna svetloba. Videti je, da se po treh metrih spusta odprejo v dvorano.

Vodne luže polnijo špranje med neenakomerno posajenimi kamnitimi kladami.

Jan: Prva bom šla, da preverim, če je varno. Izvlekla bom svoj rapir in se previdno spustila po stopnicah, pri tem pa pazila na kakršnekoli pasti.

Erik: Velja, ampak iskanje pasti je skrit preizkus, zato ga bom metal zate. Koliko šteje tvoj popravek Zaznavanja?

Jan: +5.

Erik za svojim voditeljskim zastorom, da drugi ne morejo videti, vrže k20 in dobi 17. S popravkom vred je rezultat 22, kar je več kot dovolj, da lik zagleda sprožilno žico na tretji stopnici.

Erik: Tvoja previdnost se izplača! Tik nad tretjo stopnico, na višini gležnja, opaziš tenko žico.

Jan: Nanjo opozorim svoja tovariša in se podam naprej.

Tilka: Hodim tik za Merisiel. Previdno stopim čez žico in oprezam za nevarnostmi.

Julija: Tudi jaz.

Erik: Dobro! Po stopnicah pridete v grobnico. Po sobi so razporejene starodavne lesene krste, pokrite s pajčevinami in prahom. Na dvignjenem podiju pred vami je kamnita krsta, v katero so vrezani zlovešči simboli. Vidite lahko, da je bila nekoč ovita v železne verige, vendar zdaj povsod po sobi ležijo njeni zviti ostanki, skupaj s kamnitimi razbitinami, ki so verjetno ostale od pokrova krste. Glede na škodo presodite, da je bil razbit od znotraj!

Julija: Sarenra nas obvarji. Izvlečem svoj meč in stopim naprej. Želim si bolje ogledati tiste simbole.

Tilka: Pospremil jo bom. Tole mi ni čisto nič všeč.

Jan: Mislim, da bom raje ostala zadaj in se skrila za eno od drugih krst.

Erik: Merisiel se skrije, medtem ko vidva napredujeta. Bližje kot sta podiju, hujši je smrad po gnilobi. Nazadnje je že skoraj neznosen. Nenadoma zagledata izvor ogabnega smradu. Iz krste se dvigne grozljivo mrtvo bitje. Nekoč je bilo morda človek, vendar je iz njegovega uvelega trupla težko razbrati. Meso ima modre barve, kot sveža podpluta, in tako močno napeto čez kosti, da je na mestih natrgano. Plešasto je, zašiljenih ušes, najhuje pa je, da mu iz ust zevajo drobni ostri zobje in gnusen, dolg jezik.

Tilka: Najbrž ni prijatelj?

Erik: Vse prej kot to. Pripravlja se, da vaju bo napadlo. Vrzite pobudo! Valeros in Kyra mečeta z Zaznavanjem, Merisiel pa s Tiholazenjem.

Vsi vržejo pobudo. Tilka za Valerosa vrže 2, skupaj s popravki 8. Julija za Kyro vrže nekoliko bolje, končni rezultat je 14. Jan za pobudo uporabi Tiholazenje, ker se je ob pričetku spopada Merisiel skrivala. Izid je 17, skupaj s popravkom pa kar 25! Erik vrže pobudo za povratniško bitje in kocka pristane na 12. Erik si vse te pobude zapiše in like razvrsti po njej od najvišje do najnižje.

Erik: Merisiel je prva na vrsti. Precej prepričana si, da te pošast ni opazila.

Jan: Super! Za svoje prvo dejanje bi rada izvlekla bodalo. Za svoje drugo dejanje bi se rada pomaknila bližje.

Erik: Z enim dejanjem se lahko pošasti približaš na 4,5 metra.

Jan: Perfektno. Za konec bom vanjo vrgla svoje bodalo!

Jan vrže 13 in prišteje 8, ker je Merisiel vešča lučanja bodal, kar skupaj znese 21. A zaradi oddaljenosti od tarče utrpi odbitek -2, torej je končni rezultat 19. Erik v svojih zapiskih prebere, da ima pošast zaščitni razred 18.

Erik: Zadeneš! Vrzi še za poškodbene točke.

Jan: Velja. Ker napadam prikrito, lahko zadam dodatne poškodbe.

Faloti lahko sovražnikom, ki v spopadu niso še niti enkrat prišli na vrsto, povzročijo dodatne poškodbe. To velja tudi za sovražnike, ki niso pozorni na napadajočega falota. Jan vrže 1k4 za bodalo in 1k6 za prikriti napad, nato pa prišteje še 4 za Merisielino Gibčnost, kar na koncu vrne 9.

Erik: Bitje od bolečine zasika, ko se mu bodalo zarije v ramo, vendar ga to ne omaja. Jan, porabil si vsa dejanja. Nadaljuje Kyra!

Julija: Mislim, da je to povratnik. Kaj vem o njem?

Erik: Za ceno enega dejanja se lahko spomniš svojega izobraževanja o živih mrtvecih. Preveri svoje Veroslovje.

Julija vrže 16 in prišteje Kyrin popravek +8 pri veščini Veroslovje. Končen rezultat je 24.

Erik: Sprva pomisliš, da bi lahko bil ghul – povratnik, ki se prehranjuje z mesom mrtvih –, vendar hud smrad razkrije resnico. Pošast pred vami je zlopuh, močnejša sorta ghula. Skoraj gotova si, da ti je lahko od njegovega smradu slabo in da te lahko z dotikom krempljev ohromi.

Julija: Slabo. Za svoji zadnji dejanji bom pričarala blagoslov. Tako vsak v moji neposredni bližini prejme prištevek +1 na napadalne mete.

Čaranje uroka porabi dve dejanji in zahteva dva dejavnika: telesni in glasovni. Telesni dejavnik so zapletene kretnje, s katerimi se urok pričara, glasovni dejavnik pa so Kyrine molitve k svojemu božanstvu.

Erik: Dobro! Zlopuh skoči iz krste proti Merisiel. Od blizu je njegov telesni smrad neznosen. Izvedi rešilni met trdnosti!

Jan vrže 8, skupaj 14.

Erik: Ne bo dovolj. Končaš v stanju slabosti prve stopnje, zato boš za večino svojih metov k20 prejel odbitek -1. Zdaj bitje skoči nate in šavsne po tebi!
Jan: O, o! Z odzivom se izmaknem.

Erik izvede napadalni met za zlopuha, pade 9. Preveri pošastine metrike in prišteje 11. Tako ima na koncu 20. Merisielin zaščitni razred bi bil normalno 19, a ji izučitev Urni izmik med tem enim napadom poveča ZR za 2. V tem primeru to pokvari zlopuhov napad.

Erik: Te 20 zadene?
Jan: Ne, za las zgreši!
Erik: Izmakneš se proč, medtem ko zlopuhov sluzasti jezik oplazi tvoj oklep. Za svoje zadnje dejanje te hudoba napade s svojimi kremplji.

Erik vrže za drugi napad, tokrat s kremplji. Navadno bi ta napad utrpel odbitek -5, ker je že drugi napad po vrsti, toda ker ima pošast spretne kremplje, je odbitek le -4. Kocka pristane na 19, temu prišteje 11, kar je zlopuhov napadalni popravek, in odšteje 4. Tako na koncu dobi 26.

Erik: Izognila si se zlopuhovemu ugrizu, toda njegov koščen krempelj ti zareže čez obraz!

Erik ve, da napad zadene, in vrže kocko za poškodbene točke, ki znesejo 8.

Erik: Utrpela si 8 poškodbenih točk. Opravi rešilni met trdnosti, saj okoli svoje rane začenjaš čutiti odrevenelost.

Jan opravi rešilni met trdnosti. Kocka vrne 4, s svojim prištevkom in odbitkom zaradi stanja slabosti pa Jan na koncu ostane s pičlo devetico.

Jan: Danes nimam sreče. Najbrž 9 ne bo dovolj?
Erik: Bojim se, da ne. Omrtvičena si!

Erik si zabeleži, da je Merisiel omrtvičena in zato ne more ukrepati, vendar bo na koncu vsake svoje poteze dobila možnost opraviti rešilni met in se rešiti odrevenelosti.

Erik: Iz zlopuhovih skrivenčenih ust se izvije suh, pokljajoč smeh, toda njegove poteze je konec. Valeros, še ti si na potezi.
Tilka: Še pravi čas! Dvignem svoj ščit in uporabim preostali dejanji za to, da izvedem Nenadni naskok!

Nenadni naskok je izučitev, značilna za borce, zaradi katere se lahko Valeros premika z dvakratno hitrostjo in po koncu premika še napade – vse to za ceno le dveh dejanj.

Erik: Ko se približaš, se ti grozni smrad upre. Opravi rešilni met trdnosti.

Tilka rešilni met opravi z 19.

Erik: Nekako pretolčeš obupni vonj. Izvedi napad.

Tilka vrže kocko in pade 20.

Tilka: 20 imam! To bo skrajni uspeh!
Erik: Tvoje rezilo zaseka naravnost v bitjev vrat. To povzroči dvojno škodo!

Tilka vrže k8 – izid je 5 – in prišteje 4 zaradi Valerosovega popravka Moči. Ker je dosegla skrajni uspeh, rezultat podvoji.

Tilka: Kar 18 točk! To ga gotovo ubije!
Erik: Žal ne. Iz vratu mu mezi črna sluz, vendar se zgolj obrne proti tebi. Iz oči mu puhti sovraštvo!
Tilka: Ojej.

Tako se zaključi prvi krog spopada. Drugi krog se začne takoj zatem in zanj se uporabi isti vrstni red pobude kot v prvem krogu. Boja še zdaleč ni konec …

Uporaba knjige

Prvo poglavje je namenjeno temu, da te nauči osnov igre, preostanek knjige pa je urejen tako, da ga je enostavno uporabljati kot vir informacij med samo igro. Pravila se združujejo v poglavja. Prvih nekaj poglavij se osredotoča na ustvarjanje likov, zadnji dve pa vsebujeta pravila in nasvete za Vodje iger ter pester nabor zakladov. Spodaj so krajši povzetki posameznih poglavij.

▶ Prvo poglavje: Uvod

Uvod je narejen tako, da ti pomaga razumeti osnove Stezosledca. Vsebuje tudi pravila za izgradnjo likov in napredovanje po stopnjah. Zaključi se z zgledom, kako ustvariti lik prve stopnje.

▶ Drugo poglavje: Rodovi in ozadja

V tem poglavju najdeš pravila za najobičajnejše rodove v Dobi izgubljenih znamenj, vključno z njihovimi posebnimi izučitvami. Na koncu poglavja so navedena ozadja in razdelek o jezikih, saj ti pogosto vplivajo na tvojo izbiro rodu.

▶ Tretje poglavje: Razredi

To poglavje popisuje pravila za vseh dvanajst razredov. Pri vsakem razredu so navedene smernice za igranje tega razreda, pravila za izgradnjo in napredovanje lika iz tega razreda, primeri likov ter vse posebne razredne izučitve, ki jih imajo člani razreda na voljo. V tem poglavju so tudi pravila za živalske sopotnike in zaupnice, ki jih lahko imajo pripadniki različnih razredov. Na koncu poglavja so še pravila za arhetipe – posebne možnosti, ki so na voljo likom, ko napredujejo po stopnjah. Po teh pravilih se lahko lik ukvarja tudi s sposobnostmi iz drugega razreda ali koncepta.

▶ Četrto poglavje: Veščine

Tukaj so predstavljena pravila za uporabljanje veščin. Opisujejo, kaj lahko lik počne s posamezno veščino glede na svoj izvedenski nivo. Rod, ozadje in razred definirajo nekatere izmed likovih izvedenstev in vsak lik lahko izbere še dodatne veščine, ki odražajo njegovo osebnost in izurjenost.

▶ Peto poglavje: Posebne izučitve

Ko lik napreduje po stopnjah, prejme nove posebne izučitve, ki predstavljajo njegovo krepitev veščin. Poglavje predstavi splošne izučitve in veščinske izučitve (ki so podmnožica splošnih izučitev).

▶ Šesto poglavje: Oprema

V tem poglavju najdemo oklepe, orožja in drugo opremo, cenik storitev, bivanja in živali (na primer konjev, psov in črednih živali).

▶ Sedmo poglavje: Uroki

To poglavje se začne s pravili za čaranje urokov, določanje njihovih učinkov in odbijanje nasprotnikovih urokov. Sledijo seznami urokov, urejeni po stopnjah, in nato še pravila za vsak urok posebej. Potem so navedeni še področni uroki – posebni uroki, ki jih podeljujejo posamezne razredne sposobnosti in izučitve. Čeprav se večina urokov pojavi na več različnih uročnih seznamih, so področni uroki prihranjeni za člane določenih razredov, zato so združeni glede na razred, da jih lažje najdemo. Na koncu poglavja se nahajajo še pravila za obrede ter zahtevnejše in tvegane uroke, ki jih lahko pričara katerikoli lik.

▶ Osmo poglavje: Doba izgubljenih znamenj

V tem poglavju so na kratko opisani svet Golariona, ljudstva, ki živijo v njem, in časovnica pomembnejših dogodkov. Liki, ki častijo kako božanstvo, tukaj najdejo pravila v povezavi s svojo vero.

▶ Deveto poglavje: Igranje igre

To poglavje je pomembno, ker vsebuje univerzalna pravila za igranje Stezosledca, vključno s pravili različnih segmentov igre, osnovnih dejanj likov, spopada in umiranja. S tem poglavjem naj se pobližje spozna vsak igralec, še zlasti Vodja igre.

▶ Deseto poglavje: Vodenje igre

Tu tiči kup nasvetov in smernic, ki pomagajo Vodjem igre prirediti zanimivo zgodbo ter vzpostaviti zabavno in spodbudno igralno vzdušje, v katerem lahko vsak igralec ustvari tak lik, kakršnega si želi igrati. V tem poglavju so tudi za Vodjo igre pomembna pravila, recimo pravila za pasti, okoljske nevarnosti in druge tegobe (na primer prekletstva, bolezni in strupe) ter smernice za postavljanje TR-jev in nagrajevanje igranih likov.

▶ Enajsto poglavje: Zakladi

Zakladi, ki jih liki odkrijejo tekom svojih dogodivščin, so številnih oblik, od zlata in rubinov do mogočnih čarobnih predmetov. V tem poglavju so smernice za deljenje zakladov likom in opisi na stotine čarovnih predmetov. Tukaj so tudi pravila za alkimijske predmete.

▶ Dodatki

Na koncu knjige se skriva dodatek s pravili za vsa stanja, na katera lahko naletiš med igro. Tam sta tudi neizpolnjen primerek pustolovske listine in slovarček pojmov, s katerimi se srečujemo med igro.

Zapis pravil

V knjigi boš opazil/a določene zapise in formatiranje, ki se ti bodo sprva zdeli nekoliko čudni. Določena pravila in elementi bodo zapisani z veliko začetnico in v poševni pisavi. Tako jih lažje prepoznamo v besedilu.

Nekatere metrike, veščine, izučitve, dejanja in določeni elementi igre so zapisani z veliko začetnico. Če nekje piše „pod Gibčnost sodi tudi Akrobatika“, takoj prepoznamo, da gre za veščino in sposobnost v okviru pravil. V tem slovenskem prevodu je sicer takih primerov manj

kot v angleščini (npr. v primeru zaščitnega razreda (*Armor Class*)).

Če je beseda ali besedna zveza zapisana poševno, predstavlja urok ali čaroben predmet. Ko vidiš stavek „Vrata so zapečatena z *zaklepom*," je torej jasno, da v tem primeru beseda pomeni urok *zaklep*, ne dejansko zapiralo.

Stezosledec včasih uporablja tudi okrajšave, denimo ZR za zaščitni razred, TR za težavnostni razred in ŽT za življenjske točke. Če te kakšna okrajšava kdaj zmede, jo lahko poiščeš v slovarčku in kazalu izrazja na koncu knjige.

★ Razumevanje dejanj

Liki in njihovi nasprotniki vplivajo na svet okoli sebe z izvajanjem dejanj. To še posebej drži med spopadi, kjer šteje prav vsako dejanje. Ko izvedeš dejanje, na nekaj učinkuješ. Ta učinek je lahko samoumeven, včasih pa je za izvedbo dejanja potreben met kocke in je učinek odvisen od izida na kocki.

Dejanja bodo v knjigi zaznamovale posebne sličice.

▶ ♦ Posamezna dejanja

Posamezna dejanja označujemo s simbolom ♦. Podnje štejemo najpreprostejša, najpogostejša dejanja. V spopadu lahko v eni potezi izvedeš tri posamezna dejanja v kakršnemkoli vrstnem redu.

▶ ↺ Odzivi

Odzive označujemo s simbolom ↺. Ta dejanja lahko izvedeš tudi takrat, ko nisi na vrsti. Vsak krog imaš na voljo en odziv in unovčiš ga lahko le, ko se izpolni določen pogoj. Pogosto je to dejanje nekega drugega bitja.

▶ ◇ Zanemarljiva dejanja

Za zanemarljiva dejanja uporabljamo simbol ◇. Zanje ti ni treba zapraviti nobenega posameznega dejanja ali odziva. Zanemarljiva dejanja lahko sproži nek dogodek, podobno kot odzive. V takih primerih jih lahko obravnavaš kot odzive – tudi ko nisi na potezi. A na posamezen sprožilni dogodek lahko izvedeš le eno zanemarljivo dejanje. Če imaš torej na nek dogodek vezanih več zanemarljivih dejanj, se moraš odločiti, katerega boš izvedel/a. Če zanemarljivo dejanje ni vezano na sprožilec, ga lahko obravnavaš kot posamezno dejanje, ki pa se ne šteje med tri dejanja na tvoji potezi.

▶ Dejavnosti

Dejavnosti so posebna opravila, ki jih izvedeš tako, da kombiniraš eno ali več dejanj. Dejavnost običajno stane dve ali več dejanj in ti omogoča storiti nekaj več, kot bi ti dopustilo posamezno dejanje. Da dejavnost obrodi nek rezultat, moraš porabiti vsa dejanja, ki jih zahteva. Ena najpogostejših dejavnosti je gotovo čaranje, saj je za večino urokov potrebno več kot eno dejanje.

Dejavnosti, ki porabijo dve dejanji, označujemo s simbolom ♦♦, dejavnosti, ki porabijo tri dejanja, pa s simbolom ♦♦♦. Nekaj posebnih dejavnosti, na primer uroke, ki jih lahko pričaramo v trenutku, lahko izvedemo z zanemarljivim dejanjem ali odzivom.

Dejavnosti so tudi vsa opravila, ki trajajo dlje od ene poteze. Če je dejavnost mogoče opravljati med raziskovanjem, ima raziskovalno značilnost. Dejavnost, ki traja en dan ali dlje in jo je mogoče opravljati le med prostim časom, ima prostočasno značilnost.

★ Branje pravil

Knjiga vsebuje na stotine igralnih sestavin, ki likom omogočajo, da se na dogodke v igri odzovejo na zanimive in izvirne načine. Vsi liki lahko koristijo temeljna dejanja iz devetega poglavja, za posamezen lik pa pogosto veljajo še posebna pravila, po katerih lahko počno še kakšne stvari, ki jih drugi liki ne morejo. Večina teh pravil je izučitev, pridobljenih ob stvarjenju lika ali ob napredovanju po stopnjah.

Igralni elementi so vedno predstavljeni v obliki okenca lastnosti, ki povzema vsa potrebna pravila za igranje pošasti, lika, predmeta ali drugega elementa. Okenca lastnosti so včasih opremljena z razlago formata, kjer je to potrebno. Na primer, v razdelku o rodovih v drugem poglavju so pravila za vsakega od osnovnih šestih rodov in na začetku poglavja se nahaja razlaga teh pravil.

Če določeno polje v okencu lastnosti ni veljavno, je iz okenca izpuščeno, zato nimajo vsi elementi vseh polj, ki so navedena spodaj. Dejanja, odzive in zanemarljiva dejanja ločimo po simbolih, ki se nahajajo poleg njihovih imen. Dejavnost, ki jo je mogoče opraviti v roku ene poteze, ima simbol, ki označuje, koliko dejanj je potrebnih zanjo. Dejavnosti, ki trajajo dlje časa, teh simbolov ne prikazujejo. Če mora lik doseči določeno stopnjo, preden lahko koristi neko sposobnost, je ta stopnja navedena desno od imena v okencu lastnosti. Pravila imajo pogosto posebne značilnosti (le-te so navedene v slovarčku in kazalu izrazja).

Uroki, alkimijski predmeti in čarobni predmeti uporabljajo podoben format, vendar njihova okenca vsebujejo precej posebnih polj (več o urokih piše v sedmem poglavju, o alkimijskih in čarobnih predmetih pa v enajstem poglavju).

Izdelava likov

Če nisi Vodja igra, pri igri Stezosledca najprej ustvariš svoj lik. Sam/a si izmisliš, kaj je tvoj lik počel v preteklosti ter kakšno osebnost in pogled na svet ima. Ti predstavljajo temelje za igranje vlog med igro.

V tem podpoglavju najdeš postopek za izdelavo lika po pravilih Stezosledca, še prej pa vodič po ocenah sposobnosti. Te ocene so ključen del tvojega lika in z njimi je povezan velik del procesa izdelave lika. Koraki za izdelavo lika so zapisani v predlaganem vrstnem redu izvedbe, vendar jih lahko opraviš tudi v poljubnem za-

poredju.

V navodilih bo večkrat izražena potreba po izpolnjevanju polj na pustolovski listini. Kopija slednje se nahaja na spletu ali na koncu te knjige. Listina je narejena tako, da jo je med igro preprosto uporabljati, ker pa izdelava lika poteka nekoliko drugače, se boš moral/a med njo ves čas premikati sem in tja. Listina vsebuje vsa polja, ki bi jih lik lahko potreboval, kar pomeni, da lahko pri nekaterih likih določena polja ostanejo prazna. Če torej določeno polje za tvoj lik ni potrebno, ga pusti praznega.

Če začenjaš z likom višje stopnje, bo najbolje, da prične z navodili tukaj in nato prelistaš na **??**. stran, kjer piše, kako liku povišati stopnjo.

★ Šest ocen sposobnosti

Eden najpomembnejših vidikov tvojega lika so njegove ocene sposobnosti. Te ocene predstavljajo surov potencial tvojega lika in vplivajo na skoraj vsako drugo vrednost na tvoji listini. Ocen sposobnosti ne določiš naenkrat, temveč to počneš postopoma, skozi več korakov.

Ocene sposobnosti delimo na telesne in duševne. Moč, Gibčnost in Konstitucija so telesne ocene sposobnosti, ker merijo telesno moč, okretnost in vzdržljivost tvojega lika. Nasprotno pa so Inteligenca, Modrost in Karizma duševne ocene sposobnosti, ki ovrednotijo likovo učenost, dojemljivost in osebnost.

Visoka ocena sposobnosti pomeni, da so preizkusi in metrike v povezavi s to sposobnostjo precej uspešnejši. Ko si zamišljaš svoj lik, se odloči, na katere ocene sposobnosti se boš osredotočil/a, da si boš povečal/a možnost za uspeh.

► Moč

Moč vrednoti telesno silnost tvojega lika. Moč je pomembna, če tvoj lik račune redno poravnava s pestmi. Tvoj popravek Moči se prišteje poškodbenim metom za bližnji spopad in določa, koliko bremena lahko tvoj lik nosi.

► Gibčnost

Gibčnost meri likovo okretnost, ravnotežje in reflekse. Gibčnost je pomembna, če namerava tvoj lik napadati z daljnosežnimi orožji ali se sovražnikom prikrasti za hrbet. Popravek Gibčnosti se prišteje tudi likovemu zaščitnemu razredu in rešilnim metom refleksov.

► Konstitucija

Konstitucija pove, kako zdrav in vzdržljiv je lik. Konstitucija je pomembna metrika za vse like, zlasti za tiste, ki se pogosto borijo mož na moža. Tvoj popravek Konstitucije se prišteva življenjskim točkam in rešilnim metom trdnosti.

► Inteligenca

Inteligenca vrednoti zdravo pamet, zavedanje in intuicijo tvojega lika. Popravek Modrosti se prišteje Zaznavanju in rešilnim metom volje.

► Karizma

Karizma meri privlačnost in moč osebnosti tvojega lika. Visoka ocena Karizme ti pomaga vplivati na misli in razpoloženja drugih.

★ Splošno o ocenah sposobnosti

Vsaka ocena sposobnosti se prične na 10, ki zaznamuje človeško povprečje, vendar se bodo pri izdelavi lika te ocene spreminjale, zato jih z vsako svojo odločitvijo sproti prilagajaj. Ocene se spremenijo pri spodnjih nastavitvah.

Rod: Vsak rod ti nekatere ocene sposobnosti poviša, včasih pa lahko kakšno zniža. V tem koraku si lahko prostovoljno znižaš ocene sposobnosti.

Ozadje: Ozadje tvojemu liku prinese dve povišanji ocen sposobnosti.

Razred: Razred ti poviša tisto oceno sposobnosti, ki je za tvoj razred najpomembnejša – reče se ji ključna ocena sposobnosti.

Določanje ocen: Ko opraviš vse ostale korake, si lahko povišaš še štiri poljubne ocene sposobnosti. Nato iz teh ocen izpelji svoje popravke sposobnosti.

► Nadgradnje sposobnosti

Nadgradnja sposobnosti običajno zviša tvojo oceno sposobnosti za 2. Toda če je dotična ocena že 18 ali več, se njena vrednost poveča le za 1. Na prvi stopnji lik ne more imeti ocene sposobnosti, ki bi bila višja od 18.

Ko je tvojemu liku podeljena nadgradnja, pravila določajo, ali se nadgradi točno določena sposobnost ali gre za „gratis“ nadgradnjo, s katero lahko povišaš poljubno oceno sposobnosti. Toda kadar prejmeš več nadgradenj sposobnosti naenkrat, moraš vsako dodeliti drugi oceni sposobnosti. Škratom se na primer povišata oceni Konstitucije in Modrosti, poleg tega pa so upravičeni do ene gratis nadgradnje sposobnosti, ki pa je ne smejo vložiti v Konstitucijo ali Modrost.

► Slabenja sposobnosti

Slabenja sposobnosti niso tako pogosta kot nadgradnje. Če tvoj lik doleti slabenje sposobnosti – najpogosteje ob izbiri rodu –, oceno znižaš za 2.

Drug način: Določanje ocen sposobnosti s kockami

Zgoraj opisana metoda pridobivanja ocen sposobnosti je primerna, kadar hočeš ustvariti posebej prilagojen in uravnotežen lik. Toda tvoj Vodja igre se lahko odloči, da bo tvoj izdelek začinil z malo naključja. V tem primeru lahko za pridobivanje ocen uporabiš kocke. A pazi – naključnost, zaradi katere je ta metoda tako zabavna, včasih pripelje do likov, ki so precej močnejši (ali šibkejši), kot pričakujejo pravila igre.

Prvi korak: Vrzi kocke in določi ocene

Vrzi štiri 6-strane kocke (4k6) in zavrzi najnižji izid. Ostale tri izide seštej in si vsoto zabeleži. (Na primer, če si vrgel/a 2, 4, 5 in 6, zanemariš 2 in preostala števila sešteješ v 15.) Postopek ponavljaj, dokler ne dobiš šestih tovrstnih vsot. Nato si izberi, katera vsota bo šla za katero oceno sposobnosti.

Drugi korak: Določi nadgradnje in slabenja sposobnosti

Rod dopušča tvojemu liku nekaj nadgradenj sposobnosti (ocene se povišajo), vendar lahko v tem primeru koristiš eno gratis nadgradnjo manj kot sicer. Če ti tvoj rod naloži še kakšna slabenja, znižaj ustrezno oceno. Nazadnje povišaj še tisto oceno sposobnosti, ki jo navaja ozadje tvojega lika (brez druge gratis nadgradnje sposobnosti).

Zaradi teh nadgradenj sposobnosti se ocena ne more povišati nad 18. Če bi se to zgodilo, lahko nadgradnjo vložiš v drugo oceno sposobnosti ali pa oceno sposobnosti povišaš na 18 in zavržeš morebiten presežek.

Tretji korak: Zapiši si ocene in popravke

Zabeleži dokončne ocene in jim dodeli ustrezne popravke sposobnosti, kot kaže preglednica 1-1. Nove nadgradnje sposobnosti, ki jih tvoj lik prejme na višjih stopnjah, obravnavaš enako kot doslej.

★ Popravki sposobnosti

Ko izdelaš svoje ocene sposobnosti, iz njih izpelješ popravke, ki se uporabljajo marsikje drugje v igri. Preslikave ocen v popravke so zabeležene v preglednici 1-1.

★ Prvi korak: Ustvari zasnovo

Kakšne sorte junaka ali junakinjo si želiš igrati? Odgovor je lahko preprost, kot na primer „hrabri bojevnik“, ali zapleten, denimo „potomec vilinskih nomadov, ki je odraščal v pretežno človeškem mestu in časti boginjo sonca“. Razmisli o likovi osebnosti, začrtaj nekaj podrobnosti iz njegove preteklosti in premisli, kako in zakaj je postal pustolovec. Pri tem si pomagaj z rodovi, ozadji in razredi, ki jih ponuja igra. Povzetki na **??** ti bodo pomagali uskladiti tvojo idejo lika s konkretnimi pravili. Preden se igra prične, je pametno, da se igralci pomenijo, ali se njihovi liki mogoče poznajo in kako bodo sodelovali.

Preglednica 1-1: Popravki sposobnosti

Ocena sposobnosti	Popravek
1	–5
2-3	–4
4-5	–3
6-7	–2
8-9	–1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
itd.	

Zasnove svojega lika se lahko lotiš na več načinov. Ko ti je približno jasno, kakšen lik si želiš igrati, se premakni na drugi korak izdelave lika.

Rodovi in razred

Vsak igralec se izdelave lika loti drugače. Nekateri hočejo lik, ki se bo dobro vključil v zgodbo, drugi pa iščejo kombinacijo sposobnosti, ki se najbolje prilegajo mehanikam igre. Prav vsak način je veljaven! Na naslednji strani je nekaj pomembnejših informacij o rodovih in razred v pomoč igralcem, ki si želijo iztržiti kar največ iz svojih začetnih ocen sposobnosti. Pomni, da tudi ozadje vpliva na likove ocene sposobnosti, le da so nadgradnje sposobnosti pri izbiri ozadja bolj prilagodljive od razrednih.

Pustolovska listina

Ko razviješ zasnovo svojega lika, zapiši svoje zamisli v rubriko Zapiski na tretji strani pustolovske listine. Na prvi strani zabeleži vse potankosti, o katerih si že dokončno odločen/a – na primer ime lika.

► Rod, ozadje, razred ali podrobnosti

Če te kateri izmed Stezosledčevih rodov, ozadij ali razredov še posebno pritegne, je zasnovo za lik enostavno zgraditi okoli njega. Povzetki rodov in razredov na **??** ponujajo bežen pregled igralnih možnosti (podrobnosti so v drugem in tretjem poglavju). Vsak rod vsebuje več dediščin, ki lahko dalje opredelijo tvojo zasnovo lika. Lahko si na primer človek z vilinskimi in orkovskimi starši ali pa arktični ali gozdni vilinec. Poleg tega igra ponuja številna ozadja, ki opisujejo odraščanje tvojega lika, življenje njegove družine in njegovo prvo zaposlitev. Več o ozadjih piše kasneje v drugem poglavju.

Izdelava lika na podlagi določenega rodu, ozadja ali razreda je lahko zabaven način sodelovanja z izročilom domišljijskega sveta. Si želiš napraviti vzorčnega pred-

stavnika nekega rodu ali razreda, kot piše v pravilih, ali bi raje igral/a lik, ki nasprotuje normam svojega ljudstva? Lahko na primer igraš izrazito radovednega in nestanovitnega škrata ali falotinjo, ki je sposobna izjemnih akrobacij, a je ne zanima tiholazenje naokrog.

Zasnovo lahko zgradiš iz katerega koli aspekta svojega lika. Z igranjem vloge lahko izzoveš tako načela izmišljenega sveta kot družbene norme v resničnem življenju. Tvoj lik lahko postavi pod vprašaj razumevanje spola, odkriva svojo kulturno identiteto, ima motnjo ali prizadetost in tako naprej. Tvoj lik lahko živi tako, kot se odločiš ti.

► Verovanje

Mogoče se ti bo zahotelo lika, ki zvesto časti neko božanstvo. Stezosledec je poln raznoraznih ver in filozofskih smeri, pa božanstev, od Caydena Caileana, vinjenega junaka dobronamernega pustolovstva, Desne – Krogelne pesmi, ki je boginja spanca in zvezd, do Iomedae – Dedinje, boginje časti, pravice in vladavine. Tvoj lik je lahko tako zelo navezan na božanstvo, da ga izbereš za prvaka ali klerika tega boštva, lahko pa je namesto tega nižji častilec, ki verske nauke prenaša v vsakdanje življenje, ali otrok vernih staršev.

► Tvoji zavezniki

Ko si izmišljaš zasnovo za lik, se lahko uskladiš s soigralci, da bodo vaši liki imeli kaj skupnega – morda so sorodniki ali prihajajo iz iste vasi. Lahko uskladite tudi igralne metrike vaših likov, da se dopolnjujejo v borbenih sposobnostih. V takem primeru je dobro imeti v druščini like, ki povzročijo veliko škode, like, ki škodo odbijejo ali izničijo, in like, ki ozdravljajo rane. A ker je toliko raznovrstnih razredov in različnih načinov za gradnjo vsakega tipa lika, se nima smisla omejevati s temi tremi kategorijami.

★ Drugi korak: Postavi osnovne ocene sposobnosti

Zdaj izbereš ocene sposobnosti za svoj lik. Ocene se začnejo z osnovo 10, pri izbiri rodu, ozadja in razreda pa ocene višaš ali nižaš za 2 točki. V tem trenutku si le zapiši 10 pri vsaki oceni sposobnosti in si preberi več o nadgradnjah in slabenjih sposobnosti. Zdaj je tudi pravi čas, da izbereš sposobnost, ki bo za tvoj lik najpomembnejša.

★ Tretji korak: Izberi rod

Za svoj lik izberi ustrezen rod. Podrobnejši opisi so v drugem poglavju. Rod določa likovo velikost, hitrost in jezike, ki jih govori, delno pa tudi njegove življenjske točke. Rod podeljuje tudi nadgradnje in slabenja sposobnosti, ki predstavljajo zmožnosti posameznega rodu.

Pri izbiri likovega rodu boš sprejel/a štiri odločitve:

- Izbral/a boš rod.
- Izvedel/a boš morebitne gratis nadgradnje sposobnosti in se odločil/a, ali boš prostovoljno oslabila katero izmed sposobnosti.
- Izbral/a boš dediščino znotraj tega rodu, ki natančneje definira značilnosti, s katerimi se je tvoj lik rodil.
- Izbral/a boš posebno rodovno izučitev, ki predstavlja sposobnosti, ki se je je tvoj junak naučil v rani mladosti.

Pustolovska listina

Rod in dediščino zapiši v za to odrejen prostor na vrhu prve strani pustolovske listine. Prilagodi ocene sposobnosti tako, da prišteješ kakšni oceni sposobnosti 2 točki, če si od rodu prejel/a nadgradnjo sposobnosti, ali odšteješ 2 točki, če si od rodu prejel/a slabenje sposobnosti. Zapomni si število življenjskih točk, ki jih tvoj lik prejme od rodu – potreboval/a jo boš kasneje. Nazadnje v ustrezna polja na listini zapiši velikost lika, njegovo hitrost in jezike, ki jih govori. Če rod podeljuje posebne sposobnosti, denimo temovid ali prirojene uroke, jih zapiši na ustrezno mesto (temovid pod čute na prvi strani in prirojene uroke na četrto stran). Na drugo stran listine si zapiši izbrano posebno rodovno izučitev.

★ Četrti korak: Izberi ozadje

Ozadje tvojega lika lahko predstavlja njegovo odraščanje, veščine, v katerih se uri že od malega, ali ostaline iz njegovega življenja, preden se je podal na pustolovščino. O ozadjih piše več v drugem poglavju. Praviloma ozadje nudi dve nadgradnji sposobnosti (ena je namenjena točno določeni oceni sposobnosti, druga pa je gratis), izurjenost v določeni veščini, izurjenost v veščini Izročila in določeno posebno veščinsko izučitev.

Pustolovska listina

Svoje ozadje zabeleži na vrhu prve strani svoje listine. Če si od ozadja prejel/a nadgradnjo sposobnosti, povišaj ustrezno oceno sposobnosti za 2. V razdelku Posebne veščinske izučitve na drugi strani zabeleži svojo posebno izučitev. Na prvi strani odkljukaj kvadratek z oznako „I“ poleg imena izbrane veščine in veščine Izročila, s čimer pokažeš, da je tvoj lik izurjen v tej veščini, nato pa zapiši naziv veščine Izročila, ki ti jo podarja tvoje ozadje.

★ Peti korak: Izberi razred

Izbrati moraš razred za svoj lik. Razred daje liku dostop do nabora junaških sposobnosti, določa, kako učinkovito se bori, in odreja, s kakšno težavnostjo se otresa

ali izogiba nekaterim škodljivim vplivom. Vsi razredi so opisani v tretjem poglavju.

Ni ti še treba zapisati vseh značilnosti tvojega razreda. Le vedeti moraš, kateri razred boš igral/a, kar bo določalo, katere ocene sposobnosti bodo najpomembnejše za tvoj lik.

Pustolovska listina

Zapiši likov razred v prostor na vrhu prve strani listine, nato pa v polje z oznako Stopnja zapiši 1 (to pomeni, da je tvoj lik prvostopenjski). Poleg ocen sposobnosti zapiši ključno oceno sposobnosti svojega razreda in prištej 2 točki tisti oceni sposobnosti, za katero razred ponuja nadgradnjo. Naj te beleženje preostalih značilnosti razreda še ne skrbi – to sledi v sedmem koraku.

★ Šesti korak: Določi ocene sposobnosti

Zdaj, ko si določil/a glavne metrike svojega lika, izpelji dokončne ocene sposobnosti. To zahteva troje:

- najprej se prepričaj, da si nanesel/a vse potrebne nadgradnje in slabenja sposobnosti iz prejšnjih korakov (iz rodu, ozadja in razreda),
- potem nanesi še štiri dodatne nadgradnje sposobnosti (ustrezni oceni prištej 2 točki), pri čemer dveh nadgradenj ne moreš uporabiti za isto sposobnost,
- in nazadnje zapiši končne ocene sposobnosti in njihove popravke, kot so navedeni v preglednici 1-1.

Zapomni si, da vsaka nadgradnja poviša oceno za 2 točki, začenši z 10 točkami, vsaka slabitev pa oceno zniža za 2 točki. Nobena ocena sposobnosti naj ne bo nižja od 8 in višja od 18.

Pustolovska listina

Zapiši ocene sposobnosti v ustrezna okenca na listini. Zabeleži popravke v okenca levo od imen sposobnosti.

Neobvezno: Prostovoljne slabosti

Včasih je zabavno igrati lik z večjo hibo, ki ni odvisna od tvojega rodu. Pri izbiri rodu se lahko odločiš sprejeti dodatna slabenja sposobnosti. To je smiselno le za igranje nepopolnih likov, kjer je v ospredju igranje vloge, obvezno pa se o tem predčasno posvetuj s preostalimi igralci! Nobeni sposobnosti ne moreš dodeliti več kot enega slabenja.

Drugačne nadgradnje

Nadgradnje in slabenja, navedena pri vsakem rodu, predstavljajo splošne smernice in pomoč igralcem, da ustvarijo like iz teh rodov, ki bi najverjetneje postali pustolovci. Toda rodovi niso zapisani v kamen. Vedno lahko zamenjaš nadgradnje in slabenja sposobnosti v posameznem rodu za dve poljubni nadgradnji sposobnosti.

★ Sedmi korak: Zabeleži podrobnosti razreda

Sedaj zapiši vse ugodnosti in značilnosti izbranega razreda. Poleg ključne ocene sposobnosti, ki si jo že označil/a, so zate pomembne še naslednje značilnosti razreda.

- Da ugotoviš skupne življenjske točke svojega lika, seštej število življenjskih točk, ki jih tvoj lik prejme od svojega rodu (ki si ga izbral/a v drugem koraku), in število točk, ki jih dobi iz razreda.
- Tvoj razred ima razdelek Začetne izvedenosti, ki nakazuje začetne izvedenske stopnje tvojega lika na posameznih področjih. Izberi si veščine, v katerih je tvoj lik izurjen, in jih zabeleži skupaj s tistimi, ki jih določa tvoj razred. Če te tvoj razred dela izurjenega v veščini, v kateri si že izurjen/a (npr. zaradi izbranega ozadja), lahko izbereš drugo veščino.
- Oglej si preglednico za napredovanje znotraj danega razreda, v kateri so navedene značilnosti, ki jih tvoj lik osvoji na prvi stopnji. A pomni, da si že izbral/a rod in ozadje. Nekatere značilnosti od tebe zahtevajo še dodatne odločitve, na primer izbiranje urokov.

Pustolovska listina

Na prvo stran svoje listine napiši skupne življenjske točke svojega lika. Začetna izvedenstva v Zaznavanju, rešilnih metih in razrednih veščinah zabeležiš tako, da označiš ustrezno izvedensko polje (okenca z oznakami „I“, „S“, „M“ in „L“). „I“ odkljukaš, če je tvoj lik izurjen, „S“ pa, če je strokovnjak za veščino. Označi „I“ tudi pri drugih veščinah, v katerih naj bo tvoj lik izurjen. V razdelku Zaščitni razred na vrhu prve strani dopiši likovo izvedenost z zaščito, na dnu strani pa njegovo izvedenost z orožji. Vse druge razredne izučitve in sposobnosti zabeleži na drugi strani. Naj te dokončno oblikovanje metrik in vrednosti na listini še ne skrbi – do tega pridemo v devetem koraku.

Uroki in čaranje

Pripadniki večine razredov se lahko naučijo pričarati nekaj usmeritvenih urokov, toda trubadur, klerik, druid, čudežnik in čarovnik so zmožni čaranja raznovrstnih urokov. Če razred tvojega lika omogoča izvajanje urokov, si v sedmem koraku preberi, katere uroke tvoj lik pozna in kako jih lahko pričara. Na četrti strani pustolovskega obrazca zapišeš likovo vejo čarovništva, izvedenstvo v uročnem napadanju in težavnostni razred urokov. Poleg tega je namenjena beleženju urokov, ki jih tvoj lik pozna ali hrani v uročni knjigi ali jih pogosto pripravi. Vsak razred določa, katere uroke lahko lik čara, kako in koliko na dan, informacije o urokih samih in podrobnejša navodila za čaranje pa so na voljo v sedmem poglavju.

★ Osmi korak: Kupi opremo

Na prvi stopnji ima tvoj lik 15 zlatnikov (150 srebrnikov), ki jih lahko porabi za oklep, orožja in druge potrebščine. V tvojem razredu so nanizane vrste orožij in zaščite, v kateri je lik vsaj izurjen, če ne še kaj več. Orožja določajo, koliko poškodb zada v spopadu, oklep oz. zaščita pa vpliva na zaščitni razred. O teh izračunih bomo več povedali v desetem koraku. Ne pozabi na osnovne potrebščine, kot so živež in popotna oprema! Več o opremi in cenah piše v šestem poglavju.

Pustolovska listina

Ko si porabil/a likov začetni denar, izračunaj količino preostalih zlatnikov, srebrnikov in bakrencev ter zapiši te številke pod razdelek Inventar na drugi strani listine. Na prvi strani pod Bližnje in daljnosežne napade popiši orožja, ki jih tvoj lik poseduje, preostalo opremo pa zapiši na drugo stran pod Inventar. Posamezne številke za bližnje in daljnosežne napade boš izračunal/a v devetem koraku, zaščitni razred pri nošnji oklepa pa v desetem koraku.

★ Deveti korak: Izračunaj popravke

Pomembne odločitve si sprejel/a, zato je čas, da izračunaš popravke za metrike, ki so navedene spodaj. Če si v metriki izurjen/a, strokovnjak/inja, mojster/ica ali legendarno izveden/a, je tvoj prištevek enak stopnji tvojega lika plus število, izpeljano iz tvojega izvedenskega nivoja (2, 4, 6 in 8, po zgornjem vrstnem redu). Če je tvoj lik neizurjen, je tvoj izvedenski prištevek enak 0.

Pustolovska listina

Za Zaznavanje in rešilne mete zapiši svoj izvedenski prištevek in popravek sposobnosti v ustrezna okenca, v večje polje pa nato vpiši skupni popravek. Pri bližnjih in daljnosežnih napadih v polje za imenom vsakega orožja zapiši izvedenski prištevek, popravek sposobnosti in skupni popravek, v prostor spodaj pa količino zadanih poškodb in značilnosti napada. Pri vsaki veščini zabeleži primeren popravek sposobnosti in izvedenski prištevek ter nato zapiši skupni popravek veščine v levo polje. Če ima tvoj lik kakšne popravke, prištevke ali odbitke iz posebnih izučitev ali sposobnosti, ki zmeraj veljajo, jih prištej k supnim popravkom. Tiste, ki štejejo le v določenih situacijah, zapiši poleg skupnih popravkov.

► Zaznavanje

Tvoj popravek Zaznavanja meri, kako pozoren je tvoj lik. Ta popravek je enak vsoti izvedenskega prištevka Zaznavanja in popravka Modrosti.

► Rešilni meti

Za vsak rešilni met seštej svoj izvedenski prištevek trdnosti, refleksov ali volje (izberi primernega) s popravkom sposobnosti, ki ga povezujemo s tem rešilnim metom. Za rešilne mete trdnosti uporabi popravek Konstitucije. Za rešilne mete refleksov uporabi popravek Gibčnosti. Za rešilne mete volje uporabi popravek Modrosti. Nato prištej kakršnekoli prištevke ali odbitke od sposobnosti, posebnih izučitev ali predmetov, ki so vedno v veljavi (vendar ne popravkov, prištevkov ali odbitkov, ki veljajo le v posebnih primerih). Končni rezultat zapiši na črto za rešilni met.

► Bližnji in daljnosežni napadi

Seznam svojih bližinskih in daljnosežnih orožij dopolni z napadalskimi popravki in škodo, ki jo orožje zada. Napadalski popravek je enak vsoti tvojega izvedenskega prištevka in popravka sposobnosti (običajno je to Moč za bližnje in Gibčnost za daljnosežne napade). K temu prišteješ tudi morebitne prištevke, ki pridejo od orožja, in vse druge trajne prištevke in odbitke. Izračunati moraš tudi, koliko škode povzroči vsak napad s tem orožjem. Bližnji napadi običajno k metom za poškodbe prištejejo popravek Moči, daljnosežni napadi pa morda delež ali celoto popravka Moči, odvisno od lastnosti orožja. Več o orožjih izveš v šestem poglavju.

► Veščine

V drugem prostorčku desno od imena veščine na pustolovskem obrazcu je krajšava, ki te spomni na oceno sposobnosti, vezano na to veščino. Pri vsaki veščini, v kateri je tvoj lik izurjen, seštej svoj izdeneski prištevek za to

veščino (običajno je to +3 za prvostopenjski lik) z ustreznim popravkom sposobnosti, morebitnimi prištevki in odbitki, da dobiš skupni popravek za to veščino. Pri veščinah, v katerih nisi izujen, uporabi isti postopek, le tvoj izvedenski prištevek naj bo +0.

★ Deseti korak: Zaključne dopolnitve

V ustrezna polja dodaj še naslednje podrobnosti.

▶ Opredelitev

Opredelitev tvojega lika kaže na njegovo moralno držo in osebnost. Stezosledec ponuja devet opredelitev, ki so prikazane v preglednici 1-2. Če ima tvoja opredelitev kakšno komponento, ki ni nevtralna, tvoj lik prejme značilnosti te opredelitvene komponente. To lahko vpliva na to, kako se različni uroki, predmeti in bitja obnašajo do tvojega lika.

Za opredelitev tvojega lika uporabljamo dve meri: lestvico dobrega in zla ter lestvico zakonoljubja in kaosa. Lik, ki se na kateri izmed teh lestvic ne uvršča pretirano na eno ali drugo stran, je na tej lestvici nevtralen. Pomni, da je opredelitev zapletena zadeva in celo dejanja, ki jih imamo za dobra, lahko skrivajo v sebi zločeste namere – in obratno. Vodja igre presodi, kako posamezna dejanja vplivajo na opredelitev tvojega lika.

Če igraš prvaka, mora biti njegova opredelitev takšna, kakršno dovoljujejo njegovo božanstvo in cilji, za katere se poteguje. Če igraš klerika, mora biti njegova opredelitev takšna, kakršno dovoljuje njegovo božanstvo.

Dobro in zlo

Tvoj lik je dober, če postavlja tujo srečo pred svojo lastno in nesebično pomaga drugim, celo tujcem in sovražnikom. Dober lik ščiti druge pred nevarnostjo, celo za ceno lastne varnosti. Tvoj lik je zloben, če se je pripravljen okoristiti z nesrečo drugih, še bolj pa, če mu je to v užitek. Če tvoj lik pade nekam vmes, je najverjetneje v tem pogledu nevtralen.

Zakonoljubje in kaos

Tvoj lik je zakonoljuben, če ceni stanovitnost, trajnost in predvidljivost bolj kot prilagodljivost. Zakonoljubni liki se v življenju držijo nekega sistema, naj gre za natančno načrtovanje vsakodnevnih dejavnosti, strogo upoštevanje uradnih ali neuradnih zakonov ali sledenje kodeksu časti. Po drugi strani so morda liku ljubše prilagodljivost, ustvarjalnost in spontanost, zato je bolj kaotičen – a to še ne pomeni, da sprejema čisto naključne odločitve. Kaotični liki verjamejo, da so zakonoljubni liki preveč neprilagodljivi, da bi lahko vsako situacijo ustrezno presodili in izkoristili dane priložnosti, medtem ko zakonljubci verjamejo, da so kaotični liki neodgovorni in muhasti.

Mnogi liki padejo nekam vmes in v različnih situacijah sledijo zakonom in zapovedim, a v nekaterih okoliščinah nekoliko prikrojijo pravila. Če je tvoj lik na sredini, je na tej lestvici nevtralen.

Spreminjanje opredelitve

Opredelitev se med igro lahko spreminja skupaj z likovimi prepričanji, ali ko opaziš, da se njegova dejanja ne skladajo z opredelitvijo na pustolovski listini. V večini primerov le spremeniš opredelitev in igraš naprej. Toda če igraš klerika ali prvaka in zamenjaš opredelitev na tako, ki je tvoje božanstvo (ali cilji pri prvaku) ne podpira, tvoj lik izgubi nekatere izmed sposobnosti iz svojega razreda, dokler se ne pokesa (kot piše v opisu razreda).

▶ Božanstvo

Če tvoj lik časti kako božanstvo, ga zapiši. Za klerike in prvake je božanstvo obvezno.

▶ Starost

Odloči se, koliko bo tvoj lik start, in to zapiši na tretjo stran pustolovske listine. Opisi rodov v drugem poglavju ti ponujajo nekaj smernic in starostnih razponov za člane posameznega rodu. Razen tega lahko igraš lik poljubne starosti. Starost ne spremeni nobenih tvojih igralnih metrik, je pa smiselno, da prilagodiš svoje začetne ocene sposobnosti in bodoča napredovanja glede na likovo starost. Zelo mladi liki lahko spremenijo ton nekaterih nevarnosti v igri, zato je priporočljivo, da so liki vsaj mladinci, če ne starejši.

▶ Spol in naslavljanje

Za like vseh spolov je enako verjetno, da bodo postali pustolovci. Na tretjo stran listine zabeleži spol svojega lika, če je to smiselno, in zaimke, s katerimi naj ga drugi naslavljajo.

▶ Razredni TR

Razredni težavnostni razred nastavi težavnost za nekatere sposobnosti, ki jih podeljuje razred tvojega lika. Ta težavnostni razred je enak 10 plus izvedenski prištevek za razredni TR (to je +3 za večino prvostopenjskih likov) plus popravek ključne sposobnosti tega razreda.

▶ Junaške točke

Tvoj lik ima praviloma ob pričetku vsakega igralnega srečanja 1 junaško točko. Dodatne junaške točke lahko dobiš tako, da izvajaš junška dejanja ali razviješ bistroumne strategije. Tvoj lik si lahko z junaškimi točkami privošči določene ugodnosti, na primer da odžene proč smrt ali ponovno vrže k20.

▶ Tovor

To določa največjo količino obremenitve, ki jo tvoj lik prenese. Če nosi količino tovora, ki presega seštevek števila 5 in popravka Moči, je preobremenjen. Lik ne more nositi količine tovora, ki bi presegala seštevek števila 10 in popravka Moči. Količino tovora predstavlja

Preglednica 1-2: Devet opredelitev

	Dober	Nevtralen	Zloben
Zakonoljuben	Zakonoljuben in dober (ZD)	Zakonoljuben in nevtralen (ZN)	Zakonoljuben in zloben (ZZ)
Nevtralen	Nevtralen in dober (ND)	Povsem nevtralen (N)	Nevtralen in zloben (NZ)
Kaotičen	Kaotičen in dober (KD)	Katičen in nevtralen (KN)	Kaotičen in zloben (KZ)

vsota vseh predmetov, ki jih lik nosi s seboj – 10 lahkih predmetov se preslika v 1 tovorno točko. Več o tovoru in tovornih točkah piše v šestem poglavju.

Primer izdelave lika

V nadaljevanju so predstavljeni primeri korakov pri gradnji lika za igro Stezosledca.

★ Prvi in drugi korak

Adam izdeluje svoj prvi lik. Potem ko se je pogovoril z druščino, s katero bo igral, se je odločil, da bo izdelal škratjega druida. Po razmisleku zasnuje nekaj opornih točk za lik in k vsaki oceni sposobnosti dodeli 10 točk.

★ Tretji korak

Adam si prebere opis škrata v drugem poglavju. Zapiše si nadgradnjo za Konstitucijo in Modrost (obe poviša na 12). Karizmi dodeli oslabitev, tako da je ocena zanjo 8. Ostane mu še gratis nadgradnja sposobnosti, zato jo nanese na Gibčnost, katere ocena se tako poviša na 12. Rod mu daje 10 življenjskih točk, kar si zabeleži. Nato na pustolovski listini zapiše velikost, hitrost, jezik in škratji temovid. Nazadnje si izbere dediščino in poleg naziva škrat zapiše še „skalni škrat“. Za posebno rodovno izučitev si izbere Skalni tek, ki predstavlja njegovo močno povezavo s kamnom.

★ Četrti korak

Adam si ogleduje ozadja in naenkrat mu je zelo všeč misel na samotarskega škratjega druida, zato izbere nomadsko ozadje. Prvo nadgradnjo sposobnosti, ki jo omogoča izbrano ozadje, Adam uporabi na Modrosti, za gratis nadgradnjo pa določi Konstitucijo. Oceni obeh sposobnosti se povišata na 14. Na drugi strani pustolovske listine, v razdelku Posebne veščinske izučitve pod oznako Ozadje, zapiše „Zanesljivost (Preživetje)“. Nazadnje se vrne na prvo stran, vnese besedo „jama“ poleg vnosnega polja za prvo veščino Izročila ter odkljuka okence pod oznako „I“ za to veščino in Preživetje.

★ Peti korak

Adam na pustolovski listini pod razred zapiše „druid“, v okence za stopnjo pa 1. Razred druida mu podeljuje nadgradnjo za ključno oceno sposobnosti, ki je Modrost, zato se Modrost Adamovega lika zviša na 16.

★ Šesti korak

Adam ima možnost še štirih nadgradenj ocen sposobnosti. Po razmisleku nadgradi Modrost (poviša jo na 18), ker je to najpomembnejša sposobnost njegovega razreda, potem pa še Moč, Gibčnost in Konstitucijo (njihove ocene so po tem 12, 14 in 16, v tem vrstnem redu), da mu bo šlo bolje v spopadu. Ogleda si preglednico 1-1 in iz ocen sposobnosti poračuna popravke, ki jih potlej zapiše na listino.

★ Sedmi korak

Glede svojega razreda mora Adam postoriti še marsikaj. Najprej si zabeleži svoja začetna izvedenstva tako, da označi primerna okenca v razdelkih zaščitnega razreda, rešilnih metov, izvedenstvih z orožji, uročnega napadanja in uročnega TR-ja. Pri veščinah označi, da je izurjen v Naravoslovju, in opazi, da bo, ko enkrat izbere druidski red, postal izurjen v še eni veščini, ki jo določa njegov red. Izbere še tri veščine (če bi imel višjo Inteligenco, bi jih lahko izbral več). Odloči se za Atletiko, Diplomacijo in Zdravilstvo ter označi svojo izurjenost. V nadaljevanju sešteje 8 življenjskih točk iz druidskega razreda s svojim popravkom Konstitucije, ki je +3, in 10 življenjskimi točkami iz svojega škratjega rodu, da dobi na koncu impresivnih 21 življenjskih točk.

Adam se loti razrednih značilnosti. V razdelku posebnih razrednih izučitev in sposobnosti zabeleži divje sočutje, v razdelku dodatnih posebnih izučitev pa Blokado s ščitom. Zapiše si, da je zaradi svojega druidstva izobčen, in pod jeziki navede druidščino. Nato preleti druidske redove in se odloči za divji red, ki mu dodeli še zadnjo izurjenost v veščini (Ustrahovanje), sposobnost čaranja *divje spremembe* in posebno izučitev Divja podoba, ki mu dovoli, da se spreminja v živali. Uroka si zapiše na pustolovsko listino pod usmeritvene uroke in označi 1 usmeritveno točko, ki jo lahko porabi za njuno čaranje.

Druid lahko pričara omejeno število prvinskih urokov. Čeprav jih lahko spreminja vsako jutro, Adam postane radoveden in polista do sedmega poglavja, da bi ugotovil, kateri uroki so mu na voljo. Izbere si pet čarov in dva uroka prve stopnje ter ju označi kot pripravljena.

★ Osmi korak

Potem si Adam ogleda šesto poglavje. Izurjen je v nošnji povprečnega oklepa, a ker je druidom prepovedano nositi kovinski oklep, se odloči za usnjeni oklep. Za orožje si izbere kopje, vendar kupi dve za primer, da bi prvo kdaj hotel zalučati. Vse to si zapiše na prvo stran pustolovske listine. Adam navede kopje pod bližnje in daljnosežne napae. K bližnjim napadom doda še kremplje, ki jih dobi z *divjo spremembo*, ker je prepričan, da bo ta urok čaral zelo pogosto. Preostanek svoje opreme zniza v razdelku Inventar na drugi strani, skupaj z denarjem, ki mu je še ostal.

★ Deveti korak

Adam zapiše vse popravke sposobnosti za Zaznavanje, rešilne mete, napade in veščine. V polje z oznako Izv vnese „+3“, ki predstavlja njegov izvedenski prištevek za vsako metriko, v kateri je izurjen (1 za stopnjo lika plus 2 za izurjenost), in „+5“ za tiste, v katerih je strokovnjak. Na koncu izračuna popravke za vsako metriko posebej.

★ Deseti korak

Naposled Adam izpolni še zadnje podrobnosti svojega lika. Navede svojo nevtralno opredelitev ter izračuna svoj zaščitni razred in tovorne obremenitve. Popiše nekaj dodatnih informacij o svojem liku in se odloči, kako mu bo ime. Škratji druid Gar je pripravljn na svojo prvo dogodivščino!

Vzpenjanje po stopnjah

Stezosledčev svet je nevaren kraj in tvoj lik bo na svoji poti do veličine naletel na strašne zveri in smrtonosne pasti. Z vsakim razrešenim izzivom si lik prisluži točke izkušenosti (TI), s katerimi lahko napreduje po stopnjah. Vsaka stopnja ponuja boljšo izurjenost, večjo odpornost in nove sposobnosti, zaradi česar se lahko lik postavi po robu še hujšim grožnjam za še bolj bogate nagrade.

Vsakič, ko lik nabere 1000 točk izkušenost, zleze za 1 stopnjo višje. Na svojem pustolovskem obrazcu označi novo stopnjo poleg likovega imena in razreda, od skupnega seštevka točk izkušenosti pa odštej 1000. Če ti po tem ostanejo še kakšne točke izkušenosti, si jih zapiši, saj se štejejo k vzponu na naslednjo stopnjo.

Potem se vrni k razdelku za razred na listini. Povečaj količina skupnih življenjskih točk, kot piše v navodilih tvojega razreda. Oglej si razpredelnico napredovanj za svoj razred in poišči vrstico s tvojo novo stopnjo. Tvoj lik pridobi vse sposobnosti, ki so naštešte za to stopnjo, vključno z novimi sposobnostmi, ki so specifične za tvoj razred, in dodatnimi ugodnostmi, ki jih ob napredovanju dobijo vsi liki. Na primer, vsak lik, ki doseže peto stopnjo, prejme štiri nadgradnje sposobnosti. To ugodnost nato prejme na vsakih naslednjih pet stopenj.

Vse nove sposobnosti in posebne razredne izučitve najdeš v opisu svojega razreda, lahko pa s posebnimi razrednimi izučitvami izbereš arhetip. V opisu tvojega razreda je razloženo tudi, kako unovčiti nadgradnje sposobnosti in izboljšave veščin. Če tvoj lik prejme posebno rodovno izučitev, si oglej opis tvojega rodu v drugem poglavju in si izberi še eno izučitev s seznama. Če lik prejme izboljšavo veščine, si v četrtem poglavju preberi, kako izbrati veščino, ki jo boš izboljšal/a. Če prejmeš splošno posebno izučitev ali posebno veščinsko izučitev, izbiraj med možnostmi v petem poglavju. Če tvoj lik čara, si v opisu razreda preberi podrobnosti o dodajanju uročnih polj in urokov. Priporočljivo je tudi, da osvežiš znanje o likovih urokih v sedmem poglavju in preveiš, ali lahko tvoj lik zdaj pričara močnejše različice istih urokov.

Ko si sprejel/a vse odločitve za prehod na novo stopnjo, pojdi čez pustolovsko listino in prilagodi vse vrednosti, ki so se spremenile. Če ne drugega, so se vsaj tvoji izvedenski prištevki povišali za 1, ker se ti je povečala stopnja, zato se za 1 povečajo tudi tvoj zaščitni razred, napadalni meti, Zaznavanj, rešilni meti, popravki veščin, uročni napadalni meti in razredni težavnostni razred. Zaradi izboljšav veščin, nadgradenj sposobnosti ali razrednih značilnosti boš morda moral/a spremeniti tudi kakšne druge vrednosti, saj povečajo bodisi tvoj izvedenski nivo bodisi drugo metriko. Če nadgradnja sposobnosti poveča tvoj popravek Konstitucije, ponovno poračunaj višek življenjskih točk (tipično se vsako stopnjo poveča za 1). Če nadgradnja sposobnosti poveča tvoj popravek Inteligence, se lik izuri v novi veščini ali jeziku. Nekatere posebne izučitve ponujajo ugodnosti glede na stopnjo, denimo Vzdržljivost, in jih je treba prilagoditi z vsako novo stopnjo.

Korake pri postopku prehoda na novo stopnjo lahko opraviš v kateremkoli vrstnem redu. Če si hotel/a za svojo posebno veščinsko izučitev na 10. stopnji izbrati Spretnost zastraševanja, vendar je bila tvoj ocena Moči 14, kar je premalo, najprej z nadgradnjo sposobnosti, ki ti jo podeli prehod na 10. stopnjo, zvišaj svojo oceno Moči na 16 in nato šele izberi Spretnost zastraševanja.

★ Seznam korakov na novi stopnji

Vsakič, ko se ti poveča stopnja, stori naslednje:

- Povečaj svojo stopnjo za 1 in odštej 1000 TI od skupne količine TI.
- Povečaj svoj višek življenjskih točk za toliko, kolikor določa opis razreda v tretjem poglavju.
- Dodaj razredne značilnosti iz razpredelnice napredovanj pod opisom tvojega razreda, vključno z nadgradnjami sposobnosti in izboljšanji veščin.
- Izberi posebne izučitve, kot piše v razredni razpredelnici napredovanj. Za posebne rodovne izučitve glej drugo poglavje. Za posebne razredne izučitve glej opis svojega razreda v tretjem poglavju. Za splošne in ve-

ščinske izučitve glej peto poglavje.

- Dodaj uroke in uročna polja, če tvoj razred omogoča čaranje. Glej sedmo poglavje za uroke.
- Vse svoje izvedenske prištevke povečaj za 1 in še dodatno, če to omogočajo izboljšave veščin ali druge razredne značilnosti. Povečaj morebitne druge metrike, ki so se spremenile na podlagi nadgradenj sposobnosti ali drugih posebnosti.
- Prilagodi prištevke iz posebnih izučitev ali drugih sposobnosti, ki se spreminjajo s tvojo stopnjo.