

# **DZIECZ & POTWORY**

## **GRA FABULARNA**

**KONTAKT I MATERIAŁY – [LUMIGRANIE.PL](http://LUMIGRANIE.PL)  
AUTORSTWA RADOSŁAWA „LUMIS” TENDERY**

## SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	3
CO TO ZA GRA?.....	3
O CZYM JEST TA GRA?.....	3
JAK MAM W TO GRAĆ?.....	3
UMOWA SPOŁECZNA.....	3
ŚWIAT DZICZY I POTWORÓW.....	4
ZASADY.....	5
RZUT.....	5
TEST CECHY.....	5
TEST PORÓWNAWCZY.....	5
TEST EFEKTU.....	6
POZIOMY TRUDNOŚCI TESTU.....	6
CECHY.....	7
FIZYCZNE.....	7
UMYSŁOWE.....	7
SPOŁECZNA.....	8
CECHY POBOCZNE.....	9
KREACJA POSTACI.....	10
ETAP II – LUD.....	11
LUDZIE.....	11
LUDY BESTII.....	13
ETAP III – WARTOŚCI CECH.....	14
ETAP IV – WIEK.....	15
ETAP V – UMIEJĘTNOŚCI.....	16
LISTA UMIEJĘTNOŚCI.....	17
WYPOSAŻENIE.....	21
USŁUGI.....	27
SKŁADNIKI i przedmioty ALCHEMICZNE.....	28
PRZEDMIOTY ZIELARSKIE.....	30
KONTAKTY SPOŁECZNE.....	32
ZASADY WOLI.....	34
STANY I EFEKTY.....	35
PODRÓŻ I EKSPLOKACJA ŚWIATA.....	36
WALKA.....	38
KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA.....	38
ODLEGŁOŚCI W WALCE.....	38
WALKA STRZELECKA.....	39
WALKA WRĘCZ.....	39
OBRAŻENIA.....	39
PANCERZ.....	39
AKCJE W WALCE.....	40
MOC.....	41
ŚCIEŻKI MOCY.....	42
TABELE.....	49
OSADY.....	49
DZICZ.....	55
SPOTKANA LOSOWE.....	58
BESTIARIUSZ.....	60
POSTACIE NIEZALEŻNE.....	60
ZWIERZĘTA.....	69
POTWORY.....	70

# WSTĘP

## CO TO ZA GRA?

Dzicz i potwory to prosta gra fabularna, rozgrywana przy stole z udziałem kilku osób. Potrzebujesz do niej kartek papieru, ołówków, kostek k12 oraz wyobraźni. Typowa partia zajmuje do kilku godzin, warto więc zarezerwować sobie trochę czasu.

## O CZYM JEST TA GRA?

Dzicz i Potwory to gra o awanturnikach, sługach władców czy ambitnych kupcach osadzona w świecie fantastycznej epoki brązu. Tytuł ma zasady pozwalające rozegrać różne scenariusze i stworzyć postacie do nich, jednak największy nacisk położony jest na eksplorację krain w modelu tzw. piaskownicy. Prowadzący grę może stworzyć przygody dotyczące innych tematów jak problemy społeczne, intrygi polityczne czy wątki osobiste postaci.

## JAK MAM W TO GRAĆ?

Zbierz grupę chętnych osób, najlepiej fanów szeroko pojętej fantastyki. Następnie wybierzcie spośród siebie prowadzącego. Jego rolą jest tworzenie przygody, zarówno przy pomocy stworzonych dla gry narzędzi, jak i własnych pomysłów oraz inspiracji innymi twórcami kultury. Zadaniem graczy jest wcielać się w postacie, dążyć do realizacji ich celów oraz przeżywania fantastycznych przygód. W następnych rozdziałach dowiesz się jak stworzyć postać oraz jak wchodzić w interakcje z wykreowanym światem, innymi graczami i prowadzącym za pomocą reguł gry.

## UMOWA SPOŁECZNA

Przed grą ważne jest dokładne omówienie w grupie kilka zagadnień, by uniknąć nieporozumień i konfliktów w trakcie rozgrywki:

- W jaki system chcecie grać? Mechanika i tło fabularne mają znaczenie i każda gra nadaje się do specyficznego stylu rozgrywki. Gdy chcecie przygody mocno nastawionej na narrację, wybierzcie inną grę niż do rozgrywki opartej głównie na walce czy eksploracji. Dzicz i Potwory zostały napisane pod otwarte gry typu sandbox z elementami eksploracji i walki.
- Jaki styl gry odpowiada wam jako grupie/chcecie rozegrać na danej sesji – nawet na tej mechanice i tym samym świecie można rozegrać różne scenariusze i piaskownice. Określcie, jaki jest główny zamysł kampanii, jeśli jest to scenariusz, dobrze by gracze świadomie nie zbaczali ze ścieżki i podążali za tropami prowadzącego.
- Wybierzcie jakie tematy pasują wam do rozgrywki, a których wolicie unikać. Dzicz i Potwory rozgrywa się w świecie na poziomie epoki brązu, więc tematy przemocy, skrajnych różnic społecznych czy niewolnictwa mogą pojawić się w trakcie przygód. Jeśli nie odpowiadają wam tego typu zagadnienia, ustalcie ich brak przed kampanią.
- Istnieją różne style odgrywania i różne poziomy powagi rozgrywki – nie są one gorsze czy lepsze. Dobrze, aby grupa w trakcie konkretnej gry starała się utrzymać jeden ton.
- Rozmawiajcie po każdej grze o mocnych i słabych stronach ukończonej sesji. Dialog pomaga rozwiązywać problemy, jakie mogły się narodzić oraz naprawiać i unikać popełnionych błędów.

## ŚWIAT DZICZY I POTWORÓW

Gra posiada dedykowany prosty świat, będący bardziej zarysem i tłem, niż gotowym i rozbudowanym uniwersum. Jeśli zechcesz, możesz jednak grać we własnym czy znanym ci z kultury. Państwo Harusz upada. Miasta pustoszeją, plony maleją, koczownicy nacierają z obcych krain, szerzą się dziwne kulty, a lasy i pola zaludniają dziwne stwory, stworzone ręką mających moc czy przy pomocy mrocznych alchemicznych sztuk. Wielkie imperium rozciągające się od paryskich i pokrytych zielenią pól uprawnych wielkich rzek zachodu, przez niezliczone wyspy mórz i głębokie puszcze wschodu rozpadło się siedem pokoleń temu, gdy herosi-władcy opuścili je. Ich następcy toczyli liczne boje między sobą, osłabiając i odsłaniając na ciosy zazdrosnych sąsiadów.

Ludzie, poszukując nadziei w tym mrocznych czasach, zwrócili się do sił władających ich żywotem – słońca, wody czy wiatru, ale ich prośby nie zostały usłuchane. Głuche bóstwa są teraz wypierane przez nowe religie. Na wschodzie ludzie postawili świątynie dwójce władców ze złotej epoki, tych, którzy pokonali mityczną bestię i uwolnili krainę pod jej jarzma. Powiadają, że jeśli lud okaże wierność wielkim sprzed pokoleń, ci powrócą i zaprowadzą porządek. Ich słowa miałyby potwierdzać pojawienie się dzieci bestii. Krzyżówek ludzi i zwierząt, które służyły tyranowi sprzed wieków. Wygnane przez herosów, wróciły do ziem niegdyś przez nie zamieszkanym. W tych mrocznych czasach każdy, kto ma odwagę i spryt jest w stanie zmienić swój los. Biedacy mogą stać się możnymi, a wątpiący w siebie herosami nowej ery. Jednak wielu w tych próbach znajdzie jedynie zgubę i śmierć.

# ZASADY

## RZUT

Rzut decyduje o działaniach i sytuacjach, które mogą mieć różne skutki.

**Przykłady: Próba niepostrzeżonego przejścia przez obóz, uniknięcia lawiny kamieni, trafienie bandyty z łuku.**

Rzutu nie wykonuje się w prostych i banalnych czynnościach jak przejście przez ulicę lub niemożliwych do wykonania jak podniesienie ogromnego głazu. Tego typu czynności i deklaracje są automatycznym sukcesem lub porażką, w zależności od kontekstu.

Rzut wykonuje się kostką dwunastościenną zwaną w skrócie k12, wedle zasady im niższy wynik, tym lepiej. Sukces to sytuacja, gdy wyrzucona cyfra jest mniejsza lub równa liczbie, którą wynosi wartość cechy zmieniona o premię z umiejętności i stopień trudności rzutu. Wartość tą określa się w systemie progami sukcesu. Porażka to sytuacja, gdy wyrzucona cyfra przekroczy tę wartość. Wyjątek stanowi wyrzucenie wartości 1 – jest zawsze sukcesem oraz wyrzucenie wartości 12, która to jest zawsze porażką.

Jeśli wartość cechy wraz z modyfikatorami jest większa niż 12, to nadal wylosowanie wartości 12 to porażka – zawsze istnieje mała szansa niepowodzenia akcji. Podobnie, jeśli modyfikatory zmniejszą próg sukcesu do wartości zero lub mniejszej, 1 to zawsze sukces, gdyż nawet w beznadziejnych sytuacjach można przeciwstawić się losowi.

## TEST CECHY

Jest to rzut określający o powodzeniu akcji o natychmiastowym skutku, gdzie nie istnieje druga, aktywna strona lub nie jest ona w stanie przeciwstawić się akcji.

**Przykład: Postać o żywkości 6 próbuje przedostać się ciasnym przejściem. Próg sukcesu to 6, wylosowanie cyfry 3 oznacza sukces.**

## TEST PORÓWNAWCZY

Jest to rzut określający powodzenie akcji, w której udział bierze druga strona, aktywnie przeciwstawiająca się zamierzeniom. Rzut wykonuje strona deklarująca działanie.

- Przy równych wartościach porównywanych cech, próg sukcesu jest na wartości 6 i mniejszej.
- Strona o wyższej wartości ma zwiększony próg sukcesu o różnicę wartości.
- Strona o niższej wartości ma zmniejszony próg sukcesu o różnicę wartości.

**Przykład: Strona A ma wartość cechy 6, a strona B ma wartość cechy 9. Strona A ma więc próg sukcesu 3 (6-3), gdy strona B ma próg sukcesu 9 (6+3).**

## TEST EFEKTU

Jest to test określający czy i jak długo określony czynnik oddziałuje na postać/obiekt.

- Sukces to brak działania czynnika.
- Każdy punkt powyżej wartości sukcesu testu to jednostka czasu działania czynnika.
- Jednostka czasu jest podana w zasadach lub określona przez prowadzącego.

**Przykład: Postać o próg sukcesu 6, wykonuje rzut, wynik to 8. Efekt działa przez dwie jednostki czasu.**

## POZIOMY TRUDNOŚCI TESTU

Odzwierciedlają wpływ zewnętrznych czynników na powodzenie akcji. Poziom trudności może zwiększyć lub zmniejszyć szansę na powodzenie testu. Zwiększenie i zmniejszenie trudności testu znoszą się nawzajem.

**Przykład: Gdy bez modyfikacji próg sukcesu wynosi 6, test trudniejszy o stopień ma próg sukcesu 5. Ten sam test, łatwiejszy o stopień, ma próg sukcesu 7.**

**Przykład: Zwiększenie trudności testu o dwa i zmniejszenie trudności o trzy, to zmniejszenie trudności o stopień.**

## CECHY

Cechy to mechaniczne odzwierciedlenie mocnych i słabych stron postaci i wszelkich innych istot na mechanice gry. Podzielone są na 3 grupy.

## FIZYCZNE

Cechy fizyczne odzwierciedlają parametry cielesne postaci – jej siłę, sprawność poruszania się czy odporność na rany.

### **Krzepa**

Określa sprawność mięśni postaci, która wpływa na szansę zadania obrażeń w walce oraz jej wytrzymałość na choroby, trucizny i inne szkodliwe czynniki. Udźwig postaci to wartość cechy.

Przykładowymi testami krzepy są: odparcie zarażenia chorobą, utrzymanie wiszącego nad przepaścią towarzysza czy uderzenie potwora maczugą.

### **Żwawość**

Określa gibkość postaci, sprawność pokonywania przeszkód terenowych oraz jej zdolności manualne. Jest to cecha kluczowa w walce – decyduje zarówno o szansie na zadanie celnego ciosu, jak i uniknięcia trafienia przez przeciwnika. Określa również kolejność ruchów w trakcie starć.

Przykładowymi testami żwawości są: próba ominięcia lawiny skał, wytrącenie broni przeciwnikowi w zwarciu czy przeskoczenie z jednej półki skalnej na drugą.

## UMYSŁOWE

Cechy umysłowe i społeczne odzwierciedlają potencjał intelektualny, percepcję, wytrzymałość umysłu, majątność, wpływy i zdolności komunikacji z innymi.

### **Przenikliwość**

Określa możliwości umysłowe postaci oraz zdolność obserwacji otoczenia za pomocą zmysłów. Jest kluczowym elementem teoretycznej strony wielu umiejętności. W kontaktach społecznych służy do logicznego przedstawiania swoich racji i oceny działań innych.

Przykładowymi testami przenikliwości są: próba znalezienia ukrytego przejścia w pokoju, zauważenie niepokojącego zachowania części towarzyszy czy udana diagnoza rzadkiego schorzenia.

### **Wola**

Określa odporność umysłu postaci i jej upór. Jest kluczowa we wszelkich sytuacjach zagrożenia i stresu. Określa prezencję postaci oraz zdolność przekonywania innych, będąc decydującym czynnikiem w trakcie wielu akcji społecznych. Zwłaszcza w niemerytorycznych sposobach przekonywania, opartych na kłamstwie, dezinformacji czy wdzięku.

Przykładowymi testami woli są: próba opanowania strachu w obliczu potwornych istot, próba odwrócenia uwagi od innego członka drużyny, czy próba użycia uroku na innej istocie.

## SPOŁECZNA

### Status

Określa status społeczny, sieć kontaktów oraz możliwości finansowe postaci, im wyższa cecha, tym łatwiej i częściej bohater jest rozpoznawany i szanowany przez obcych. Wysokie wartości otwierają dostęp do dóbr i usług, co jest kluczowe w handlu.

Parametr ten jest limitem początkowym posiadanych przedmiotów i nieruchomości. Wszystkie przedmioty i usługi o równej lub mniejszej wartości niż cecha są nabywane bez rzutu. Przedmioty droższe nabywane kosztem zmniejszenia wartości cechy o różnicę pomiędzy poziomem parametru i kosztem nabycia dobra. Przedmioty w kreacji postaci wykupuje się od najdroższego to najtańszego.

**Przykład: Zakup przedmiotu o wartości 10 przy statusie 7 zmniejsza go do wartości 4.**

Przykładowymi testami majątności są: Próba przekupienia urzędnika, by nie zauważył źle zabezpieczonej kontrabandy, przekonanie strażników o potrzebie rozmowy z lokalnym watażką, wykupienie wsparcia sił najemnych czy chęć wykupienia z rynku całego zapasu danego dobra.



## CECHY POBOCZNE

Cechy poboczne to parametry, które nie przynależą do powyższych kategorii. Są one częściowo zależne od cech fizycznych i umysłowych, ale mają od nich odmienne zasady.

### **Żywotność**

Określa pulę obrażeń, jakie mogą otrzymać postacie. Większość istot posiada dwa punkty żywotności, ale niektóre są wytrzymalsze. Zasady obrażeń są rozpisane w rozdziale walka.

### **Opanowanie**

Określa wpływ stresu i aktualny stan umysłu postaci. Jej standardowa wartość to trzy, ale wraz ze stresującymi czynnikami takimi jak otrzymanie obrażeń, drastyczne sceny czy presja wartość tej cechy maleje. Jeśli nie jest pełna wszystkie testy fizyczne i umysłowe są trudniejsze o stopień. Dokładniejsze reguły znajdują się w rozdziale zasady woli.

### **Pragnienie**

Określa poziom odwodnienia i wycieczenia postaci. Normalny stan to trzy, brak dostępu do wody oznacza spadek cechy każdego dnia o poziom. Niepełna cecha powoduje wzrost trudności wszystkich testów fizycznych i umysłowych o stopień. Utrata wszystkich punktów oznacza śmierć z odwodnienia.

### **Wiek**

Jest to cecha określana przez gracza w momencie tworzenia postaci. Decyduje o puli umiejętności oraz wartości cech, oraz powinna mieć znaczenie w nastawieniu postaci niezależnych do postaci graczy.

**Atak wręcz, obrona wręcz, atak strzelecki i obrona strzelecka** to cechy wykorzystywane w walce. Ich opis znajduje się w rozdziale walka.

### **Rozwój cech postaci**

Cechy postaci mogą zmieniać swoją wartość w trakcie przygody. Najbardziej płynną cechą jest status – majątność czy wpływy najłatwiej zwiększyć poprzez zdobywanie skarbów, majątków ziemskich, wykonywania zadań dla lokalnych możnych czy pokonywanie potworów. Z drugiej strony może też łatwo zmaleć – napaść bandytów, popełnienie bluźnierstwa czy zdrada władcy mogą pogorszyć wartość cechy.

Status nie powinien jednorazowo zmienić swojej wartości o więcej niż 2 poziomy.

Cechy fizyczne i umysłowe nie powinny w trakcie gry zmienić swojej wartości o więcej niż 2 poziomy na cechę. Mogą one poprawić się poprzez dokonanie wielkich czynów, osiągnięcie szóstego poziomu umiejętności czy intensywny trening. Ich spadek może być skutkiem choroby, urazów czy traumatycznych przeżyć.

## KREACJA POSTACI

Tworzenie postaci składa się z kilku etapów:

1. Wydrukuj kartę postaci – znajduje się na końcu tego podręcznika oraz w osobnym pliku PDF.
2. Określ lud postaci, wpływa ona na pewne wybory dotyczące cech i wyposażenia postaci.
3. Określ cechy postaci, bezpośrednio wpływają one na szansę powodzenia testów i pomogą ci stworzyć wizję swojego bohatera.
4. Określ wiek postaci, wpływa on na pulę umiejętności, wartości części cech oraz może mieć duże znaczenie dla narracji.
5. Określ umiejętności postaci, określają one, jakie są dziedziny jej zainteresowań czy profesji.
6. Wybierz ekwipunek i określ resztę cech jak wygląd czy zachowanie postaci. Należy tu uwzględnić poprzednie wybory, takie jak lud czy wartość cechy status.

Jeśli chcesz, możesz sobie część wyborów zastąpić rzutem:

**Lud**, rzut k12.

- 1-4 Harusz
- 5-6 Reanin
- 7- Haj
- 8- Ćwiar
- 9 - Hen
- 10- Woł
- 11- Ko
- 12 - Jas

**Najwyższa** cecha i **najniższa** cecha, dwa rzuty k12. Duple przerzucić. Wartości ustal ręcznie wedle wskazówek.

- 1-3 Krzepa
- 4-6 Żwawość
- 7-9 Przenikliwość
- 10-11 Wola
- 12 Status

**Wiek**, rzut k12.

- 1-7 młodzieniec
- 8-10 dorosły
- 11-12 starzec

## ETAP II – LUD

W krainie Harusz istnieje kilka różnych ludów. Podzielone one są na dwie kategorie – nacje ludzi i plemiona dzieci bestii.

### LUDZIE

Krainę Harusz i okoliczne ziemie zamieszkują liczne ludy, posługujące się własnymi językami i będące na różnym etapie rozwoju. Od osiadłych, budujące wspaniałe miasta Haruszy, przez nieznaną samemu metod wytopu metali Ćwiarów.

### HARUSZOWIE

Zjednoczone pokolenia temu plemiona krain Ha, Ru i Sz to lud rolników, rzemieślników i artystów zamieszkujący żyzne ziemie dolin rzecznych. Zbudowali wspaniałe miasta, ale bogactwo krainy oraz wyroby rzemiosła skusiły inne ludy do najazdów, zagrażających ich cywilizacji. Dekadencyjni i potężni, mają dostęp do sztuk niedostępnych innym ludom.

- Lud ten jest mistrzem alchemii oraz metalurgii – przy kreacji postaci mikstury, składniki alchemiczne i przedmioty z metali mają wartość zmniejszoną o dwa.
- Haruszowie to mistrzowie rzemiosła i wiedzy – mają dodatkowe 5 punktów umiejętności do wydania na rękodzieło, alchemię, medycynę, czytanie i pisanie i inne dziedziny dotyczące wiedzy oraz rzemiosła.

### REANIE

Wyspiarzki lud od pokoleń władający morzem. Słynie zarówno z kupców, jak i bezlitosnych korsarzy. Wraz z nastaniem niespokojnych czasów coraz śmielej poczynają sobie na wybrzeżach dawnego imperium. Ich cywilizacja w niczym nie ustępuje krainie herosów, a handel pozwala im zdobyć wszelkie dobra.

- Lud ten jest panami morza – przy kreacji postaci wszelkie statki mają wartość mniejszą o dwa oraz mają dodatkowe 5 punktów umiejętności do wydania na dziedzinę z nim związane jak przetrwanie, handel, rękodzieło i inne.
- Jako lud handlarzy i korsarzy, wszelkie towary, usługi i najemnicy mają wartość mniejszą o dwa stopnie przy kreacji postaci.

## **HAJOWIE**

Mieszkańcy niegościnniej górskiej krainy to lud twardy i nieugięty. Moc jest w nich silna, a przeludnienie zmusił wiele ich klanów do wędrówki do ziem miast-państw Harusz. Ogniem i orężem walczą więc o nowe miejsce do zamieszkania. Nie słyną z rzemiosła, ale ich wojownicy górują nad wrogami.

- Hajowie to lud żyjący na granicy wielkich puszczy – produkty zielarskie i związane z lasem mają wartość mniejszą o dwa przy kreacji postaci.
- Lud ten słynie z mocy i zahartowania przez niegościnną krainę, mają dodatkowe 5 punktów na umiejętności związane z lasami i wojaczką jak przetrwanie, walka wręcz, moc czy zielarstwo.

## **ĆWIAROWIE**

Nieznani jeszcze jedno pokolenie temu koczownicy przybyli ze wschodu. Wojowniczy i przebiegły lud słynący z niezrównanych łuczników i wytrwałości. Nie znają większości sztuk, pisma czy rolnictwa, żyjąc z hodowli zwierząt i wojaczki.

- Lud ten jest mistrzami łucznictwa, a łuk jest ich podstawową bronią i narzędziem polowań. Łuk refleksyjny przy tworzeniu postaci można zakupić przy cenie prostego łuku.
- Ćwiarowie są koczowniczymi pasterzami – wszelkie zwierzęta i produkty odzwierzęce jak skóry itp. mają wartość zmniejszoną o dwa przy kreacji postaci. Dodatkowo mają 5 punktów na umiejętności związane z podróżami i zwierzętami jak przetrwanie, strzelectwo, tresura, rękodzieło czy sprawność.

## LUDY BESTII

Stworzone przez mitycznego tyrana, mieszańce ludzkich niewolników i zwierząt zostały wygnane przez boskich władców. Jednak wraz ze zniknięciem herosów i utraceniem blasku ziem Harusz, ich szczepy powróciły. Niektóre podbijają i łupią tak jak obce ludy nawiedzające kraj, gdy inne handlują i oferują swoje usługi za zapłatę. Bez względu na intencje wywołują zwykle strach wśród mieszkańców kraju, jako żywy dowód zagrożenia ze strony sztuk tajemnych.

### HEN

Powiadają, że to połączenie człowieka i drapieżnych hien z dzikich regionów powstało jako wojownicy władczyni królestwa jeszcze sprzed epoki Tyrana Bestii. Agresywni, matriarchalni i preferujący koczowniczy styl życia często są łupieżcami bądź najemnikami.

- Jako koczownicy wszelkie zwierzęta i produkty odzwierzęce jak skóry itp. mają wartość zmniejszoną o poziom przy kreacji postaci.
- Lud ten widzi w ciemnościach oraz ma wyczulony węch, pozwalający im wyczuwać inne istoty po zapachu.
- Lud ten jest nad wyraz sprawny fizycznie – krzepa i żwawość rosną o stopień.
- Często w bezpośredniej walce zamiast z broni korzystają ze swoich szczęk – działają one wedle zasad analogicznie do sztyletu z brązu.

### WOŁ

Rosłe istoty, będące owocem połączenia wołu i człowieka. Silne i posiadające duże różnice temperamentu między kobietami i mężczyznami, preferują rolnictwo oraz budowanie miast. Najbardziej przypominają swoich ludzkich przodków w kulturze i obyczajach, dlatego z plemion bestii cieszą się najmniejszą odrazą. Ich karawany kupieckie pełne dóbr są tolerowane w wielu miastach.

- Jako lud handlarzy wszelkie towary mają wartość mniejszą o stopień przy kreacji postaci.
- Lud ten kontynuuje tradycje swoich ludzkich haruszowych przodków – mają dodatkowe 3 punkty umiejętności do wydania na rękodzieło, handel, czytanie i pisanie i inne dziedziny dotyczące wiedzy oraz rzemiosła.
- Lud ten jest nad wyraz potężny – krzepa jest wyższa o dwa.
- Lud ten posiada trzy punkty żywotności.

## **KO**

Zwinne oraz pełne dziwnego wdzięku połączenie drapieżnych kotów i ludzi, to koczownicze istoty najczęściej żyjące w pobliżu osiadłych ludów. Są sprawne fizycznie i lubują się w wytworach kultury, ale słyną z kapryśności i lenistwa. Ich obecność potrafi być zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem, w zależności od ich humoru.

- Jako koczownicy lubujący się w wytworach osiadłych ludów, wszelkie towary luksusowe jak tkaniny, biżuteria czy przyprawy mają wartość mniejszą o dwa. Sami oferują za nie swoje usługi jako najemnicy bądź też zdobywają je rabunkiem.
- Lud ten widzi w ciemnościach oraz ma wyczulony węch, pozwalający im wyczuwać inne istoty po zapachu.
- Lud ten słynie z niesamowitej zwinności – zwawość rośnie o dwa.
- Pazury i zwinność pozwalają im się wspinać po płaskich ścianach czy drzewach bez potrzeby użycia lin i narzędzi.

## **JAS**

Najbardziej obce i nieludzkie spośród zwierzoludzi, połączenie jaszczurów z ludźmi. Niesamowicie odporne i zdolne do wytrzymania długi braków zapasów, istoty te raczej stronią od kontaktów nawet z innymi plemionami bestii. Gdy już dochodzi do kontaktu, są prostolinijni – zarówno w przyjaźni, jak i wojnie.

- Lud ten słynie z nieugiętości – wola rośnie o dwa.
- Mają podwojoną wartość cechy pragnienie i muszą odżywiać się dwa razy rzadziej niż inni.
- Potrafią wstrzymać oddech na wiele minut.
- Ich twarda skóra liczy się jako lekki pancerz i łączy się w działaniu z tym noszonym na niej.

### **ETAP III – WARTOŚCI CECH**

Każda postać ma 15 punktów do rozdzielenia pomiędzy cechy główne, których początkowa wartość to 2. Jeśli pochodzenie nie wpływa na cechy, to maksymalna wartość cechy na tym etapie kreacji postaci to 8.

## ETAP IV – WIEK

Wiek wpływa na pulę punktów umiejętności, ostateczną wartość cech oraz może służyć w narracji do określenia wyglądu i zachowania postaci.

### **MŁODZIEŃC**

Młoda i w pełni sił witalnych, ale niedoświadczona postać. Dysponuje 10 punktami umiejętności oraz ma premię +1 do krzepy i żwawości.

### **DOROSŁY**

Doświadczona postać, która dysponuje 20 punktami umiejętności.

### **STARZEC**

Wiek noszący ogrom doświadczeń i wiedzy, jednak kosztem słabości ciała. Dysponuje 30 punktami umiejętności, jedna cecha umysłowa lub społeczna rośnie o poziom, ale obydwie cechy fizyczne maleją o poziom.

## ETAP V – UMIEJĘTNOŚCI

Każdy poziom posiadanej przez postać umiejętności zwiększa próg sukcesu danej dziedziny o stopień. W testach porównawczych poziom umiejętności dodaje się do porównywanej cechy.

Umiejętności przyjmują wartość od zera do sześciu.

### Rozdzielanie punktów

Wiek postaci określa pulę punktów umiejętności. Cena poziomu umiejętności równa jest jego wartości.

**Przykład: Wykupienie 1 poziomu umiejętności walki wręcz to punkt. Wykupienie 2 poziomu to 3 punkty – w pierwszej trzeba wykupić poziom pierwszy tej umiejętności, a następnie drugi.**

### Synergie

W pewnych okolicznościach można wykorzystywać wiedzę z dwóch i więcej umiejętności. Obniża to poziom trudności testu o dodatkowy stopień. O synergii decyduje prowadzący wraz z graczami.

**Przykład: Posiadanie umiejętności rękodzieła i zręczność pozwoli na otrzymanie synergii, gdy postać naprawia bądź modyfikuje uzbrojenie.**

### Zdobywanie doświadczenia

W ciągu gry umiejętności rozwijają się punktami rozwoju, które otrzymuje się jeden co sesję. Punkt ten należy przydzielić do jednej z tych umiejętności, które wykorzystywała lub trenowała postać. Umiejętność potrzebuje tylu punktów rozwoju do awansu, ile wynosi wartość osiąganego poziomu.

**Przykład: Rozwinięcie umiejętności na 4 poziom wymaga 4 punktów rozwoju.**



## LISTA UMIEJĘTNOŚCI

### WALKA WRĘCZ

Umiejętność użycia technik walki w zwarciu. Bezpośrednio wpływa na wartość ataku i obrony wręcz, przekładając się na skuteczność ciosów i bloków.

Przykładowymi testami walki wręcz są: Próba powalenia agresywnego podróznika, ocena zdolności walki innej postaci czy atak przy pomocy włóczni.

- Testy walki wręcz to głównie rzuty na żwawość w przypadku wykonywania ciosów i ich unikania oraz krzepa, gdy chce się wykonać chwyt czy manewr opierający się na wykorzystaniu siły.

### STRZELECTWO

Umiejętność użycia broni strzeleckiej jak proca, oszczep czy łuk.

Przykładowymi testami walki strzeleckiej są: Próba trafienia poruszającego się celu, ocena zdolności strzeleckich innej postaci czy jakości znalezionej łuku.

- Testy walki strzeleckiej broni to głównie rzuty na żwawość.

### SPRAWNOŚĆ

Umiejętność odpowiadająca za trening fizyczny postaci. Bezpośrednio wpływa na wartość obrony strzeleckiej. Jeśli wartość tej umiejętności jest wyższa niż umiejętności walki wręcz, to ustala również obronę wręcz.

Przykładowymi testami sprawności są: Próba zakradnięcia się pomiędzy strażnikami, wspinaczka po stromej ścianie czy wielogodzinna wędrówka w trudnym terenie.

- Testy sprawności dotyczą obydwóch cech fizycznych w zależności od sytuacji.

### ZIELARSTWO

Umiejętność odpowiadająca za znajdowanie, rozpoznawanie i przerabianie roślin na wywary, maści i proszki.

Przykładowymi testami zielarstwa są: Próba wykonania wywaru, ocena działania i mocy wywarów oraz wyszukiwanie przydatnych ziół w dzicy.

- Lista wywarów dostępna jest w dziale wyposażenie. Zielarz zna jedną recepturę na poziom umiejętności, którą ma i zdobędzie. Może znaleźć więcej receptur w trakcie przygód.
- Cecha wykorzystywana w testach to przenikliwość.

## **PRZETRWANIE**

Umiejętność polowania, odnajdywania drogi i zasobów w dziczy.

Przykładowymi testami przetrwania są: Polowanie na zwierzynę, wyszukiwanie źródeł wody oraz ukrywanie swoich tropów.

- Cecha wykorzystywana w testach to przenikliwość.

## **RĘKODZIEŁO**

Umiejętność wytwarzania, naprawiania i poprawiania przedmiotów.

Przykładowymi testami rękodzieła są: Wykonywanie włóczni z grotu i drzewca, naprawienie popsutej zbroi czy uszycie większego worka na dobytek.

- Cechy wykorzystywane w testach to żwawość lub przenikliwość, w zależności od sytuacji.

## **PERSWAZJA**

Umiejętność przekonywania innych w formie argumentacji, rozkazów, gróźb czy próśb.

Przykładowymi testami perswazji są: Przekonywanie napotkanych podróżników o podzieleniu się żywnością, odwiedzenie grupki korsarzy od ataku czy przekonanie zleceniodawcy o powiększeniu nagrody za zadanie.

- Cecha wykorzystywana w testach to wola, status lub przenikliwość, w zależności od sytuacji.

## **HANDEL**

Umiejętność wyceny, handlu i wymiany dóbr oraz usług. Wpływa na powodzenie targowania się, wyceny dóbr oraz na wartość przedmiotów w transakcji.

Przykładowymi testami handlu są: Wytargowanie niższej ceny za usługę, przekonanie rozmówcy o „wyjątkowych” walorach oferowanego towaru czy ocena wartości znalezionych przedmiotów.

- Cecha wykorzystywana w testach to status lub przenikliwość, w zależności od sytuacji.

## **ZRĘCZNOŚĆ**

Umiejętność wykonywania sztuczek i delikatnych czynności dłońmi.

Przykładowymi testami zręczności są: Próba kradzieży kieszonkowej, sztuczki przy pomocy kości czy ukrycia sztyletu.

- Cecha wykorzystywana w testach to żwawość.

## **ALCHEMIA**

Tajemna sztuka przekształcania ziół, metali i innych składników w potężne wywary i przedmioty. Powiadają, że niektórzy alchemicy potrafią władać nad życiem. Najczęściej alchemikami zostają członkowie osiadłych społeczności, gdzie odpowiednie bogactwo pozwala na zdobycie wiedzy i potrzebnych składników.

Przykładowymi testami alchemii są: Próba wykonania wywaru alchemicznego, ocena działania oraz mocy znalezionych przedmiotów alchemicznych czy ocena mocy znalezionych składników.

- Lista wywarów dostępna jest w dziale wyposażenie. Alchemik zna jedną recepturę na każdy poziom umiejętności, którą ma i zdobędzie. Może znaleźć więcej receptur w trakcie przygód.
- Cecha wykorzystywana w testach to przenikliwość.

## **MEDYCYNA**

Umiejętność opieki nad potrzebującymi, leczenia ran i chorób.

Przykładowymi testami medycyny są: Przeprowadzanie operacji chirurgicznej, diagnoza zakażenia czy opieka nad ciężko ranną istotą.

- Cecha wykorzystywana w testach to przenikliwość lub żwawość w zależności od sytuacji.

## **MOC**

Rzadkie i potężne, budzące strach zwykłych mieszkańców siły. W przeciwieństwie do innych umiejętności nie można jej nabyć – jest przyrodzona.

Przykładowymi testami mocy są: Rzucanie uroku na inne istoty, ocena, jakimi mocami władają inni czy wyszukiwanie wpływu mocy w otoczeniu.

- Lista mocy jest dostępna w dziale moc.
- Cecha wykorzystywana w testach to wola.

By móc mieć tę umiejętność, gracz musi wykonać rzut k12 i wylosować 1 w obecności prowadzącego. Następnie wykonuje rzut na posiadaną ścieżkę:

- 1-2 Natura
- 3-4 Ogień
- 5-6 Woda
- 7-8 Wiatr
- 9-10 Ziemia
- 11 – Ciało
- 12 - Umysł

## **INNE UMIEJĘTNOŚCI**

Prowadzący i gracze mogą dodawać nowe umiejętności w ramach tej kategorii, by nadać postaciom dodatkowego charakteru czy specjalizacji. Cechy wykorzystywane w testach zależą od umiejętności.

Przykłady:

- Pismo – umiejętność zapisywania i odczytywania zapisków. Rozwijanie pozwala na odczytywanie starych zapisków bądź zniszczonych oraz zaszyfrowanych wiadomości.
- Języki – umiejętność porozumienia się z obcymi istotami.
- Taktyka – Umiejętność zaciągania, wyposażenia, utrzymania i dowodzenia armiami.
- Hazard – umiejętność gry w rozmaite gry hazardowe jak kości.
- Sztuka – umiejętności praktyczne bądź teoretyczne z wybranej dziedziny sztuki jak taniec, śpiew, malarstwo czy rzeźba.
- Trening ducha – techniki zwiększające samokontrolę i odporność umysłu na ataki.
- Tresura – techniki pozwalające na oswojenie zwierząt i nauczenie ich wykonywania poleceń.
- Matematyka – wiedza na temat liczb, przydatna w praktycznie każdej dziedzinie.
- Astronomia – wiedza na temat ruchu ciał niebieskich i cykliczności pór roku.

## WYPOSAŻENIE

Postać może nosić przy sobie bez wpływu na jej mobilność tyle przedmiotów zajmujących **komórki udźwigu**, ile wynosi jej krzepa. Przenoszenie większej liczby powoduje zmniejszenie prędkości podróży w świecie o jeden. Dodatkowo każdy przedmiot powyżej krzepy zmniejsza żwawość o stopień. Postać może udźwignąć maksymalnie tyle przedmiotów, aż jej żwawość zostanie obniżona do 1.

Wszystkie przedmioty czy usługi mają podaną wartość. Jest to status postaci potrzebny do zapłaty lub wartość przedmiotu/usługi oferowaną w zamian za dane dobro.

Postać na początku rozgrywki może posiadać tyle dóbr, ile wynosi jej status. Wyjątkiem są te o wartości 1 – nie na nie limitu.

### NISZCZENIE I NAPRAWIANIE WYPOSAŻENIA

Większość przedmiotów może ulec uszkodzeniu lub zniszczeniu w trakcie przygody – liny, ubrania czy ogólnie łatwopalne materiały ulegną spopieleniu w kontakcie z ogniem. W większości wydarzenia te są efektem deklaracji w fikcji – prób przecięcia liny, rzuceniem pochodni na stos siana czy popchnięcia przeciwnika w ognisko.

Jednak czasami mogą być one spowodowane użyciem konkretnego przedmiotu/zdolności postaci. Dobrym przykładem jest moc ognia – jej zaklęcia z powodu operowania płomieniami podpalają wszystkie łatwopalne materiały, co czyni ją szczególnie niszczycielską i groźną.

Broń i pancerze mają dodatkowe zasady dotyczące zużywania się.

Pancerze, które zużyły w danej walce swoje punkt żywotności, mogą ochronić przed dodatkowym ciosem, ale kosztem uszkodzenia. Nie odzyskują one już punktów żywotności co walkę bez naprawienia ich.

Uzbrojenie może zadać dodatkowy punkt obrażeń za cenę uszkodzenia. Uszkodzona broń nie może dłużej służyć do atakowania. Można również deklarować atak na broń przeciwnika. Zostaje ona uszkodzona, jeśli zada się punkt obrażeń dla broni słabszej niż sztylet z brązu lub dwa punkty obrażeń dla oręża z tego metalu.

Tarcze mogą pochłonąć jeden cios za cenę zniszczenia.

Przedmioty do naprawy potrzebują surowca oraz odpowiednich narzędzi. Proste wyroby jak maczugi, oszczepy i proste ubrania można wytwarzać bez odpowiedniego warsztatu, gdy broń i pancerze z brązu wymagają pieca i narzędzi do wytopu metalu.

### RZADKIE DOBRA

Sól wykorzystywana do konserwowania żywności, ale również w wielu innych zastosowaniach. Wartość 9-10 za komórkę udźwigu.

Asfalt to gęsta, czarna ciecz wykorzystywana w alchemii, gdzie znana jest jako sok skalny. Znajduje zastosowanie również w budownictwie. Wartość 7-8 za komórkę udźwigu.

Smoła drzewna wykorzystywana jest do uszczelniania statków, medycynie, przyklejania grotów do drzewców czy impregnacji skór i płótna. Wartość 6-7 za komórkę udźwigu.

## **ODZIENIE**

Przepaski biodrowe, spódnice i inne proste odzienie, wartość od 1 do 2.

Grube skóry zwierzęce czy futra chronią przed mrozami, zajmują komórkę udźwigu. Wartość od 3 do 5.

Dobrej jakości odzienie świadczące o statusie społecznym, wartość od 3 do 6 w zależności od rozmiaru i jakości.

Wysokiej jakości bogato zdobione odzienie pozwala lepiej wpływać na innych, zmniejszając o poziom trudność testów społecznych. Zajmuje komórkę udźwigu, wartość 7-9.

Podobnie wpływa na innych bogata biżuteria i przedmioty zdobione szlachetnymi metalami i kamieniami. Jej wartość zależy od surowców, z których jest wykonana i jakości. Dodaj do części składowych od jednego do czterech poziomów wartości. Np. amulet ze srebra dobrze wykonany ma wartość 9.

## **NARZĘDZIA I PRZYDATNE PRZEDMIOTY**

Wytrzymała lina długości 10 metrów – przydatna w wielu sytuacjach. Wartość 4, zajmują komórkę udźwigu.

Torba – Zwiększa udźwig o dwie komórki. Wartość 2

Pochodnia – Oświetla mroki nocy, jednorazowa. Wartość 2

Hubka i krzesiwo – Pozwala rozpalić ogień. Wartość 1

Posłanie – Pozwala na wygodny sen w każdym miejscu. Wartość 1.

Bukłak – Mieści wodę na dzień. Wartość 2. Zajmuje komórkę udźwigu.

Uprząż dla osła z pojemnością 10 komórek, wartość 3.

Narzędzia rzemieślnicze – mogą być różnorodne w zależności od dziedziny, wartość 3-5.

Ceramika – od prostej, do przepięknie wykonanej. Przydatna w wielu sytuacjach, wartość 2-8

Szkło – przedmioty wykonane ze szkła cenione są za swoje piękno, jak i praktyczność, wartość od 4 do 9 w zależności od rozmiaru i jakości wykonania.

## **ZIOŁA**

Słabe zioła, wykorzystywane w ziołarstwie, medycynie i kuchni. Wartość 2 za komórkę udźwigu, moc składnika ziołarskiego i alchemicznego 1.

Dobre zioła o silniejszych właściwościach leczniczych. Wartość 4 za komórkę udźwigu, moc składnika ziołarskiego i alchemicznego 2.

Rzadkie zioła, często zawierające w sobie moc, pozwalają na tworzenie preparatów alchemicznych o większej sile. Wartość 6 za komórkę udźwigu, moc składnika ziołarskiego i alchemicznego 3.

Mocne przyprawy nadają potrawom niepowtarzalnego smaku, często też konserwując żywność – wartość 7-10 za komórkę udźwigu.

## **ŻYWNOŚĆ**

Szybko psujące się jedzenie na dzień – wartość 2, w trakcie klęski nieurodzaju wartość rośnie o jeden. Zajmują komórkę udźwigu, psuje się w ciągu 2-3 dni.

Trwałe jedzenie na dzień – wartość 3, w trakcie klęski wartość rośnie o stopień. Zajmują komórkę udźwigu, jest jadalne przez tydzień-półtora.

Wino – wartość 3, w trakcie klęski nieurodzaju wartość rośnie o stopień. Zajmują komórkę udźwigu. Może stanowić ekwiwalent wody, a wypicie odzyskuje punkt opanowania. Wypicie więcej niż sztuki dziennie wymusza test krzepy, którego porażka oznacza odurzenie.

Piwo – wartość 2, w trakcie klęski nieurodzaju wartość rośnie o stopień. Zajmują komórkę udźwigu. Dwie porcje stanowią zamiennik wody i żywności na dzień. Wypicie więcej niż trzech sztuk wymusza test krzepy, którego porażka oznacza odurzenie.

## **SKÓRY I TKANINY**

Bela prostego materiału – zajmuje komórkę udźwigu, wartość 1-2.

Bela dobrego materiału – zajmuje komórkę udźwigu, wartość 3-4.

Bela egzotycznego materiału – zajmuje komórkę udźwigu, wartość 5-6

Skóra małego zwierzęcia – zajmuje komórkę udźwigu, wartość 2-3.

Skóra dużego zwierzęcia – zajmuje dwie komórki udźwigu, wartość 4-5.

Skóra rzadkiego i pożądanego zwierzęcia – zajmuje komórkę udźwigu, wartość 6-7.

Skóra/część ciała magicznej bestii – zajmuje komórkę udźwigu, wartość 7-8.

## **ZWIERZĘTA**

Mały pies/kot/drób – wartość 1 za sztukę, wartość 2 za kilka sztuk.

Duży pies/owca/koza/trzoda chlewna – wartość 2 za sztukę, wartość 3 za kilka sztuk.

Osiół – wartość 3-4 za sztukę, wartość 4-5 za kilka sztuk.

Bydło – wartość 4-5 za sztukę, wartość 5-6 za kilka sztuk.

Żywy okaz egzotycznego zwierzęcia – wartość 5-6 za sztukę, wartość 6-7 za kilka sztuk.

Żywy okaz małej magicznej bestii – wartość 8-9 za sztukę, wartość 9-10 za kilka sztuk.

Żywy okaz dużej magicznej bestii – wartość 10-12 za sztukę, wartość 13 i więcej za kilka sztuk.

## **METALE I KAMIENIE SZLACHETNE**

Miedź wykorzystywana do produkcji ozdób oraz tworzenia stopów na narzędzia i broń – wartość 3-4 za komórkę udźwigu, moc składnika alchemicznego 2.

Ołów „odpad” po wydobyciu i produkcji srebra, wykorzystywany jako ciężarki, składnik alchemiczny, ozdoby i w budownictwie – wartość 3-4 za komórkę udźwigu, moc składnika alchemicznego 2.

Cyna to rzadki metal potrzebny głównie do produkcji brązu – wartość 4-5 za komórkę udźwigu, moc składnika alchemicznego 2.

Brąz jest stopem cyny i miedzi, służący do tworzenia narzędzi, broni, ozdób czy pancerzy – wartość 5-6 za komórkę udźwigu, moc składnika alchemicznego 2.

Srebro to ozdobny metal często wykorzystywany w formie płacidła – wartość 7-8 za komórkę udźwigu, moc składnika alchemicznego 3.

Złoto jest szlachetnym kruszcem o niezmiennym pięknie i łatwości obróbki – wartość 9-10 za komórkę udźwigu, moc składnika alchemicznego 4.

Meteorytowy metal – bezcenny kruszec znajdujący w upadłych gwiazdach, wykorzystywany w alchemii, moc składnika alchemicznego 6.

Kamienie półszlachetne – wykorzystywane jako ozdoby i płacidła, wartość 2-4 za sztukę.

Kamienie szlachetne – wykorzystywane jako ozdoby i płacidła, wartość 6-8 za sztukę.

Nieskazitelne kamienie szlachetne – wykorzystywane jako ozdoby i płacidła, wartość 9-11 za sztukę.

## **DOMOSTWA**

Prosta chata ze słomy/malutki dom z cegły mułowej – typowy dom chłopstwa, status 2. Mieści całą rodzinę wraz z inwentarzem, pozbawiony jakichkolwiek wygód.

Prosty dom z cegły mułowej – dom bogatszych chłopów i drobnych rzemieślników, status 3. Może być podzielony na kilka pomieszczeń.

Większy dom z cegły – przeciętne lokum rzemieślników oraz drobnych posiadaczy ziemskich, status 4. Zwykle zawiera osobny warsztat czy pokoje służby.

Domostwo z własnym ogrodzonym placem – miejsce zamieszkania bogatszych rzemieślników, mniejszych właścicieli ziemskich i wojowników, status 5. Może posiadać osobne zabudowania dla służby i działalności gospodarczej.

Domostwo z ogrodem – typowa posiadłość możnych, status 7. Zawiera oprócz zieleni dużo wyspecjalizowanych pomieszczeń, mebli i udogodnień.

Pałacyk – miejsce zamieszkania i urzędowania pomniejszych władców i ważnych urzędników, status 8-10. Ma funkcje zarówno reprezentatywne, jak i obronne.

Pałac – centrum władzy potężnych królów, kapłanów czy czarowników, status 11+ Zwykle stanowi forteczę tonącą w przepychu.



## **ŁODZIE, STATKI I OKRĘTY**

Prosta trzciniowa/skórzana łódź – pozwala na podróż kilku osób, transport dóbr, polowania na zwierzęta i rybołówstwo. Stanowią podstawę życia społeczności dolin rzecznych – status 2.

Barka trzciniowa do pływania po rzece – duża barka przydatna przy spławianiu towarów w dół rzeki, jak i transportu większej liczby zwierząt i ludzi – status 3.

Mały statek – statek z żaglem, pozwalający na podróż przybrzeżną oraz rzeczną. Dobry do drobnego handlu, korsarstwa i odkrywania nowych krain — status 5

Statek handlowy – ociążały i niezbyt sterowny statek o ogromnej pojemności, zwykle służący do handlu na większe odległości – status 7.

Galera – smukły okręt, którego głównym napędem nie jest żagiel, a ciężki trud wioślarzy. Pozwala to jej na krótki czas osiągnąć niespotykaną prędkość. Wykorzystywana zarówno do handlu, jak i wojaczki, gdzie niektóre z nich wyposaża się ogromne brązowe tarany. Jako największy statek wymagający wielu ludzi do obsługi, tylko władcy czy większe społeczności są w stanie ich używać – status 10, a z taranem z brązu czy dwoma rzędami wioślarzy status 12.

## **TARCZE**

Tarcza to najczęściej okrągły lub owalny przedmiot wykonany z wikliny, drewna i skór chroniący użytkownika w walce.

**Małe tarcze** dają premię +1 do obrony wręcz i strzeleckiej. Zajmują jedną komórkę udźwigu oraz mają wartość 2-3.

**Duże tarcze** dają premię +2 do obrony wręcz i strzeleckiej. Zajmują dwie komórki udźwigu oraz mają wartość 3-4.

## **PANCERZE**

Pancerz to odzienie, mające zapewniać ochronę w walce przed ciosami. Są one dość rzadkie i drogie, jedynie bogatsi wojownicy i możni mogą pozwolić sobie na ich używanie.

**Lekkie pancerze** zapewniają ochronę przed jednym punktem obrażeń w starciu. Przykładem mogą być grube skóry zwierzęce czy płócienne kaftany a jako ochrona głowy grube materiałowe/skórzane hełmy. Zajmują jedną komórkę udźwigu. Ich wartość waha się od 4 do 6.

**Średnie pancerze** zapewniają ochronę przed dwoma punktami obrażeń w starciu. Przykładem mogą być kaftany nabijane guzami z brązu, czy z brązową płytką chroniącą pierś. Na głowie hełmy mające elementy z brązu czy rogu. Zajmują dwie komórki udźwigu. Ich wartość waha się od 7 do 8.

**Ciężkie pancerze** zapewniają ochronę przed trzema punktami obrażeń w starciu. Przykładem mogą być napierśniki z brązu czy zbroje łuskowe chroniące tułów, nagolennice na nogach i hełm w całości odlany z brązu na głowie. Sztuka ich tworzenia jest niezwykle rzadka i jedynie najwięksi mistrzowie rzemiosła potrafią je stworzyć, co przekłada się na ogromną ich wartość. Zajmują trzy komórki udźwigu. Ich wartość waha się od 9 do 10.

## BRONĀ

Ziemię Harusz to niebezpieczne miejsce, gdzie często zachodzi potrzeba obrony swojego dobytku. Społeczności korzystają z wielu typów broni, od najprostszej używanej przez biedotę, przez wyposażenie możnych i arystokratów.

Każda broń poza kamieniem zajmuje jedną komórkę udźwigu.

Broń do walki wręcz pozwala atakować w zasięgu **blisko**. Broń strzelecka pozwala atakować w odległościach od **w pobliżu** do **odległych**, w zależności od rodzaju.

Kamień – można nimi ciskać na odległość do **w pobliżu**.

Proca – stanowi broń biedoty najczęściej pasterzy. Jest to kawałek skóry lub materiału pozwalający ciskać kamieniami na odległość **daleko**. Wartość 1.

Maczuga/toporek kamienny – Prymitywna broń dająca premię +1 do testu zranienia. Wartość 1.

Sztylet kamienny – Proste i przydatne narzędzie, łatwe w ukryciu. Wartość 2.

Proste oszczepy – Krótkie drzewce z wypalonymi końcami lub kamiennymi grotami pozwalają na walkę zarówno w zwarciu, jak i na rzut na **bliski** dystans. Wartość 2.

Włócznia z kamiennym grotem – Prosta broń, z racji swojej długości dająca premię +1 do ataku wręcz i umożliwiającą zadawanie ciosów za pleców towarzyszy. Wartość 2.

Łuk – Broń myśliwych, pozwala na miotanie strzał na odległość **daleko** z premią +2 do testu zranienia. Wartość 3.

Sztylet z brązu – Mimo małych rozmiarów skuteczny oręż, zawsze zadaje punkt obrażeń, łatwy w ukryciu oraz przydatny jako narzędzie. Wartość 3.

Maczuga/toporek brązowy – Wyposażenie wielu wojowników zawsze zadające punkt obrażeń i dające premię +2 do testu zranienia. Wartość 4.

Oszczepy z grotami z brązu – Pozwalają zarówno na walkę w zwarciu, jak i na rzut na **bliski** dystans. Zadają zawsze punkt obrażeń. Wartość 4.

Włócznia z brązowym grotem – Jej długi drzewie i mocny grot zawsze zadają punkt obrażeń i dają premię +2 do ataku wręcz. Pozwala na zadawanie ciosów za pleców towarzyszy. Wartość 5.

Łuk kompozytowy – Droga i delikatna broń o niezrównanej sile pozwala na miotanie strzał na odległość **odległą** oraz zadaje zawsze punkt obrażeń. Wartość 5.

Topór z brązu — Potężne ostrze na grubym drzewcu wymaga użycia dwóch rąk, zadając potworne ciosy. Zadaje zawsze dwa punkty obrażeń. Wartość 6.

Miecz z brązu – Stanowi symbol pozycji oraz najnowsze osiągnięcie metalurgii, zawsze zadając punkt obrażeń oraz daje premię +1 do obrony wręcz, ataku wręcz i testu zranienia. Wartość 7.

Oręż z meteorytowego metalu jest bezcenny, stanowiąc artefakty w posiadaniu królów i herosów. Pomniejsze siły są w stanie wiele zapłacić a często nawet prowadzić wojny o nie. Do przetworzenia meteorytowej rudy w przedmioty potrzebna jest wysoko rozwinięta alchemia. Jego cechą jest niezniszczalność, co pozwala na zadawanie nim potwornych ciosów oraz poprawienie premii danego typu oręża o stopień np. miecz meteorytowy ma premię +2 do obrony, ataku wręcz i testu na zranienie.

## **AMUNICJA**

Broń strzelecka wykorzystuje amunicję, którą razi się wrogów.

Proca i pociski do niej zajmują razem komórkę udźwigu.

Kamieni można nosić do 20 sztuk bez dodatkowego udźwigu. Są łatwo dostępne.

Pociski z ołowiu dają premię +2 do testów zranienia. Wartość 3, można nosić do 20 sztuk bez dodatkowego udźwigu.

Oszcypy do trzech sztuk zajmują jedną komórkę udźwigu. Każdy wyrzucony oszczep można ponownie podnieść.

Kołczan i łuk zajmują razem jedną komórkę udźwigu.

Proste strzały o krzemiennych grotach mają wartość 2.

Strzały z grotami z brązu dają premię +2 do testu zranienia, mają wartość 4.

## **USŁUGI**

Postacie mogą potrzebować w osadach wielu usług, jak i same mogą świadczyć je dla innych.

Opieka nad chorymi i rannymi – wartość 2 do 6, w zależności od stanu postaci.

Pogrzeb – wartość od 1 do 5, w zależności od jego wystawności i miejsca pochówku.

Wykonanie przedmiotu na zamówienie – zwykle jest o zwiększenie jego wartości o stopień, jednak najczęściej otrzymuje się profit w postaci ciekawego wyglądu lub lepszej jakości.

Zabawienie – wartość od 1 do 4, w zależności od formy i wymagań.

Postój na jedną noc – wartość od 1 do 3, w zależności od miejsca i sytuacji.

Nauczanie umiejętności – pozwala nabyć umiejętność, której się wcześniej nie znało. Wartość 4-8, w zależności od umiejętności – łatwiej jest pobierać nauki w myślistwie, niż alchemii czy pisaniu.

Niewolni – większość dużych osad czy plemion wykorzystuje niewolniczą pracę jeńców, czy przestępców. W zależności od wieku, umiejętności oraz podażu wartość niewolnika waha się od 3 do 8.

## SKŁADNIKI I PRZEDMIOTY ALCHEMICZNE

Alchemia i zielarstwo wymagają odpowiednich materiałów. Są to składniki będące surowcami podzielonymi na 6 poziomów mocy. Ich wartość to podwojony poziom mocy składnika.

Przykładowe składniki:

1. Powszechnie występujące zioła, małe kamienie półszlachetne, drobiny brązu, małe zwierzęta, serca większych zwierząt.
2. Rzadkie zioła, kamienie półszlachetne, perły, drobiny srebra, serca zwykłych ludzi.
3. Górskie kryształy, kamienie szlachetne, serca silnych lub wyjątkowo szlachetnych ludzi, małe części cała magicznych istot.
4. Rośliny pełne mocy, duże kamienie szlachetne, serca mniejszych magicznych bestii, serca posiadacza mocy
5. Potężne mieszanki ziołowe, drobiny złota, serca magicznych bestii lub pokaźne części ich ciał.
6. Meteorytowy metal, kamienie szlachetne bez skazy, serce wielkiej bestii, serca potężnych posiadaczy mocy.

Każdy wywar alchemiczny wymaga do stworzenia mocy składników równych jego poziomowi. Składniki słabsze nie mogą służyć do tworzenia silnych wywarów.

**Przykład: Wywar poziomu 2 wymaga składników o sile 2.**

Poziom 1

- Trucizna – Zabójcza substancja w formie płynu lub proszku. Zadaje punkt obrażeń, jeśli cel nie zda testu krzepy. Można użyć większej dawki dla zwiększenia obrażeń.
- Proszek usypiający – Istota spożywająca go lub wdychająca opary wykonuje test krzepy, porażka oznacza uśpienie.
- Olej wzmocnienia – Przedmiot potraktowany tym wywarem staje się bardzo mocny i odporny na zniszczenie. Ignoruje pierwszą deklarację lub efekt go niszczący.

Poziom 2

- Esencja ciała – To lekko zielonkawy płyn, które wypicie leczy rany, przywracając punkt żywotności.
- Wywar kości – Wylany na martwe ciało „wskrzesza” istoty w formie szkieletów pod kontrolą alchemika.
- Prosty kryształ alchemiczny – Tworzy kryształ, który swoją obecnością w ekwipunku postaci zmniejsza trudność testów wybranej umiejętności o stopień.

### Poziom 3

- Olej naprawy – Uszkodzony przedmiot potraktowany tym wywarem odzyskuje pełnię sprawności. Można nim naprawiać kamienne sługi.
- Elixir mutacji – Obniża jedną cechę fizyczną lub umysłową o stopień, poprawiając inną również o stopień. Zmiana jest stała, ale odwracalna kolejnymi eliksirami.
- Napar połączenia – Pozwala stworzyć połączenie człowieka i wybranej istoty. Wymaga do tego osoby mającej być celem transformacji i zwierzęcego serca lub ludzkiego serca i żywego zwierzęcia, któremu nada się bardziej ludzką formę. Serce stanowi dodatkowy składnik naparu, którym należy napoić cel. Po jednym dniu zamieni się on w hybrydę, całkowicie lojalną twórcy mikstury – ignoruje ona zasady lojalności najmitów i nie może podejmować akcji przeciwko stwórcy.
- Elixir miłosny – Istota, która napije się tego napoju, zakochuje się w pierwszej zobaczonej istocie.

### Poziom 4

- Flakon chodzącego ciała – Wylany na martwe ciało „wskrzesza” istoty w formie żywych trupów pod kontrolą alchemika.
- Sługa – Oprócz składników alchemicznych potrzebna jest rzeźba z kamienia lub metalu. Powstała statua lub kolos są całkowicie posłuszne stwórcy.
- Elixir odporności – Istota, która go wypije, otrzymuje na stałe dodatkowy punkt żywotności.
- Elixir niewrażliwości – Istota, która go wypije, staje się na dzień odporna na uroki.

### Poziom 5

- Flakon żywego ognia – Wszystkie istoty znajdujące się w odległości **blisko** otrzymują punkt obrażeń, jeśli nie zdarzą testu żwawości. Podpala on wszelkie łatwopalne przedmioty i substancje.
- Elixir wzmocnienia – Premia +1 do wybranej cechy fizycznej lub umysłowej. Każda istota może tylko raz skorzystać z dobrodziejstwa tego wywaru.
- Kryształ alchemiczny – Powstały kryształ wchłania moc, rzucenie na niego uroku zamyka esencję mocy w kryształ. Tak powstały przedmiot emanuje mocą, urok związany z ogniem będzie ogrzewał otoczenie, a przy większej mocy nawet zapalał suche i łatwopalne przedmioty.
- Napar bestii – Pozwala stworzyć magiczną bestię z normalnych istot jak solfuga, skorpion czy krab. Słucha się ona swojego stwórcy, ale nadal ma dzikie zachowanie i bez tresury może być niebezpieczna dla innych.

## Poziom 6

- Elixir nieśmiertelności – Po wypiciu istota się nie starzeje. Istoty już posunięte w wieku odzyskują młodość. Nie traci się jednak pozytywnych cech związanych z wiekiem.
- Elixir życia – Wskrzesza postać i odmładza ją do młodzieńczego wieku.
- Kamień filozoficzny – Pozwala raz dziennie zmienić jeden metal w inny, z wyjątkiem meteorytowego metalu.
- Kryształ mocy – Ten artefakt sam w sobie jest źródłem mocy, pozwala on nieposiadającym ją istotom na posługiwanie się jedną ze ścieżek mocy i rozwijanie jej, póki go ma w przy sobie. Czarownicy mogą rozwijać dodatkową ścieżkę.

## PRZEDMIOTY ZIELARSKIE

Każdy produkt zielarski wymaga do stworzenia mocy składników o łącznej sile równej jego poziomowi.

**Przykład: Wywar poziomu 2 wymaga składników o łącznej sile 2.**

### Poziom 1

- Maść kojąca – Białą maść daje przerzut testów krzepy w przypadku choroby.
- Olej utrwalenia – Żywność potraktowana tym olejem nie psuje się oraz jest smaczniejsza.
- Proszek odpoczynku – Ten biały proszek usuwa zmęczenie, ale może mieć zły wpływ w nadmiarze.

### Poziom 2

- Proszek silnych pleców – Udźwig istoty zostaje podwojony na jeden dzień.
- Proszek odporności – Istota otrzymuje przerzut kości w testach odporności na czynniki takie jak choroby czy zatrucie na jeden dzień.
- Zupa ziołowa – Ten mocny napój zaspokaja pragnienie i głód na dzień.

### Poziom 3

- Odtrutka – Daje pełną odporność na trucizny na dzień oraz usuwająca efekt działającej trucizny.
- Mikstura wzmocnienia – Czerwony płyn poprawia o poziom wybraną cechę fizyczną/umysłową na dzień, można użyć tylko jednej dziennie.
- Proszek kocich oczu – Pozwala przez jeden dzień widzieć w ciemnościach.

#### Poziom 4

- Maść lecząca – Gęsta zielona maść przywraca punkt żywotności, można użyć tylko jednej maści na danej istocie na dzień.
- Trucizna – Zabójcza substancja w formie płynu lub proszku. Zadaje punkt obrażeń, jeśli cel nie zda testu krzepy. Można użyć większej dawki dla zwiększenia obrażeń.
- Proszek odwagi – Istota, która go zażyje, przez jeden dzień nie odczuwa strachu.

#### Poziom 5

- Proszek kojący – Przywraca punkt opanowania oraz pomaga leczyć choroby umysłu.
- Proszek silnych nóg – Postać na jeden dzień uzyskuje dodatkowy ruch w walce oraz punkt ruchu na mapie podróży.
- Proszek przytomności – postać nie musi spać przez jedną noc, co daje jej dodatkową deklarację.

#### Poziom 6

- Mikstura gibkości – Na czas 6 tur, postać może wykonać dodatkową akcję.
- Maść odporność – Czarna gęsta maść, chroniąca przez dzień przed obrażeniami będącymi skutkiem testu zranienia.
- Mikstura oddechu w wodzie – Postać przez jeden dzień może oddychać w wodzie.

## KONTAKTY SPOŁECZNE

Postacie mogą natrafić na sytuację wymagającą wykorzystania dyplomacji, blefu czy manipulacji do rozwiązania. Od prób zastraszania spotkanych postaci, targowania się o cenę dóbr czy usług, po konflikty światopoglądowe czy podejmowanie ważnych decyzji.

Te umysłowe potyczki mogą mieć miejsce zarówno ze światem zewnętrznym, jak i pomiędzy samymi postaciami graczy. Za kontakty pomiędzy postaciami odpowiadają trzy cechy – przenikliwość, wola oraz status. Synergia jest otrzymywana za posiadanie umiejętności przydatnej w danej sytuacji.

Można ją otrzymać również za pomoc innych postaci, odpowiedni wygląd bądź czynniki takie jak sława postaci.

***Przykład: Łatwiej jest zastraszyć kogoś, gdy ma przed sobą grupę uzbrojonych najemników osławionych swoimi działaniami, niż gdy stoi przed nim nikomu nieznaną podróżnik.***

Działa to również w drugą stronę – doświadczony najemnik jest trudniejszy do zastraszania niż chłop.

Gdy czynniki takie jak znajomości, przynależność i kontekst zdarzenia nie określają nastawienia napotkanej postaci, można wykonać rzut, znajdujący się w dziale tabeli.

Nastawienie rozmówcy wpływa na trudność testu:

- Wrogie – rośnie o trzy stopnie.
- Negatywne – rośnie o stopień.
- Neutralne – brak modyfikacji.
- Pozytywne – maleje o stopień.
- Przyjazne – maleje o trzy stopnie.

Rozmiar grupy będącej celem akcji społecznej wpływa na trudność testu.

- Grupa do 5 osób – rośnie o stopień.
- Grupa do 10 osób – rośnie o dwa stopnie.
- Większa grupa – rośnie o trzy stopnie.

## HANDEL

Harusz i okoliczne krainy nie znają jeszcze pieniądza w formie monet. Zamiast tego wykorzystuje się różnego rodzaju bloki metali czy innych cennych przedmiotów oraz ewentualnie handel towarowy.

Każda osada posiada jeden wytwór/usługę, którą produkuje/oferuje i jedną, której nie może sobie zapewnić lub tylko w ograniczonym stopniu. Specjalność osady jest w niej zawsze dostępna, a dobra potrzebne mają wartość zwiększoną o połowę. Określenie tych dóbr można wykonać prowadząc wraz z graczami lub wykorzystać odpowiednie narzędzia w dziale tabeli.



## NAJMICI

Majętni awanturnicy, kupcy i możni mogą najmować innych, by ci wspierali ich swoimi umiejętnościami. Postacie niezależne znajdujące się pod kontrolą graczy nazywa się najmitami.

Najmować można ich w osadach czy plemionach koczowników. Liczebność dostępnych postaci niezależnych zależy od rozmiaru osiedla oraz rzutów kośćmi. Najmici mają najróżniejsze umiejętności i parametry, dokładnie opisane są one w dziale tabeli.

Najemnikom płaci się przedmiotem o równej lub większej wartości, lub posiadaniem majątności większej niż najemnika.

**Przykład: by nająć łowczego o majątności 3, musimy mu podarować przedmiot o tej wartości lub mieć status większą niż 3.**

Postacie najmuje się na jeden miesiąc, ale oprócz zapłaty, postacie graczy muszą zapewnić im utrzymanie. Postacie te normalnie zdobywają doświadczenie w trakcie gry. Najmici posiadają własne wyposażenie wedle normalnych zasad majątności.

Najmici różnią się od postaci graczy brakiem całkowitej lojalności – mogą zdradzić lub uciec, jeśli sytuacja jest zbyt niekorzystna.

- Gdy najmici mają jedynie jeden punkt opanowania, uciekną, jeśli nie zdadzą testu woli. Mogą również zdradzić, jeśli będą narażeni na próby przekupstwa.
- Jeśli dojdą do załamania, to uciekają bezpowrotnie lub zdradzają postacie.

Analogiczne zasady można zastosować, jeśli postacie graczy mają stronników, sojuszników czy niewolnych. Ci ostatni nie posiadają własnego majątku.

Postaci niezależnych pod bezpośrednią kontrolą można mieć tyle, ile wynosi status bohatera gracza ich najmującego/wykupującego/przewodzącego.

W trakcie starć zaleca się, by wszystkich najmitów, sojuszników i niewolnych rozdzielić pod kontrolę graczy po równo. Zapobiegnie to przeciąganiu się tury najchętniej korzystającego ze stronników gracza i nudzeniu się innych w czasie jego deklaracji.

## ZASADY WOLI

Wola postaci jest testowana we wszelkich stresujących sytuacjach, okolicznościach wywołujących strach czy panikę oraz w przypadku schorzeń umysłu i uzależnień.

**Przykładem jest śmierć towarzysza, otrzymanie obrażeń w walce, świadomość braku możliwości ucieczki, szczególnie przerażający lub obrzydliwy widok itd.**

Cechą będącą odpowiednikiem żywotności dla woli postaci jest opanowanie. Spadek tej cechy powoduje zwiększenie trudności wszystkich testów z fizycznych i umysłowych.

Test efektu wykonuje się w sytuacji zagrożenia czy stresu. Porażka oznacza spadek o stopień. Jeśli postać będąca pod efektem presji znów jest wystawiona na czynnik, to ponawia test.

Utrata wszystkich punktów oznacza atak paniki, apatii lub inny efekt załamania się postaci w zależności od okoliczności.

Opanowanie można odzyskać używkami, naparami i wywarami alchemicznymi, udanym testem medycyny/taktyki/perswazji (w zależności od kontekstu) lub mocą związaną z duchem. Każdy brakujący punkt opanowania zwiększa trudność testów jego przywrócenia.

Długość działania efektu zależy od sytuacji. Obrażenia działają na czas określony w turach, gdy eksploracja wyjątego z koszmarów miejsca może oddziaływać przez godziny.

Gdy postać dojdzie do załamania, musi wykonać dodatkowy test woli. Jego porażka oznacza otrzymanie schorzenia psychicznego związanego z kontekstem testu – fobię przed czynnikiem, który wywołał test, traumę i inne.

Wyleczenie schorzeń psychicznych związane jest z umiejętnością medycyny/mocą ducha i jest to test minimalnie 4 stopnia trudności.

### UZALEŻNIENIA

Oparcie się uzależnieniom czy skłonnościom to zwykły test woli. Jego sukces oznacza zwalczenie potrzeby użycia używek czy wykonywania czynności związanych ze skłonnością.

**Przykład: Postać mająca fobię próbuje przezwyciężyć strach by wykonać racjonalną akcję w obliczu czynnika związanego ze strachem. Musi wykonać test woli.**

### ZASTRASZANIE

Oparcie się próbom wymuszenia, przesłuchania czy przekonania to test porównawczy woli „broniącego się” i woli lub wpływu „atakującego” w zależności od kontekstu.

**Przykład: Próba przekonania do idei poparta argumentami będzie wykorzystywać inteligencje przekonującego, gdy próby zauroczenia czy zastraszenia oparte będą na charyzmie.**

## STANY I EFEKTY

Postacie mogą być pod wpływem wielu czynników. Efekty te wpływają na ich możliwości działania. Są one odzwierciedlone w grze w formie efektów – etykiet mających swoje reguły, najczęściej wpływając na szansę powodzenia rzutu czy możliwe do wykonania akcje.

Przykładowe efekty i ich źródła.

**Zmęczenie** – wszystkie testy fizyczne i umysłowe są trudniejsze o stopień. Zmęczenie może być skutkiem forsownego marszu czy braku snu, ale również chorób czy zatruc.

**Wycieczenie** – wszystkie testy fizyczne i umysłowe są trudniejsze o dwa stopnie. Wycieczenie może być skutkiem dwóch dni forsownego marszu, braku snu, ale również chorób czy zatruc.

**Odwodnienie** – wszystkie testy fizyczne i umysłowe trudniejsze o stopień. Jest skutkiem braku punktów pragnienia postaci.

**Wygłodzenie** – wszystkie testy fizyczne i umysłowe są trudniejsze o stopień. Jest skutkiem braku pożywienia przez więcej niż dwa dni.

**Zatrucie** – oznacza najczęściej utratę żywotności lub paraliż. W drugim przypadku efekt trwa, dopóki nie zostanie podana odtrutka. Jest skutkiem zjedzenia zatrutej żywności, ukąszenie jadowitej istoty lub urok.

**Ogłuszenie** – oznacza utratę możliwości walki bez utraty żywotności. Jest skutkiem udanej deklaracji ogłuszenia i sukcesu testu porównawczego krzepy napastnika i celu.

**Odurzenie** – wszystkie testy fizyczne i umysłowe są trudniejsze o dwa stopnie. Jest skutkiem zażycia odurzających substancji czy upojenia alkoholem.

**Bezbronność** – istota nie może się bronić, więc wszelkie próby jej zaatakowania są automatycznym sukcesem. Najczęściej postacie bezbronne to śpiące lub okaleczone.

**Okaleczona** – istota pozbawiona żywotności, ale której życiu nie zagraża bezpośrednio zagrożenie. Jeśli nie odzyska punktów żywotności lub nie będzie pod opieką, to w następnym dniu testuje krzepę. Porażka oznacza śmierć, sukces odzyskanie punktu żywotności.

**Umierająca** – istota pozbawiona żywotności. W ciągu liczby tur równej swojej krzepie umrze, jeśli nie otrzyma skutecznej pomocy. Gdy ją otrzyma, zmienia stan na okaleczoną.

**Martwa** – istota, której żywotność została przekroczona obrażeniami, lub która nie otrzymała pomocy na czas. Postać ta nie może dalej uczestniczyć w przygodach.

**Inne**, możesz dodawać kolejne efekty, zwłaszcza jeśli są związane z mocami, alchemicznymi wywarami czy zdolnościami potworów.

### CHOROBY

To specyficzne efekty, które występują, jeśli postać nie zda testu krzepy w momencie wystawienia na czynnik.

Choroby dzieli się na dwie kategorie – lekkie i poważne.

- Lekkie choroby powodują zmęczenie, które trwa do czasu skutecznego testu krzepy, który wykonuje się każdego dnia.
- Poważna choroba powoduje wycieczenie, które trwa do czasu skutecznego testu krzepy, który wykonuje się każdego dnia. Porażka oznacza utratę punktu żywotności.

# PODRÓŻ I EKSPLORACJA ŚWIATA

Zasady w tym dziale wykorzystują mapę świata podzieloną na sześciokątne pola tzw. heksy.

## ODLEGŁOŚCI

Jedno pole przedstawia obszar zdolny do pokonania w ciągu 5-6 godzin podróży pieszej.

Grupa dysponuje dwoma punktami ruchu na mapie świata na dzień. Forsowny marsz pozwala na dodanie jednego punktu ruchu na dzień, ale skutkuje zmęczeniem.

- Łagodny teren wymaga jednego punktu do przebycia np. sawanna czy pola.
- Trudny teren wymaga dwóch punktów do przebycia np. bagna, puszcze czy góry.

Drużyna może być spowolniona przez złą pogodę, przeciążenie, rany i wiele innych czynników.

## ORIENTACJA W TERENIE

Trakty i pola wokół osad nie wymagają testów w odnajdywaniu kierunku i lokacji, ale nowo odkrywanie obszary czy dzicz jak najbardziej. Orientacja w terenie, znajdowanie żywności czy wody są czynnościami opartymi na umiejętności przetrwania.

## TYPY TERENU

Pola to obszary żyzne i doskonałe pod uprawy w dolinach rzecznych lub przy oazach i jeziorach. Są bezpieczne i łatwo w znaleźć drogę.

Lasy i bagna to tereny pokryte gęstą roślinnością. Można się na nich zgubić i mocno spowalniają podróż – wymagają testu orientacji i pochłaniają 2 punkty ruchu.

Sawanna i step to słabo zarośnięte i suche obszary. Pustka na nich wymaga testu orientacji, a znajdowanie wody jest o trzy stopnie trudniejsze.

Pustynia to niebezpieczny obszar. Wymagają testy orientacji, znajdowanie wody i żywności jest o pięć stopni trudniejsze.

Rzeka płynie przez pola lądowe, pozwala na poruszanie się za pomocą łodzi oraz stanowi przeszkodę terenową.

Archipelag to teren wodny, mający jednak wysepki o jednym z normalnych typów terenów. Można się po nich poruszać bez testu orientacji.

Otwarte morze to teren wodny bez lądu wymaga on testu orientacji do ustalenia kursu.

## **PRZESZUKIWANIE TERENU**

Grupy awanturników mogą przeszukać każde nowo napotkane pole, czy nie znajduje się tam jakieś ciekawe miejsce, czy złożone zasobów. Deklaracja ta zabiera punkt ruchu w danym dniu. Jest to test sztuki przetrwania, którego sukces pozwala otrzymać wybrany zasób: żywność, zioła, skóry, drewno.

Można też szukać ciekawych miejsc, a inne umiejętności jak zielarstwo czy alchemia mogą posłużyć szukaniu specyficznych surowców z nimi związanych.

## **SPOTKANIA LOSOWE I ŚWIAT**

W dziale tabele możesz znaleźć zasady generowania świata, w tym osad i spotkań losowych.

## **PODRÓŻOWANIE NA WODZIE**

Prędkość poruszania się przy użyciu łodzi czy statku na rzekach, jeziorach i morzach wynosi 4 pola na dzień. Jeśli załoga jest odpowiednia, stan i przeciążenie członków drużyny nie wpływają na liczbę punktów ruchu.

Wyjątek stanowi płynięcie w górę rzeki, które ma prędkość normalnego poruszania się. Na rzekach mogą również znajdować się progi rzeczne, uniemożliwiające pokonanie ich łodzią czy statkiem.

Jeśli statek znajduje się na polu morskim niemającym żadnego lądu, trzeba wykonywać test na orientację, by określić położenie i dobry kurs. Obszary morskie, jeziora i rzeki można normalnie przeszukiwać, jak i natrafić na spotkania losowe. Te prowadzący powinien odpowiednio dostosować do realiów – bandyci będą piratami na własnej łajbie, a potwór typem latającej czy pływającej istoty itd.

## **POGODA**

Pogoda może być czynnikiem mającym ogromny wpływ na możliwości podróży. Dla uproszczenia pogodę można określić na dwa typy – sprzyjającą i niekorzystną. Pierwsza nie wpływa w żaden sposób na prędkość poruszania się i testy orientacji.

Nieprzychylna pogoda zależy od terenu – na pustyni będzie to burza piaskowa, gdy na morzu sztorm czy mgła. Ten rodzaj wymusza zawsze test orientacji, a gdy typ terenu sam go wymusza, zwiększa jego trudność o trzy stopnie. Dodatkowo może ona spowalniać ruch o punkt ruchu i nieść ze sobą zagrożenie.

Pogodę można ustalać fabularnie lub wykonać rzut K12, gdzie wartości 11-12 oznaczają nieprzychylną pogodę danego dnia.

## WALKA

Starcie jest podzielone na tury. Efekty oddziałujące w czasie, a które występują w walce, mają swój czas działania określony w turach.

Na początku każdej tury nalicza się efekty związane z upływem czasu i ich skutki. Tura kończy się, kiedy swoje akcje wykonają wszyscy uczestnicy starcia lub gdy wszyscy wykonają swoje deklaracje, w tym deklaracje bezczynności.

### KOLEJNOŚĆ DZIAŁANIA

Kolejność działania w trakcie walki określa zwawość postaci. Postacie działają w kolejności od najwyższej zwawości do najniższej. Można opóźnić swoje działanie do podanej wartości.

Gdy przeciwnicy mają taką samą wartość zwawości, pierwszy ruch ma posiadający wyższą przenikliwość.

### ATAK Z ZASKOCZENIA

Wpływ na kolejność w walce ma forma jego rozpoczęcia. Zaskoczenie przeciwnika pozwala wykonać ruchu jako pierwszy w pierwszej turze, bez względu na wartość zwawości.

### ODLEGŁOŚCI W WALCE

W walce używa się czterech progów odległości w tzw. teatrze wyobraźni. Zamiast odkładnie określać położenie postaci, znajduje się ona w jednym z 4 obszarów i opisami uzupełnia się jej położenie w stosunku do innych uczestników starcia. Można również posiłkować się prostą matą do gry w przypadku liczniejszych walk.

Pierwszym progiem jest **BLISKO** – dwie postacie znajdujące się w tej odległości mogą walczyć wręcz. Jest to strefa do 1,5 metra od postaci.

Drugim progiem jest **W POBLIŻU** – postacie znajdujące się w tej odległości od siebie nie są w stanie walczyć wręcz, ale dobrze się słyszą i widzą. Większość oręża strzeleckiego ma taki zasięg. Jest to strefa do 20 metrów.

Trzecim progiem jest **DALEKO** – postacie znajdujące się w tej odległości od siebie nie są w stanie walczyć wręcz, jest to maksymalny zasięg większości możliwości ataku. Jest to strefa do 50 metrów.

Czwartym progiem jest **ODLEGŁE** – postacie znajdujące się w tej odległości mogą dosięgnąć się z trudem jedynie niektórym typem oręża. Jest to strefa powyżej 50 metrów.

W turze postać może wykonać ruch i akcję. Ruch pozwala przemieścić się z bliskiej odległości do pobliskiej, a poświęcając akcję i ruch może przenieść się do dalekiego obszaru. By dostać się do odległej strefy, postać musi poświęcić 3 tury.

## WALKA STRZELECKA

Postacie mogą używać broni dystansowej, takiej jak proca, oszczepy czy łuk. Walka strzelecka to ataki odbywające się na dystansie od **w pobliżu** do **odległego**.

Ataki dystansowe wykonuje się w formie rzutu porównawcze ataku strzeleckiego agresora z obroną strzelecką celu.

Atak strzelecki to suma żwawości i walki strzeleckiej. Obrona strzelecka to suma żwawości i sprawności.

## WALKA WRĘCZ

Walka wręcz to wszelkie starcia odbywające się w na **bliskim** dystansie. W walce wręcz wykonuje się rzuty porównawcze ataku wręcz agresora z obroną wręcz celu.

Obrona i walka wręcz stanowią sumę żwawości oraz walki wręcz. Jeśli sprawność jest wyższa od walki wręcz, to ona ustala ze żwawością obronę wręcz.

## OBRAŻENIA

Przy trafieniu celu należy wykonać test krzepy. Jego sukces oznacza zadanie punktu obrażeń, rzut ten w zasadach nazywany jest **testem zranienia**. Inne efekty mogą również powodować otrzymanie obrażeń jak trucizny, spadające głazy czy moce i wywary.

Otrzymanie obrażeń równych posiadanej żywotności wymusza test krzepy.

- Sukces oznacza zmianę stanu postaci na okaleczoną.
- Porażka oznacza zmianę stanu postaci na umierającą.

Otrzymanie obrażeń większych od posiadanej żywotności wymusza test krzepy.

- Sukces oznacza zmianę stanu postaci na umierającą.
- Porażka oznacza śmierć postaci.

## PANCERZ

Pancerze pochłaniają liczbę ran zależną od ich jakości w pojedynczej walce.

- Lekki pancerz pochłania jeden punkt obrażeń na walkę.
- Średni pancerz pochłania dwa punkty obrażeń na walkę.
- Ciężki pancerz pochłania trzy punkty obrażeń na walkę.

## AKCJE W WALCE

### Poruszanie się

- Ruch do obszaru/celu **w pobliżu** – ruch.
- Ruch do obszaru/celu **daleko** – ruch+akcja.
- Ruch do obszaru/celu **odległego** – 3 tury ruchu.
- Przeskok, przeturlanie się itp. - ruch
- Kucnięcie/padnięcie na podłoże/powstanie z niego – ruch.

### Walka

- Atak – akcja
- Użycie mocy – akcja
- Użycie wywaru lub innego przedmiotu wymagającego czynności do użycia – akcja

### Inne

- Próba dogadania się/zastraszanie/komunikacji – akcja.
- Wyjęcie przedmiotu z toreb — akcja.
- Użycie przedmiotów wymagających jedynie aktywacji/wyjęcie broni z pochwy – można wykonać w ruchu.
- Przeszukanie ciała itp. skomplikowane akcje – akcja



## MOC

Moc to przyrodzona zdolność kontroli sił związanych z jednym z aspektów świata. Posiadacze mocy często zostają kapłanami, pustelnikami, szamanami czy władcami swoich społeczności, ale nie rzadko zostają wygnani z obawy przed ich potęgą.

Rzucenie uroku to akcja. Większość mocy można używać jedynie co pewien czas. Regenerują się one w ciągu liczby tur równych ich poziomowi.

**Przykład: Użycie mocy 2 poziomu powoduje, że znów można jej użyć za dwie tury walki.**

Warto używać jako żetonów tur kości k6 w przypadku regeneracji mocy oraz czasu ich oddziaływania.

Uroki będące atakiem mocą są testem porównawczym obrony strzeleckiej celu z atakiem mocą jej użytkownika.

Poniżej rozpisane uroki to przykłady – gracze i prowadzący mogą, a wręcz powinni tworzyć własne, kierując się jednak zaprezentowanym poziomem siły uroków i ich liczby na danym poziomie.

## ŚCIEŻKI MOCY

### NATURA

Władanie siłami przyrody, kontakty ze zwierzętami i roślinami.

#### Poziom 1

- Wzrok drzew – Czarownik wyczuwa wszelkie istoty **w pobliżu** roślin. Rośliny te muszą być widoczne dla niego.
- Mowa zwierząt – Czarownik może rozmawiać ze zwierzętami, a te nigdy nie zaatakują pierwsze.

#### Poziom 2

- Przyzwanie bestii – Czarownik przyzywa pojedynczego drapieżnika danego obszaru, który przez 6 tur walczy po stronie użytkownika mocy. Pojawia się w odległości **w pobliżu**. Po upływie zaklęcia zwierze ucieka.
- Usunięcie jadu – Likwiduje wszelkie trucizny **bliskiej** istoty lub czarownika.

#### Poziom 3

- Animacja rośliny – Wybrana pojedyncza **bliska** roślina otrzymuje możliwość ruchu i słucha poleceń użytkownika mocy. Moc działa tak długo, jak chce tego czarownik.
- Pnącza – Wszystkie istoty **w pobliżu** muszą testować krzepę. Porażka oznacza brak możliwości ruchu aż do zdanego testu krzepy.

#### Poziom 4

- Strumień jadu – Wybrana istota **w pobliżu** musi testować krzepę. Porażka oznacza utratę żywotności i paraliż na turę.
- Rój owadów – Wszystkie istoty znajdujące się **w pobliżu** lub **daleko** muszą testować żwawość, porażka oznacza stratę tury.

#### Poziom 5

- Leczenie ran – Leczy punkt żywotności **bliskiej** istoty lub czarownika.

#### Poziom 6

- Zmiana formy – Czarownik może dowolnie zmieniać swój fizyczną formę w inne żywe istoty. Na czas zmiany przejmuje wszystkie cechy wybranego stworzenia. Nie starzeją się już więcej.

## OGIEŃ

Władanie żywiołem ognia i światłem.

### Poziom 1

- Światło – Wybrana pojedyncza **bliska** istota, przedmiot lub sam czarownik działa jak pochodnia przez czas ustalony przez czarownika.
- Ciepło – Czarownik jest źródłem ciepła, ogrzewającego wszystko wokół. Można skupić tę falę, by rozpalic ogień czy ugotować zupę, a do tego jest niewrażliwy na ogień.

### Poziom 2

- Ognisty dotyk – Atak wręcz przy zdany m teście woli zadaje punkt obrażeń związany z ogniem. Można łączyć z użyciem broni. Działa przez 6 tur.
- Oślepiający blask – Wszystkie istoty w zasięgu **bliskim i w pobliżu**, które zwrócone są w kierunku czarownika, muszą wykonać test przenikliwości. Porażka oznacza utratę akcji w następnej turze.

### Poziom 3

- Płomień – Wybrana istota **w pobliżu** zostaje trafiona ognistym pociskiem, zadającym punkt obrażeń. Może on podpalać obiekty i istoty.
- Kontrola ognia – Czarownik potrafi kontrolować płomień **w pobliżu**. Może je gasić, wzmacniać czy przenosić na bliskie płomieniom przedmioty i istoty. Moc ta nie ma ograniczenia użycia.

### Poziom 4

- Moc słońca – Czarownik nie musi odżywiać się i pić, karmiąc się blaskiem dnia.
- Ściana ognia – Czarownik stawia **blisko** lub w **pobliżu** ścianę ognia, która utrzymuje się przez sześć tur. Wszystkie istoty chcące przedostać się na drugą stronę muszą zdać test zwawości lub otrzymają punkt obrażeń. Ściana podpala wszelkie łatwopalne obiekty w swojej obecności.

### Poziom 5

- Hipnotyzujące światło – Tworzy blisko piękne źródło światła, które swoim ciepłem i jasnością przyciąga uwagę wszelkich istot. Wszystkie istoty poza czarownikiem i wybranymi przez niego istotami muszą w każdej turze testować wolę, jeśli chcą opanować się przed podążaniem za światłem i wpatrywaniem się nie.

### Poziom 6

- Burza ognia – Wszystkie istoty w **wybranym** obszarze otrzymują punkt obrażeń, a łatwopalne i suche przedmioty zostają podpalone.

## WODA

Kontrolowanie mocy wody i mrozu.

### Poziom 1

- Wykrycie wody – Czarownik wyczuwa wszystkie żywe istoty i inne źródła wody do odległości **daleko**.
- Wodny oddech – Czarownik potrafi oddychać pod wodą i nigdy nie musi testować sprawności przy pływaniu.

### Poziom 2

- Wysuszający dotyk – Atak wręcz przy zdanym teście woli zadaje punkt obrażeń związany z odwodnieniem. Można łączyć z użyciem broni. Działa przez 6 tur.
- Mgła – Czarownik tworzy mgłę, która może zakrywać jeden **wybrany** próg odległości. Wszystkie testy wypatrywania czy ataku strzeleckiego są porażką w zamglonym obszarze.

### Poziom 3

- Stąpanie po wodzie – Wybrana **bliska** istota lub czarownik może chodzić po wodzie i innych cieczach jakby były gruntem/wspinać się po wodospadzie itp. przez 6 tur.
- Kontrola wody – Czarownik potrafi kontrolować wodę i inne ciecze **w pobliżu**. Może przenosić je na bliskie im przedmioty i istoty. Moc ta nie ma ograniczenia użycia.

### Poziom 4

- Aura mrozu – Wszystkie **bliskie** istoty muszą testować krzepę. Porażka oznacza utratę akcji na dwie tury i punktu żywotności.
- Źródło wody – Czarownik potrafi wytworzyć wodę w swoich dłoniach.

### Poziom 5

- Forma wody – Czarownik zamienia się w wodę lub inną ciecz. Nie może nikomu zrobić krzywdy, ale sam również jest odporny na takie próby bez użycia mocy.

### Poziom 6

- Wysuszenie – Wybrana istota znajdująca się **w pobliżu** testuje krzepę, porażka oznacza otrzymanie dwóch punktów obrażeń.

## ZIEMIA

Kontrola żywiołu ziemi i metali.

Poziom 1

- Dotyk ziemi – Czarownik wyczuwa wszystkie istoty poruszające się po ziemi do **dalekiej** odległości.
- Twarda skóra – Czarownik nie otrzymuje obrażeń w walce wręcz będących efektem testu zranienia.

Poziom 2

- Ściana z ziemi — Czarownik stawia **blisko** lub **poblizu** ścianę z ziemi, której pokonanie wymaga testu krzepy. Może ona też mieć formę schodów itp. konstrukcji.
- Kleista gleba – Czarownik zmienia grunt w **wybranym obszarze** w kleiste błoto. Spowalnia ono ruch, wymuszając użycie akcji do pokonania jednego progu odległości.

Poziom 3

- Odbudowa – Wybrany **bliski** przedmiot zostaje naprawiony.
- Kontrola ziemi – Czarownik może dowolnie kształtować glebę **w poblizu**. Tworzyć małe doły, niskie murki, ostre kolce czy wpływać na budowle z cegły mułowej. Moc ta nie ma ograniczenia użycia.

Poziom 4

- Doskonałość – Wybrany **bliski** przedmiot jest lepszy w swoim przeznaczeniu przez 6 tur. Np. broń zadaje dodatkowy punkt obrażeń.
- Przechodzenie przez ściany – Czarownik może przechodzić przez ściany zbudowane z kamienia, gliny czy ziemi.

Poziom 5

- Kolczasta skóra – Czarownik pokrywa się twardym pancerzem z ostrych kryształów. Otrzymuje punkt pancerza, a wszelcy przeciwnicy atakujący go w bliskim dystansie muszą testować żwawość. Porażka oznacza otrzymanie punktu obrażeń.

Poziom 6

- Kontrola skał – Czarownik może dowolnie kształtować skały i glebę w **wybranej** odległości. Może tworzyć ogromne doły, burzyć budowle, powodować trzęsienia ziemi czy stawiać budynki wprost z ziemi i skał.

## WIATR

Kontrolowanie mocy wiatru i błyskawic.

Poziom 1

- Szybkość – Czarownik posiada dodatkowy ruch w turze walki oraz na mapie świata.
- Mowa wiatru – Czarownik słyszy nawet najśłabszy szmer w odległości **daleko**.

Poziom 2

- Aura wiatru – Czarownik i wszystkie istoty znajdujące się **blisko** nie czynią sobie krzywdy upadkiem z wysokości.
- Ściana wiatru – Czarownik stawia ścianę wiatru w **wybranym** progu odległości, na sześć tur. Wszystkie istoty przechodzące przez nią muszą wykorzystać akcję do ruchu, a uzbrojenie strzeleckie automatycznie chybia.

Poziom 3

- Błyskawica – Wybrana **widoczna** istota zostaje trafiona błyskawicą. Otrzymuje punkt obrażeń.
- Kontrola wiatru – Czarownik może dowolnie kontrolować wiatr **w pobliżu**. Tworzyć podmuchy gaszące czy wzmacniające pożar, dodające żaglowym statkom prędkość czy przyciągające/odpychające jeden próg odległości wybraną istotę i przedmioty podobnej masy. Moc ta nie ma ograniczenia użycia.

Poziom 4

- Wrzask – Czarownik wydaje potworny wrzask, a wybrane istoty **blisko i w pobliżu** muszą testować wolę. Porażka oznacza trwogę i ucieczkę. Delikatne przedmioty jak szkło czy ceramika pękają pod wpływem tej mocy.
- Lot – Czarownik może latać jako formę swojego ruchu.

Poziom 5

- Forma wiatru – Czarownik staje się powiewem wiatru. Nie można go skrzywdzić fizycznie i może przechodzić przez najmniejsze otwory. Sam również nie jest w stanie wyrządzić krzywdy.

Poziom 6

- Kontrola pogody – Czarownik jest w stanie dowolnie zmienić pogodę na całym obszarze, wezwać burzę czy rozpogodzić niebo.

## **DUCH**

Kontrola wewnętrznej siły duszy.

Poziom 1

- Niezłomność – Czarownik jest odporny na wszelkie efekty umysłowe jak strach, stres czy dominacja.
- Wycucie myśli – Czarownik wyczuwa prawdziwe intencje każdej istoty.

Poziom 2

- Zmiana nastawienia – Czarownik niewyczuwalną sugestią zmienia o jeden stopień nastawienie znajdujące się **w pobliżu** istoty/grupy istot.
- Strach – Wybrane istoty **w pobliżu** muszą wykonać test woli. Porażka oznacza ucieczkę lub poddanie się.

Poziom 3

- Wola istnienia – Czarownik przez 6 tur ignoruje pierwszy cios/efekt powodujący zmianę jej stanu na okaleczony, umierający lub martwy.
- Paraliż – Wybrana **bliska** istota musi zdać test woli. Porażka oznacza jej paraliż na sześć tur.

Poziom 4

- Spokojny umysł – Czarownik usuwa efekty umysłowe **bliskiej** istoty takie jak strach, utrata poziomu opanowania czy dominacja.
- Dominacja – Wybrana **bliska** istota musi zdać test porównawczy swojej woli z wolą czarownika. Porażka oznacza, że posiadacz mocy przejmuje nad nią kontrolę na sześć tur.

Poziom 5

- Wrota – Czarownik przenosi się do znanego mu/widocznego miejsca.

Poziom 6

- Zniszczenie umysłu – Wybrana **bliska** lub **w pobliżu** istota staje się celem ataku, będącego testem porównawczym woli i poziomu mocy czarownika i woli celu. Sukces oznacza ustawienie efektu bezbronny dla celu lub całkowite stałe przejście nad nią kontroli. Można użyć tej mocy na każdej istocie tylko raz.

## CIAŁO

Kontrola sił witalnych.

Poziom 1

- Witalność – Czarownik jest odporny na wszelkie efekty fizyczne jak zatrucie, zmęczenie, odurzenie, uśpienie czy choroby.
- Młodość – Czarownik nie starzeje się oraz jest idealnie piękny. Traci on więc kary związane z wiekiem, zawsze mając premię do cech związaną z młodością.

Poziom 2

- Aura życia – Wszelkie żywe istoty **w pobliżu** czarownika mają zwiększony o 2 próg sukcesu testów krzepy przeciwko truciznie, chorobom i innym negatywnym czynnikom działającym na ciało.
- Aura słabości – Wybrane żywe istoty **blisko** czarownika odczuwają efekt zmęczenia.

Poziom 3

- Osłabienie – Wybrana **bliska** żywa istota, jeśli nie zda krzepy, traci akcję na dwie tury.
- Żywotność – Wybrana pojedyncza **bliska** istota lub czarownik otrzymuje dodatkowy punkt żywotności do końca dnia. Jeśli istota jest ranna, moc nie zadziała.

Poziom 4

- Uzdrawienie – Wybrana żywa **bliska** istota zostaje wyleczona ze wszelkich negatywnych efektów fizycznych z wyłączeniem śmierci. Stan umierająca zmienia na okaleczoną.
- Kradzież życia – Wybrana **bliska** istota, jeśli nie zda krzepy, traci punkt żywotności, który uzyskuje czarownik. Punkt ten może go wyleczyć lub być premią działającą do końca starcia.

Poziom 5

- Leczenie ran — Czarownik przywraca punkt żywotności **bliskiej** istocie lub sobie.

Poziom 6

- Obudzenie zmarłego – Wskrzesza **bliską** zmarłą postać o nienaruszonym ciele. Powstaje z pełną żywotnością i nie posiada żadnych negatywnych efektów. Nie można wskrzesić osób zmarłych ze starości. Dana istota może zostać wskrzeszona tylko raz na dzień.



## TABELE

Ten dział zawiera proste tabele pozwalające prowadzącemu na generowanie elementów fikcji. Cech osad, mieszkańców dziczy czy spotkania na trakcie. Większość rzutów wykorzystuje kość K12, ale w niektórych pojawia się kość k6, czyli klasyczna kostka do gier planszowych. Jeśli nie posiadasz takowej, możesz ją otrzymać, dzieląc i zaokrąglając w górę wyniki na k12.

## OSADY

**ZALETA** – Jeśli nie masz pomysłu na wyjątkową zaletę osady, rzuć k12:

1. Sprawni wojownicy/forteca – wojownicy budzą strach w sąsiadach i obcych lub też osadę chroni potężna forteca, wymagająca długiego oblężenia do zdobycia.
2. Wielka świątynia – osada jest znana ze znacznej i bogatej świątyni lub kompleksu świątynnego. Wielkie festiwale, bogate ofiary czy wspieranie potrzebujących są codziennością.
3. Wielki bazar – miejsce przecięcia ważnych szlaków handlowych. Dostępne są wszelkie towary, za odpowiednią cenę. Dzięki temu osada jest nadzwyczajnie bogata.
4. Dom wiedzy – osada posiada przybytek mądrości. Za odpowiednią opłatą można nabyć w nim nowych umiejętności, a wielu mieszkańców posługuje się piśmem.
5. Wieloetniczność – w osadzie żyją w zgodzie przedstawiciele więcej niż jednego ludu. Dzięki temu oferuje ona szerszy wybór usług i towarów. Rzuć dwa razy na cechę specjalną – jedna dotyczy głównej osady, druga dzielnicy mniejszej społeczności.
6. Najemnicy – osadzie jest wielu chętnych do zaciągu za odpowiednią cenę. Od robotników i chłopów, przez wojowników i uczonych. Wielu z nich może pochodzić z innych krain, a nawet nie być ludźmi. Oprócz zwiększonej ilości najmitów to zawsze znajduje się przynajmniej jeden typ żądanego przez graczy.
7. Uzdrowiciel/potężny czarownik – użytkownik mocy o dobrym sercu nosi nadzieję potrzebującym. Lub zamieszkuje ją potężny czarownik, swoją mocą chroni, ale również kontroluje osadę. Może to być również ród czy sekta zrzeszająca posiadających moc.
8. Surowiec/ceniony wyrób – osada jest źródłem rzadkiego i pożądanego dobra. Przykładem jest niewystępujący nigdzie indziej gatunek leczniczej rośliny, czy słynący z jakości brązownicy. Dysponuje jednym dobrem najwyższej jakości.
9. Sztuka/rozrywki – osada jest miejscem rozwoju sztuki lub bardziej przyziemnych przyjemności. Przykładem mogą być zakłady kamieniarskie czy garncarnie, jak i areny oraz domy uciech.
10. Wielki port/latyfundium – osada ma ogromny port/rozbudowane rolnictwo. Dzięki temu jest jednym z nielicznych miejsc, gdzie żywności jest tak dużo, że można ją sprzedawać innym osadom/ lub ma możliwość skupowania jej z innych nadmorskich krain.
11. Bohater – bohater krainy znany w całej okolicy, czy jest to wielki wojownik, pogromca bestii, a może alchemik, który zwalczył okropną zarazę?
12. Wielorasowość – osada zamieszkała jest nie tylko przez ludzi, ale również dzieci bestii. Oferują one usługi i towary często niedostępne w innych osiedlach. Rzuć dwa razy na cechę specjalną – jedna dotyczy ludzkiej osady, druga dzielnicy bestii.

**ROZMIAR** – jeśli nie masz określonego rozmiaru osady, możesz rzucić k12.

Domostwo to budynek/jurta zawierający całą trzypokoleniową rodzinę. W przypadku możliwych ich domostwa pełne są nie tylko członków rodziny, ale również sług i niewolników.

W przypadku koczowników rozmiar osady określa liczebność plemienia.

- 1-8 - wioska – do 50 domostw, najczęściej takie osady nie mają umocnień, ale mogą być położone w miejscu łatwym do obrony. Nie mają wyszczególnionych dzielnic czy placów.
- 9 - miasteczko od 50 do 100 domostw, najczęściej takie osady mają już umocnienia w postaci murów lub wałów ziemnych, targ i siedzibę władzy.
- 10 - mniejsze miasto – od 100 do 200 domostw, najczęściej takie osady chronione są mocnym murem i mają podział na dzielnice zamieszkałe przez różne klasy. Poza murami może znajdować się część domostw czy wioska.
- 11 - miasto – od 200 do 300 domostw, duże osady chronione murami, posiadają często wieże oraz wielki plac otoczony dzielnicami. W mieście można znaleźć dużo wielkich budowli czy podziemi. Wokół nich znajdują się małe osady rolnicze.
- 12 - metropolia – od 300 domostw wyż. Osady tego rozmiaru mogą mieć podwójne mury czy fortecę w najważniejszym punkcie. Oprócz przynajmniej jednego wielkiego placu i świątyni mają kilka dzielnic oraz kompleksy dużych budowli i warsztatów. Otoczone są wieloma wsiami.

**WŁADZA** – jeśli nie masz określonego modelu władzy w osadzie, możesz rzucić k12.

- 1-3 teokracja – osadę rządzi najwyższy kapłan lub rada kapłanów. Nie ma w mieście dynastii, a największe rody prześcigają się w zasługach dla świątyni.
- 4-6 monarchia – osadę rządzi król i jego dynastia. Często może on dzierżyć tytuł kapłański, ale jest on dziedziczny i skupia całą władzę w swoim ręku.
- 7-10 arystokracja – osadę rządzi koteria najmożniejszych rodów, zwykle wybierając okresowo najważniejszego spośród nich na przywódcę bądź mającą jakąś formę rady.
- 11 – demokracja – osada rządzona jest przez wiec wolnych mieszkańców, którzy na nim ustalają prawo i debatuje o bieżących sprawach.
- 12 – anarchia – w osadzie nie ma aktualnie władzy. Wymarła dynastia, świątynia została zdyskredytowana, rody toczą krwawą walkę o władzę lub gniewny lud wzniecił powstanie przeciwko możnym z powodu ucisku i głodu. Chaos daje dużo możliwości, ale też jest niebezpieczny.

**PROBLEM** – Każda osada ma problem, nawet u szczytu potęgi. Kłopoty te mogą stać się doskonałym materiałem na przygody. Jeśli nie masz pomysłu na trudności danej osady, możesz rzucić k12.

- 1 – Bandydzi, napadają na podróżnych lub okradają ich już w samej osadzie.
- 2 – Korupcja i zepsucie elit, które zdzierają z ludu ogromne świadczenia, często przemocą.
- 3 – Brak ważnego dobra, osada nie ma dostępu do potrzebnego jej towaru jak cyna dla zakładów brązowniczych czy drewno dla szkutników.
- 4 – Plemiona koczowników lub bestii, notorycznie kradną bydło i dobytek.
- 5 – Osada została zniszczona kataklizmem jak pożar czy powódź. jej majątność zmalała a część zabudowy jest zniszczona.
- 6 – Zaraza, każdy wchodzący do osady, musi obawiać się zabójczej choroby.
- 7 – Konflikt wewnętrzny, najważniejsze frakcje toczą walkę o wpływ, czy to świątynia z władcą, czy rody z gminem.
- 8 – Klęska głodu, ostatnie plony były słabe lub spichlerze zostały ograbione/zniszczone.
- 9 – Potwór załęgł się gdzieś w pobliżu, zjada zwierzęta i nieostrożnych mieszkańców.
- 10 – Osada jest w stanie otwartej wojny z innym miastem czy plemieniem.
- 11 – Tajemniczy kult rozpowszechnia się w osadzie, a wraz z nim narastają niepokoje i dziwne wydarzenia.
- 12 – Źródło pozycji czy bogactwa osady zostało zniszczone/zużyło się.

**PRODUKOWANE/POŻĄDANE DOBRA** – Każda osada jest źródłem jednego dobra, które jest jej potrzebne od wymiany na inny, ważny dla niej towar. Wykonaj dwa rzuty k12, jeśli wartość się powtórzy, przerzuć jedną kość. Jeden wynik to specjalność osady, drugi jej zapotrzebowanie.

1. Wyroby brązownicze i biżuteria.
2. Pigmenty i tkaniny.
3. Siła robocza/niewolnicy.
4. Metale, wybierz jeden – miedź, cyna, srebro lub złoto.
5. Egzotyczna zwierzyna, kość słoniowa itp.
6. Wyroby garncarskie i szklane.
7. Żywność lub napitki.
8. Kamienie szlachetne, kamień potrzebny do budowy monumentów czy bursztyn
9. Drewno lub wyroby szkutnicze.
10. Zwierzęta hodowlane.
11. Sól, asfalt, smoła lub inny rzadki surowiec.
12. Rzuć dwa razy – osada ma duże zapotrzebowania lub prężne rzemiosło.

## **ZADANIA NA STELI NAJEMNICZEJ, RZUT K12**

Większe osady mogą posiadać stelę, na której możni i władca umieszczają obwieszczenia. Część z nich może dotyczyć poszukiwania rąk do pracy, w tym dla śmiałych i silnych. Te dla niepiśmiennych oświadcza herold, będący również pośrednikiem w sprawie zapłaty.

- 1-2 – Ochrona karawany/statku handlowego przed rabusiami.
- 3-4 – Oczyszczenie nekropoli, w której zalegli bandyci lub coś gorszego.
- 5-6 – Oczyszczenie pobliskiej jaskini/lasu itp. opuszczonego miejsca, ktokolwiek je zamieszkuje.
- 7 – Polowanie na potwora, którego leże znajduje się do 6 pól od miasta. Jest on zagrożeniem lub źródłem pożądanego surowca.
- 8 – Uzyskanie cennego przedmiotu/surowca, każdy, kto go dostarczy, otrzyma większą niż normalnie zapłatę.
- 9 – Wytropienie osoby będącej zdrajcą, rabusiem czy porwanym możnym, który musi zostać odnaleziony.
- 10 – Wytropienie zwierzyny łownej, najczęściej chodzi o dostarczenie żywego zwierzęcia do ogrodu władcy czy na ofiarę dla świątyni.
- 11 – Ściągnięcie długu, najpewniej w miejscu, do którego nie ma dostępu wierzyciel, np. w innej osadzie czy dziczy.
- 12 – Rzuć dwa razy, widać zapotrzebowanie na najemników jest w tej osadzie wielkie.

## **ZADANIA PÓŁŚWIATKA, RZUT K12**

Bandyci, potrzebujący dyskrecji możni czy władcy mogą poszukiwać osób do realizacji delikatnych zadań. Otrzymanie ich zwykle wiąże się z odpowiednimi dośadciami i zaufaniem w osadzie.

- 1-5 – Kradzież, celem jest przedmiot należący do kogoś na tyle potężnego, że nie można siłą go odebrać. Dyskrecja jest szczególnie wskazana.
- 6-7 – Zabójstwo, czyjeś życie jest bardzo niewygodne dla zleceniodawcy. Może to być głowa konkurencyjnego rodu, znany regionalny watażka czy szalony czarownik mający poparcie władcy.
- 8 – Porwanie, ktoś ma wiedzę przydatną dla zleceniodawcy, ma być zakładnikiem dla okupu lub zostać uwieziony na zawsze.
- 9 – Zdobycie artefaktu, nie tyle okradzenie osoby co jakiegoś ważnego lub niebezpiecznego miejsca jak świątynia, ruiny przeklętej osady czy grobowiec władcy sprzed wieków.
- 10 – Zdobycie rzadkiego zasobu, który nie jest powszechnie akceptowany lub może go posiadać jedynie władca osady. Mogą to być potężniejsze składniki alchemiczne, rzadkie metale czy przyprawy.
- 11 – Ściągnięcie długu, jednak najczęściej niezwiązanego z dobrymi obyczajami a z korupcją.
- 12 – Rzuć dwa razy, widać zapotrzebowanie na najemników jest w tej osadzie wielkie.

## **SPOTKANIE LOSOWE W OSADZIE, RZUT K12**

Jeśli grupa spędza dzień w osadzie, może napotkać na grupę charakterystycznych mieszkańców.

1. Bandyści
2. Strażnicy
3. Kupcy
4. Artysci
5. Żebracy
6. Rzemieślnicy
7. Zabójcy
8. Moźni
9. Kapłani
10. Kultysci
11. Podróżnicy
12. Wyśłannicy z innej osady.

## **WYDARZENIE LOSOWE W OSADZIE, RZUT K12**

W osadach może dochodzić do ciekawych wydarzeń, zwłaszcza jeśli grupa przebywa tam dłużej.

1. Wielka procesja – w osadzie widać rozpoczyna się święto ważnego bóstwa lub władcy pokazuje swoją siłę czy może przybył ważny gość z innej krainy?
2. Dzień targowy – przybili kupcy z dalekich stron na wymianę towarów.
3. Pożar lub inna mniejsza katastrofa – część osady zmaga się teraz ze skutkami tego wydarzenia.
4. Rozpoczęcie budowy nowego monumentu/odbudowa starego – siła robocza, narzędzia i żywność są teraz szczególnie poszukiwane.
5. Przybycie dużej liczby ludzi chętnych do osiedlenia się – mogą to być miejscowi, obce ludy, a nawet bestie.
6. Zbzczeszczenie kapliczki – ktoś zbrukał święte miejsce, wywołując poruszenie – zły omen dla osady.
7. Pojawianie się czarownika – może to być zarówno wędrowny mędrzec, jak i tutejsze dziecko ujawniające dar.
8. Szczególnie dobre zbiory/wydobycie/produkcja – osada ma szczęście krótkotrwałego dobrobytu.
9. Lokalnemu alchemikowi/czarownikowi COŚ zbiegło z pracowni – może być to zarówno żądny krwi potwór, jak i delikatna i nieświadoma niebezpieczeństw istota.
10. Publiczna egzekucja/chłosta – lokalne władze przeprowadzają publiczny pokaz siły i sprawiedliwości.

11. Zatrucie żywności/wody – coś złego stało się z jedzeniem, bądź wodą w studiach.
12. Lokalne święto – jedzenie, popijawy i zabawy.

### **DOSTĘPNOŚĆ TOWARÓW, RZUT K12**

Jeśli osada nie ma wielkiego bazaru, część dóbr może nie być dostępna w jej obrębie.

Łatwo dostępne dobra o wartości 5 i mniejszej, średnie o wartości od 6 do 8, trudno o wartości od 9 do 10 a bardzo trudne o wyższej.

Postacie graczy mogą użyć swojej majątności i wpływów do zdobycia normalnie niedostępnych towarów.

#### **ŁATWO DOSTĘPNE**

- 1-5 – brak.
- 6-8 – 1 sztuka.
- 9-11 – 2 sztuki.
- 12 – więcej sztuk.

#### **ŚREDNIO DOSTĘPNE**

- 1-7 – brak.
- 8-9 – 1 sztuka
- 10-11 – 2 sztuki
- 12 – więcej sztuk.

#### **TRUDNO DOSTĘPNE**

- 1-9 – brak.
- 10-11 – 1 sztuka.
- 12– 2 sztuki.

#### **BARDZO TRUDNO DOSTĘPNE**

- 1-10 brak.
- 11-12 – 1 sztuka.

## **NAJEMNI**

W osadach mniejszych niż metropolia liczbę dostępnych najemników określa rzut k12. W metropolii jest to 2k12. Jeśli osada słynie z licznych najemnych, dodaj kolejną kostkę do ich liczby.

Typ najemnika określ rzutem k12:

1. Chłop – może służyć za tragarza, niezbyt chętny do walki.
2. Myśliwy – ma parametry bandyty oraz dodatkowe dwa poziomy przetrwania. Preferuje zadania i podróże polegające na polowaniu na zwierzynę i bestie.
3. Treser bestii – ma parametry bandyty oraz dwa poziomy tresury i przetrwania. Towarzyszy mu wilk lub podobna bestia.
4. Przewodnik – ma parametry chłopa oraz dodatkowy punkt przetrwania. Zna obszar do 6 pól od osady, dzięki czemu automatycznie znajduje żywność, wodę i drogę w tej krainie.
5. Artysta – od wędrownych śpiewaków przez wytwórców garnków czy rzeźbiarzy, chętnie będą tworzyć sztukę dla swojego patrona. Mają dwa poziomy sztuki związanej z ich rzemiosłem.
6. Lekkozbrojny wojownik – ma parametry bandyty, preferuje walkę na dystans.
7. Wojownik – Preferuje zadania polegające na protekcji czy rabunku.
8. Wielki wojownik – faworyzuje zadania polegające na walce i zdobywaniu łupów.
9. Uczony – to osoba znająca się na piśmie, matematyce czy medycynie. Za odpowiednią opłatą może służyć innym swoją drogocenną wiedzą.
10. Zielarz – ma parametry szamana. Za odpowiednią opłatą będzie służył swoją wiedzą z zakresu tej cenionej sztuki.
11. Alchemik – ma parametry alchemika. Za odpowiednią opłatą i protekcją będzie służył swoją wiedzą z zakresu tej rzadkiej sztuki.
12. Czarownik – ma parametry czarownika. Za sówitą opłatą podzieli się swoimi mocami, często może znać lokalizację pobliskich miejsc mających związek ze swoim darem.

## **DZICZ**

**KAŻDE POLE MA SZANSĘ NA POSIADANIE OSADY BĄDŹ PLEMENIA, RZUT K12:**

- Pola – 1-6
- Las – 1-3
- Góry – 1-2
- Step/sawanna – 1-2
- Bagno – 1
- Pustynia – 1

## CIEKAWY Miejsca/Właściwości Obszaru

Każdy obszar składający się z przyległych 7 pól ma przynajmniej jedno, ciekawe miejsce. Rzuć 2 razy k6. Pierwszy rzut określa jedną z trzech grup, drugi jedno miejsce z danej grupy.

Grupa 1, wynik 1-2 na kości.

1. Upadła osada, jej ruiny mogą być schronieniem dla resztek dawnej ludności lub wędrowców.
2. Samotna wieża, mogąca być niegdyś strażnicą lub nadal odgrywająca taką rolę.
3. Wielka jaskinia, która może kryć zarówno wielkie skarby, jak i tajemnice.
4. Gęsty las, źródło dobrego drewna, zwierzyny i rabusiów.
5. Samotne wzgórze/wysoka góra, dające widok na całą okolicę i pobliskie pola.
6. Krater, miejsce, gdzie niegdyś spadła gwiazda. Możliwe, że nadal można gdzieś znaleźć jej okruchy.

Grupa 2, wynik 3-4 na kości.

1. Kryjówka, kogo lub czego?
2. Dziwne drzewo, co spowodowało jego wynaturzenie, moc, alchemia, tragedia sprzed lat?
3. Kamienny monolit, pokryty jest dziwnymi symbolami, możliwe, że to stela postawiona przez dawnych władców lub pomnik jakiegoś zapomnianego ludu.
4. Kamienny krąg, jego funkcją może być kaplica sił przyrody, miejsce spotkań religijnych czy pochówku sprzed wieków.
5. Nekropolia/grobowiec, dawni władcy i kapłani wzniesli tu wspaniały kompleks. Czy jest on w świetności, bądź zniszczony, zapewne wiele w nim bogactw.
6. Forteca stojąca w ważnym punkcie. Jej kontrola pozwala władać tą krainą.

Grupa 3, wynik 5-6 na kości.

1. Miejsce mocy, gdzie jest ona silna – czy to w formie źródła, czy wpływu na istoty.
2. Zapadlisko, niebezpieczny teren, gdzie łatwo o lawiny kamieni i ataki bandytów.
3. Jezioro/oaza, będące miejscem pełnym życia i ważnym punktem na szlakach. Zwłaszcza w suchych częściach krainy.
4. Samotnie stojąca świątynia, czy z powodu świętego miejsca, czy chęci odosobnienia od oczu niegodnych?
5. Obumarły las, co mogło spowodować jego śmierć, susza, gniew bogów czy jakaś potworność?
6. Ognista góra. Część obszaru wokół niej może być jałowa i skażona, a ona sama co jakiś czas swym gniewem niszczy okolicę. Jednak jej stoki potrafią być żyzne, a ziemia pełna bogactw.



## **KTO ZAMIESZKUJE CIEKAWE MIEJSCE, RZUT K12.**

- 1-2 Nikt. Jest ono w pełni opustoszałe.
- 3-4 Bandyci. Zapewne mają tu swoją kryjówkę.
- 5 Potwór. W jego leżu mogą znajdować się resztki jego ofiar.
- 6 Podróżnicy. Widocznie miejsce to jest idealnym przystankiem na szlaku.
- 7 Koczownicy. Może to być ich sezonowe miejsce osiedlenia.
- 8 Dzieci bestii. Ich intencje mogą być wszelakie.
- 9 Umarli. Są efektem klątwy, czy działań kogoś?
- 10 Czarownik/alchemik. Zapewne miejsce to daje mu izolację oraz dostęp do surowców.
- 11 Pustelnik. Różne mogą być powody jego samotności, czy gracze chcą ją zakłócić?
- 12 Kultuści. Miejsce to jest dla nich ważne z sentymentu czy potrzebne do rytuału?

**WARTOŚĆ SKARBU** – czy to odbicie porwanej karawany, czy szabrowanie grobowca, postaci graczy często mogą zdobyć skarb. Jeśli jego wartości nie chcesz ustalać z góry, rzuć k12.

- W większości sytuacji rzuć k12 i podziel przez dwa.
- W szczególnie trudnych i niebezpiecznych miejscach jak grobowiec władcy czy wielka świątynia kultu rzuć 2k12 i w ten sposób określ wartość skarbu.

## **DZIWNE SPOTKANIA/OMENY I WYDARZENIA, RZUT K12**

1. Zaćmienie
2. Płonący krzak
3. Cofnięcie się wód bądź rozstąpienie się chmur.
4. Tajemniczy podróżnik w oddali, nie da się go dogonić.
5. Brak wszelkiej zwierzyny.
6. Dziwna pogoda – śnieg w środku lata i podobne anomalie.
7. Walka dwóch magicznych bestii.
8. Zawodzenie w oddali
9. Spadająca gwiazdach, ciekawe gdzie się rozbiła?
10. Pojawienie się komety na niebie.
11. Wstrząs gruntu, czyżby coś rozgniewało ziemię?
- 12.

## SPOTKANA LOSOWE

Rzut k12 wykonuj na jeden lub dwa pola podróży, w zależności od tego, jak bardzo zaludniony świat chcesz osiągnąć.

W tabelach są podane jedynie te wartości, które oznaczają jakieś wydarzenie/spotkanie. Reszta kości oznacza spokojne przebycie danego obszaru.

### SPOTKANIE LOSOWE NA POLACH

- 1-3 Ludzie – kolejne rzuty pozwolą określić lud, zamiary i typ grupy.
- 4- Dzieci bestii – kolejne rzuty pozwolą określić lud, zamiary i typ grupy.

W przypadku krainy zamieszkałej głównie przez zwierzoludzi proporcje się odwracają i to ludzkie ludy stanowią rzadsze spotkanie.

- 5- Zwierzyna łowna – od małych zajęcy po stada bawołów. Spotkanie to daje darmową możliwość polowania.
- 6- Znaleźisko/dziwne wydarzenie/wizja itp. – może być to odkrycie kryjówki w górach, bycie świadkami nietypowej sytuacji, pomoc zesłana przez bogów czy zły omen dotyczący działań graczy.

### SPOTKANIE LOSOWE NA INNYCH TYPACH PÓL

1. Potwór – istota zrodzona mrocznymi sztukami, wybierz pasującą z bestiariusza/wymyśl własną.
2. Ludzie – kolejne rzuty pozwolą określić lud, zamiary i typ grupy.
3. Dzieci bestii – kolejne rzuty pozwolą określić lud, zamiary i typ grupy.
4. Zwierzyna łowna – od małych zajęcy po stada bawołów. Spotkanie to daje darmową możliwość polowania.
5. Drapieżniki -np. krokodyl w dolinie rzecznej czy hieny na sawannie. Możliwość polowania, ale również ataku z ich strony.
6. Znaleźisko/dziwne wydarzenie/wizja itp. – może być to odkrycie kryjówki w górach, bycie świadkami nietypowej sytuacji, pomoc zesłana przez bogów czy zły omen dotyczący działań graczy.

### POCHODZENIE SPOTKANYCH LUDZI

- 1-10 – Rdzenni dla danego obszaru – w dolinach rzecznych Harusz będą to Haruszowie, gdy na wyspach morza Reanie itp.
- 11-12 – Obcokrajowcy

## **POCHODZENIE SPOTKANYCH DZIECI BESTII**

- 1-3 Hen
- 4-6 Woł
- 7-9 Ko
- 10-12 Jas

## **LICZEBNOŚĆ PRZECIĘTNEJ GRUPY TO RZUT K12.**

### **NASTAWIENIE, RZUT K12**

- 1 – Przyjazne
- 2-4 – Pozytywne
- 5-8 – Neutralne
- 9-11 Negatywne
- 12 – Wrogie

### **TYP GRUPY RZUT K12**

1. Bandyci
2. Podróżnicy
3. Wojownicy
4. Myśliwi
5. Handlarze
6. Chłopi
7. Łowcy niewolników
8. Moźni z ochroną.
9. Pustelnik
10. Kultyści
11. Pasterze
12. Zbiegli niewolnicy

## BESTIARIUSZ

W tym rozdziale znajdziesz przykładowe postaci niezależne, zwierzęta i potworniejsze istoty, jakie napotkać mogą grupy awanturników.

### POSTACIE NIEZALEŻNE

Przedstawione poniżej postaci niezależne to najczęstsze archetypy, jakie mogą spotkać grupy awanturników w swoich przygodach. Są to parametry bez wpływu ludu – w przypadku dzieci bestii pamiętaj o uwzględnieniu cech nacji.

#### Chłop/pasterz

Mieszkańcy Harusz i okolicznych krain większość swojego życia spędzają na uprawie ziemi, hodowli zwierząt bądź polowaniach na nie. Zmagają się z trudami codziennego życia, lękają się zagrożenia ze strony zbrojnych, bestii czy mrocznych mocy. Dlatego często potrzebują wsparcia lokalnych władców czy wędrownych awanturników, którzy za opłatą rozwiążą problemy gminy.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
6	6	5	5	2
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
6	8	6	8	2

#### Umiejętności

- Rola 3/tresura 3
- Przetrawanie 2
- Rękodzieło 2
- Sprawność 2
- Handel 1

Chłopi i inni prości mieszkańcy krainy nie dysponują niczym groźniejszym niż prosty łuk, proca czy pałka. Walczą jedynie w obronie swoich domostw lub gdy są do tego zmuszeni przez lokalnego władcę.

Chłopi nie stanowią zagrożenia, o ile nie mają dużej przewagi liczebnej, ale przy najmniejszej trudności łatwo wpadają w popłoch.

Chłopi handlują głównie owocami swojej pracy – żywnością, prostymi ubraniami czy prymitywnymi dobrami kultury jak prosta ceramika. Chętnie skupują wszelkie towary, których nie potrafią sami wytworzyć, a są im niezbędne do przetrwania jak metalowe narzędzia, dobra ceramika czy lekarstwa. Wspomogą każdego, kto im wpierw pomoże lub ofiaruje im coś potrzebnego dla nich, jednak nie można liczyć na zbyt wiele z ich strony.

## Bogaty chłop/rzemieślnik

Mniejszość spośród członków każdej społeczności specjalizuje się w produkcji ważnych dóbr, czy wykonywaniu prac wymagających większej wiedzy. Część też po prostu posiada na tyle dużo ziemi, by móc pozwolić sobie na więcej. Zamożniejsi chłopci czy rzemieślnicy stanowią ważną grupę, będącą podstawą wielu dziedzin rzemiosła, a w razie wojny rekruta.

<b>Krzepa</b>	<b>Żwawość</b>	<b>Przenikliwość</b>	<b>Wola</b>	<b>Status</b>
5	6	5	5	4
<b>Atak wręcz</b>	<b>Obrona wręcz</b>	<b>Atak strzelecki</b>	<b>Obrona strzelecka</b>	<b>Żywotność</b>
7	8	7	8	2

### Umiejętności

- Rękodzielo 3/tresura 3/rola 3
- Handel 2
- Sprawność 2
- Walka wręcz 1
- Strzelectwo 1
- Przetrwanie 1

Bogatsi chłopci i rzemieślnicy nie żyją z walki, ale w razie potrzeby stać ich na prostą broń z brązu i tarcze, pozwalające im na służbę jako lokalne milicje czy wsparcie wojowników. Ich dobytek to najczęściej duże pole, stado zwierząt lub zakład rzemieślniczy i nieliczna służba parobków.

Rzemieślnicy mają czas, a często obowiązek ćwiczenia podstawowych umiejętności walki, ale są równie płochliwi, jak większość mieszkańców.

Ta część społeczności podobnie jak biedniejsi chłopci handluje owocem swojej pracy, ale ich status pozwala im nabywać już pewne towary luksusowe jak przedmioty z metali czy lepsze tkaniny. Są chętni do handlu, mogą też być w stanie wynagrodzić tych, którzy im się przysłużą.

## Możny

Nieliczni, którzy nigdy nie zaznają głodu – kupcy, bogaci rzemieślnicy, skrybowie czy kapłani. Stanowią oni szczyt piramidy społecznej i kierują swoimi osadami czy plemionami. Często mają wiedzę i dobra niewyobrażalne dla prostych ludzi. Mają też jednak problemy i przeciwników, którzy czyhają na ich bogactwo. Są zdolni zapłacić wiele, by się pozbyć tych trudności. Są też ulubionym celem rabusiów.

<b>Krzepa</b>	<b>Żwawość</b>	<b>Przenikliwość</b>	<b>Wola</b>	<b>Status</b>
5	5	6	7	7
<b>Atak wręcz</b>	<b>Obrona wręcz</b>	<b>Atak strzelecki</b>	<b>Obrona strzelecka</b>	<b>Żywotność</b>
6	6	6	6	2

Umiejętności:

- Rękodzielo 4/handel 4/ umiejętność wymagająca nauki na 4.
- Perswazja 2
- Alchemia/pismo lub inna umiejętność wymagająca nauki na 1 poziomie.
- Walka wręcz 1
- Strzelectwo 1
- Sprawność 1

Dobytek możnych jest duży, przy sobie najczęściej mają dobrej jakości odzienie, biżuterię i przydatne dla nich małe przedmioty jak rylce, czy miary. Do obrony wielu z nich posiada sztylety z brązu, broń poręczną i odpowiednią dla ich statusu. Większość dóbr znajduje się w posiadanych przez nich domach czy jurtach, dobrze pilnowanych przez służbę czy innych domowników.

Możni unikają walki za wszelką cenę, najmując najemników czy awanturników w celu ochrony ich dóbr i życia. W sytuacji bezpośredniej konfrontacji prędzej będą chcieli się wykupić czy zbiec niż walczyć.

Możni handlują towarami luksusowymi lub dużymi ilościami pośledniejszych. Chętnie skupują wszelkie wartościowe metale, dobrej jakości ceramikę, ubiory czy tkaniny. Sami najczęściej mogą się pozbyć dobrej jakości wytworu swoich warsztatów bądź oferują usługi związane z funkcją jak pismo, obrzędy religijne czy proste produkty alchemiczne/zielarskie. Możnych najłatwiej przekonać do współpracy dostępem do bardzo rzadkich dóbr lub możliwością poszerzenia ich majątku.

## Arystokrata

Stanowią oni najważniejsze osoby w całej krainie- to przedstawiciele rodów władających osadami, królów i członkowie ich dynastii czy najwyższa grupa kapłanów. Potężni, charyzmatyczni i często sprawni w sztukach zarządzania i przewodzenia innymi, ale wielu z nich jest wielkimi wojownikami bądź ma dar mocy czy alchemiczny talent.

<b>Krzepa</b>	<b>Żwawość</b>	<b>Przenikliwość</b>	<b>Wola</b>	<b>Status</b>
5	6	7	7	9
<b>Atak wręcz</b>	<b>Obrona wręcz</b>	<b>Atak strzelecki</b>	<b>Obrona strzelecka</b>	<b>Żywotność</b>
9	9	9	8	2

Umiejętności:

- Perswazja 5
- Alchemia/pismo lub inna umiejętność wymagająca nauki na 4 poziomie.
- Walka wręcz 3
- Strzelectwo 3
- Sprawność 2
- Dwie umiejętności wymagające nauki na 2 poziomie.

Majątek arystokratów jest ogromny, będzie składał się przynajmniej z małej osady, wielkiego domu i licznej służby. Jednak prawdziwym źródłem ich siły są podlegli wasale, możni i chłopcy. Noszą najcenniejsze tkaniny i ubrania, a za ich biżuterię można by kupić całe wioski. Jako broń w konieczności obrony noszą sztylet, a na wojnie broń i zbroje z brązu.

Jeśli nie są typem wojownika, to walczyć za nich będą zastępy podległych wojowników i ich osobista straż, wyposażona lepiej niż niejeden możny stający do walki. W bezpośredniej konfrontacji stawiać będą na swoje atuty, czy będzie to fechtunek, moc czy siła perswazji.

Arystokraci nie zajmują się rozmową z byle kim, jedynie inni ich pokroju mogą się z nimi targować i wchodzić w konszachty. Z niższymi rangą istotami kontaktują się przez sługi i możnych, jedynie w wyjątkowych sytuacjach pozwalając maluczkim na zaznanie ich majestatu. Osady, potężne artefakty czy zaginiona lub zakazana wiedza, to dobra zdolne zainteresować ich i skłonić do współpracy.

## Czarownik

Ci, którzy posługują się mocą to rzadka grupa. Wielu z nich dzięki darowi zostaje ścisłą elitą krain, jako najwyżsi kapłani, władcy czy uczeni. Inni odrzuceni knują w niedostępnych odstępach i doskonałą mroczne sztuki, by zaspokoić swoją ambicję. Obydwie grupy są potężne i mają wiele planów do realizacji i wrogów do pokonania.

<b>Krzepa</b>	<b>Żwawość</b>	<b>Przenikliwość</b>	<b>Wola</b>	<b>Status</b>
5	5	6	8	8
<b>Atak wręcz</b>	<b>Obrona wręcz</b>	<b>Atak strzelecki</b>	<b>Obrona strzelecka</b>	<b>Żywotność</b>
5	5	6	6	2

Umiejętności:

- Moc 3
- Perswazja 3
- Alchemia/pismo lub inna umiejętność wymagająca nauki na 2 poziomie/dwie na pierwszym.
- Strzelectwo 1
- Sprawność 1
- Handel 1

Czarownicy są majątni, ale przy sobie najczęściej mają przedmioty praktycznie związane z ich sztuką. Resztę dobytku bardzo dobrze chowają z dala od oczu ciekawskich.

O ile nie posiadają mocy związanej z fizyczną siłą lub niszczycielskimi urokami to czarownicy są dość słabi w zwarcu. W razie zagrożenia użyją sztyletu lub mocy, jeśli dar ma ofensywne możliwości. Będą chcieli wykupić się z zagrożenia lub zbiec, często wykorzystując fortele i sztuczki.

Czarownicy skupieni są na zdobywaniu składników i przedmiotów zawierających w sobie moc, jak i towarów luksusowych. Sami na zamianę oferują najczęściej swoje moce. Najlepszym sposobem na zainteresowanie ich jest oferowanie wiedzy lub rzadkich dóbr.



## Szaman/alchemik

Szamani to lokalni duchowi przywódcy, często posługujący się wiedzą związaną z naturą i duchami przodków. Gdy w miastach ich rolę zajęli kapłani i czarownicy, mają nadal silną pozycję w koczowniczych plemionach i wśród wiejskiego ludu.

Alchemicy to wytwór miast, tylko moźni schowani za murami są w stanie nabyć dóbr i miejsca potrzebnego na prowadzenie pracowni. Wykorzystują je do pogłębiania swojej wiedzy, często dziwacznej i przerażającej dla pospólstwa. Niektórzy z nich zapędzili się w badaniach tak daleko, że musieli opuścić bezpieczne osady i kontynuować swoje działania w dziczy czy ruinach.

<b>Krzepa</b>	<b>Żwawość</b>	<b>Przenikliwość</b>	<b>Wola</b>	<b>Status</b>
6	6	8	6	7
<b>Atak wręcz</b>	<b>Obrona wręcz</b>	<b>Atak strzelecki</b>	<b>Obrona strzelecka</b>	<b>Żywotność</b>
6	6	7	7	2

Umiejętności:

- Zielarstwo lub alchemia 4
- Medycyna 2
- Pismo lub inna umiejętność wymagająca nauki na 2 poziomie/dwie na pierwszym.
- Sprawność 1
- Handel 1
- Perswazja 1

Szamani i alchemicy zwykle noszą proste ubrania i elementy związane z ich fachem – fetysze, narzędzia zielarskie i alchemiczne składniki. Większość dobytku trzymają w swojej pracowni lub innym bezpiecznym miejscu.

Jeśli muszą uczestniczyć w walce, zawsze będą chronić się za plecami wojowników lub w przypadku części alchemików sługami stworzonymi mrocznymi sztukami. Jednak najczęściej nie będą brać w starciach udziału, będąc w bezpiecznej odległości.

Głównym dobrem oferowanym przez nich są wywary różnej maści oraz usługi medyczne. Przyjmują zapłatę najczęściej w formie wartościowych rzeczy, najlepiej składników alchemicznych, ale nie pogardzą mniej szlachetną wymianą, jeśli jej wartość będzie wysoka. Wiecznie poszukują najrzadszych składników, najmując awanturników do ich zdobycia.

## **Bandyta/lekkobrojni wojownik**

Trakty, pola i ciasne zaułki osad są miejscem, w którym każdy podróżnik prędzej czy później napotka bandytów. Chłopi zdesperowani uciskiem władców, bandy maruderów czy wyznawcy dziwnego kultu, celem ich zazwyczaj jest grabić słabszych i bezbronnych.

Lekkoobrojni stanowią najliczniejszą grupę osób, żyjących z rzemiosła wojennego. Tworzą milicje społeczności, biedniejszych członków kasty plemiennych wojowników bądź drobnych posiadaczy ziemskich, których majątki są zapłatą za zbrojną służbę.

<b>Krzepa</b>	<b>Żwawość</b>	<b>Przenikliwość</b>	<b>Wola</b>	<b>Status</b>
6	6	5	5	3
<b>Atak wręcz</b>	<b>Obrona wręcz</b>	<b>Atak strzelecki</b>	<b>Obrona strzelecka</b>	<b>Żywotność</b>
8	8	8	8	2

Umiejętności:

- Walka wręcz 2
- Strzelectwo 2
- Przetrwanie 2
- Sprawność 2
- Rękodzieło 1

Bandyci i lekkobrojni są najczęściej wyposażeni w prostą broń jak pałki, łuki czy proce. Niektórzy z nich mogą posiadać sztylet z brązu czy toporek. Ich majątność i nastawienie na mobilność nie pozwalają im używać pancerzy, ale w otwartej walce użyją tarcz. Ich ubiór jest prosty i praktyczny, często ograniczając się do niezbędnego minimum.

Bandyci atakują podróżnych jedynie, gdy mają wyraźną przewagę liczebną. Ich celem jest dobytek napadanych, a nie mordowanie, które zwraca zbyt dużą uwagę na ich działania. Jeśli natrąfią na skutecznie broniących się podróżnych lub poniosą choćby minimalne straty, to szybko uciekają. Lekkoobrojni walczą podobnie, kładąc nacisk na rażenie wroga z odległości oraz taktykę ataku i błyskawicznej ucieczki.

Ludzie ci w kwestii handlu nie posiadają wielu dóbr na wymianę – nie są jeszcze na tyle majątni, by pozwolić sobie na luksus, ale mogą mieć już jednego czy dwóch służących. Granica między bandytami a wojownikami często jest płynna i zwłaszcza biedniejsi spośród nich są wrażliwi na korupcję i dokonywania rozbojów. Często obciążenia służby są wyższe niż dobra otrzymywane z tej racji i muszą sobie „dorabiać”. Obydwie grupy łatwo przekonać do współpracy za pomocą świecidełek i biżuterii.

## Wojownik

Mała grupa mieszkańców krainy nie żyje z płodów ziemi czy pracy swoich rąk, a z rzemiosła wojennego. Plemienni wojowie, utrzymywani przez pana żołnierze czy pomniejsi posiadacze ziemscy — ich rolą jest utrzymanie ludności w ryzach i łupienie sąsiadów. Choć ryzykowne, życie takie potrafi zapewnić dobrobyt kosztem najeżdżanych i grabionych.

<b>Krzepa</b>	<b>Żwawość</b>	<b>Przenikliwość</b>	<b>Wola</b>	<b>Status</b>
6	6	5	6	5
<b>Atak wręcz</b>	<b>Obrona wręcz</b>	<b>Atak strzelecki</b>	<b>Obrona strzelecka</b>	<b>Żywotność</b>
9	9	9	9	2

Umiejętności:

- Walka wręcz 3
- Strzelectwo 3
- Sprawność 3
- Przetrwanie 2
- Trening woli 1
- Jeden poziom umiejętności związanej z aktywnościami jak tresura zwierząt czy sztuka.

Wojownicy w zależności od pochodzenia i roli mogą posiadać różnorodne uzbrojenie. Jednak w większości posługują się bronią z brązu, łukami i oszczepami. Niektórzy z nich mogą mieć proste pancerze, a większość kryje się za tarczami. W walce są groźnym przeciwnikiem, nie tylko z powodu umiejętności w bezpośrednim starciu, ale również dzięki odwadze i wiedzy jak walczyć.

W zależności od sposobu walki odmiennie podchodzą do starć, ale większość będzie próbowała wpierw osłabić przeciwnika atakami dystansowymi. Wkraczając do zwarcia, gdy uznają to za stosowne lub zostaną zmuszeni ostrzałem przeciwników.

Ci mieszkańcy krain raczej rzadko parają się handlem, żyjąc ze zdobyczy lub na koszt władcy/społeczności. Oferują swoje usługi w zamian za kosztowności, uciechy czy ziemię na własność. Ich majątkami zarządza reszta rodziny lub słudzy.

## Wielki wojownik

Każda grupa ma wyższą kastę, dotyczy to też wojowników. Niektórzy z nich to synowie możnych, mających czas i zasoby na długi trening. Inni to doborowe oddziały władców, wyposażone w lepszy oręż. Zdarzają się też tacy, co doszli do statusu jedynie swoją ambicją i umiejętnościami.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
7	7	5	6	6
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
11	11	11	11	2

Umiejętności:

- Walka wręcz 4
- Strzelectwo 4
- Sprawność 4
- Przetrwanie 2
- Trening woli 2
- Jeden poziom umiejętności związanej z kontaktami społecznymi, sztuką czy nauką.

Doświadczeni wojownicy dzięki zamożności mogą pozwolić sobie na lepszy sprzęt – wytrzymałe tarcze, dobre łuki, broń z brązu a niektórzy używają wielkich toporów. Dzięki temu są bardzo groźni i są w stanie z łatwością pokonać większość zagrożeń. Słudzy władców i miast zwykle wyposażeni są też w lekkie pancerze, czasami całymi oddziałami.

W walce mało kto może im dorównać odwagą, pewnością siebie i skutecznością. Uderzają zawsze tam, gdzie przeciwnik jest najsłabszy, wycofując się, gdy silne uderzenie nie złamie oporu. W obronie są niczym mur, o który rozbijać się mogą całe zastępy ostatnich wojowników.

Ich życiem jest walka i trening, nie handel. Są na tyle zamożni, że prozaiczne i codzienne sprawy oddają na barki swojej służby, więc to ona za nich prowadzi działalność i wymianę towarów. Cenią przyziemne przyjemności, kosztowności, dobrej jakości oręż, a zwłaszcza ziemię, która pozwala im na utrzymanie się z pracy chłopów czy niewolników. Ich usługi są drogie, ale są warci każdego samorodka złota czy oddanego na własność kawałka ziemi.

## ZWIERZĘTA

### Wilk

Zwinni i krzepki drapieżnik zawsze atakujący w grupach. Stanowi wieczne utrapienie wszelkich hodowców zwierząt oraz zagrożenie dla każdego, kto opuści okolice osad. Duży pies ma cechy takie same jak wilk.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
6	8	7	4	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
9	9	-	9	2

Ugryzienie wilka zawsze zadaje punkt obrażeń.

### Hiena

Agresywny drapieżnik suchszych terenów to zwierze o potężnych szczękach działające w stadach. Ci, którzy mieli z nimi kontakt wiedzą, czemu ktoś kiedyś wybrał je jako materiał na swoich wojowników.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
7	7	7	4	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
8	8	-	8	2

Ugryzienie hieny zawsze zadaje punkt obrażeń.

### Krokodyl

Każdy podchodzący do rzeki czy oazy musi być czujny, gdyż te wielkie gady cierpliwie czyhają na życie ludzi i zwierząt.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
8	6	6	5	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
8	8	-	7	4

Ugryzienie krokodyla zawsze zadaje punkt obrażeń.

## Niedźwiedź

Potężny drapieżnik żyjący na wyżynach i w górach to zwierzę będące symbolem siły i wielkim niebezpieczeństwem dla podróżnych.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
10	6	7	5	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
9	8	-	7	5

Ugryzienie niedźwiedzia zawsze zadaje punkt obrażeń.

## Osiół

Zwierzę, które doskonale spisuje się w roli tragarza, choć potrafi być zaskakująco uparte.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
5	5	4	7	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
5	5	-	5	2

## Byk

Symbol siły i płodności, który spowodował nie jedną chłopską tragedię. Jednak jako wół zapewnia dużą siłę potrzebną do transportu dóbr czy ciężkich prac.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
10	5	4	5	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
8	6	-	5	4

Szarża byka zawsze zadaje punkt obrażeń.

## POTWORY

### Szkielet

Wrócone do karykaturalnej parodii życia istoty zachowują część swoich zachowań. Zdolne są do rozumienia i wykonywania prostych poleceń. Choć ich ciała nie należą do najwytrzymalszych i najsilniejszych.

Jest to nakładka na inne istoty. Krzepa i żywotność maleją o stopień, ale żwawość rośnie o trzy. Szkielet jest odporny na wszelkie efekty umysłowe czy oddziałujące na żywe istoty jak zatrucie, choroby czy ogłuszenie. Jest w pełni posłuszny temu, kto przy pomocy alchemii go stworzy, wykonuje proste polecenia, jak atakuj, pilnuj czy przenoś грузы. Potrafi wykonywać jedynie fizyczne czynności – wszelkie umiejętności związane z wiedzą i mocą giną bezpowrotnie.

## **Żywy trup**

Również będące owocem upiornej alchemii żywe trupy stają się wysuszonymi monstrami. Dla twórcy mimo swojej zabawnej wręcz niezdarności mają większe zastosowanie niż szkielety, gdyż zachowują część swoich umiejętności i większą zdolność do rozumienia poleceń.

Jest to nakładka na inne istoty. Krzepa i żywotność rosną o stopień, a żywawość maleje o stopień. Żywy trup jest odporny na wszelkie efekty umysłowe czy oddziałujące na żywe istoty jak zatrucie, choroby czy ogłuszenie. Jest w pełni posłuszny temu, kto przy pomocy alchemii go stworzy. Potrafi wykonywać fizyczne i umysłowe zdolności, ale moc w nich ginie bezpowrotnie.

## **Upiór**

Istota powstała w wyniku tragedii, zdrady czy braku odpowiedniego pochówku. Nawiedza i atakuje żywych, dopóki jej krzywdy nie zostaną pomszczone lub ktoś jej nie zniszczy.

Jest to nakładka na bohaterów niezależnych. Wszystkie cechy rosną o dwa stopnie. W przeciwieństwie do innych umarłych, moc w nim nie ginie, a wręcz pojawia się w formie mocy umysłu 2 lub mocy ciała 2.

Upiór jest odporny na ciosy, które nie są zadane bronią z brązu lub mocą. Sam będzie dążył do wymierzenia sprawiedliwości tym, którzy skazali go na cierpienie po śmierci. Jednak z czasem, jeśli nie ukarze ich lub zostanie uwięziony, to oszaleje i będzie polował na wszelkie istoty.

## **Mumia**

Powiadają, że niektórzy z dawnych królów rozwijali alchemię w celu przedłużenia swojego żywota, wykorzystując do tego obrzydliwe rytuały. Inna popularna wersja twierdzi, że szczególnie niegodziwi zostali ukarani po śmierci uwięzieniem swojej duszy w martwym ciele i że chodzące w grobowcach truposze to forma kary ich sług za winy popełnione za życia. Jaka jest prawda? Większość mieszkańców woli się nie przekonywać, jeśli w ogóle wierzy w bajania podpitych łupieżców grobowców.

Mumia to nakładka na bohaterów niezależnych. Wszystkie cechy fizyczne maleją o stopień, a umysłowe rosną o stopień, żywotność jest podwojona. Wszystkie ich umiejętności są wyższe o dwa stopnie, poza mocą – ta umiera w nich bezpowrotnie.

Mumia jest ona odporna na wszelkie efekty umysłowe czy oddziałujące na żywe istoty jak zatrucie, choroby czy ogłuszenie. Zachowuje pełnię sił umysłowych i świadomość. Jej cele i pobudki mogą być różne – może bronić skarbów swoich panów, być uwięzionym na wieki potępieńcem czy szalonym alchemikiem, który odnalazł sposób na wieczne odkrywanie wiedzy.

## Wielka solfuga

Szalony lub bezwzględny alchemik musiał stworzyć te istoty. Pustynne robactwo zostało powiększone do rozmiarów psa, co spowodowało, że jest groźne dla ludzi i zwierząt. Nikt jeszcze nie uciekł przed nimi, ale szczęśliwie nie są zbyt wytrzymałe.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
6	10	8	5	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
10	10	-	10	1

Solfuga dysponuje dwoma, a nie jedną akcją ruchu w turze.

## Wielki skorpion

Ten powiększony alchemią lub wpływem mocy zawartej w jakimś miejscu potwór rozmiaru człowieka jest śmiertelnie niebezpieczny. Wielu podróżnych straciło ręce lub nogi, a inni umarli od użądlenia.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
6	9	8	5	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
9	9	-	8	3

Skorpion może zaatakować szczypcami, zadając zawsze punkt obrażeń lub użądlić. Jad zadaje punkt obrażeń i paraliżuje cel, jeśli ten nie zda testu krzepy. Pancierz skorpiona zapewnia mu odporność na obrażenia zadane testem zranienia.

## Ożywiona roślina

Niektórzy obdarzeni mocą potrafią tchnąć w rośliny zwierzęce zachowanie. Słuchają się one wtedy ich poleceń.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
8	6	-	8	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
6	6	-	6	3

Roślina atakuje jednym wybranym atakiem:

- Pnącza – Trafiona istota nie może się ruszać, dopóki nie zda testu krzepy/roślina nie umrze.
- Zatrute kolce – Trafiona istota wykonuje test krzepy, porażka oznacza zatrucie i utratę punktu żywotności.



## Wielki (wrogi) krab

Pokryta naturalną zbroją wielka bestia, wykorzystywana przez szczególnie uzdolnionych alchemików jako narzędzie wojny. Część z nich zbiega i nawiedza morskie regiony.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
8	7	6	4	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
9	12	-	12	5

Szczypeczki kraba zawsze zadają punkt obrażeń, służą mu również jako tarcza. Pancierz kraba zapewnia mu odporność na obrażenia zadane testem zranienia.

## Wielka kobra

Ten wąż większy od człowieka wykazuje nie tylko potworny apetyt, ale również zastraszający intelekt. Wedle podań potrafi mówić i nocami nawiedza mieszkańców w snach, próbując wykraść ich sekrety i złamać ich wolę.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
6	10	10	8	6
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
10	10	-	10	3

Kobra dysponuje możliwością mowy, ale posługuje się nią rzadko, nie chcąc zdradzić swojej natury. Oprócz tego dysponuje mocą ducha na 4 poziomie i możliwością nachodzenia istot znajdujących się **daleko** w snach.

Jej ugryzienie zadaje punkt obrażeń i zatrzuwa cel. Zadając przy tym kolejny punkt obrażeń, jeśli nie zda się testu krzepy.

Kobra uwielbia wszelkiego rodzaju biżuterię, drogie przedmioty i świecidełka, zbierając je w swojej kryjówce. Może wykorzystywać je do manipulowania i przekupywania innych.

Unika ona starcia, zawsze próbując dyplomacji i ucieczki, zamiast walczyć. Jeśli nie może uniknąć konfrontacji, stara się jak najszybciej użyć uroków, by odstraszyć wrogów, a następnie uciec lub zabić ich pojedynczo.

## Rój

Rój małych groźnych owadów, które pożrą wszystko na swojej drodze. Ich jedyną akcją w turze jest ruch, którym ignorują większość przeszkód terenowych, potrafiąc wspinać się i przeciskać przez małe otwory. Wszystkie istoty znajdujące się na ziemi **blisko** roju muszą wykonać testu krzepy – porażka oznacza utratę punktu żywotności. Roju nie można pokonać przy pomocy broni, jednak ogień może go odstraszyć i niszczyć, podobnie jak inne sposoby działające na obszar.

## Statua

Najmniej potworny z wytworów alchemii, to rzeźba ożywiona rytuałem i poświęceniem górskiego kryształu. Staje się on sercem istoty, nadając jej ograniczone zdolności umysłowe. Powstaje wtedy doskonały sługa – niewymagający opieki, wierny i rozumiejący nawet złożone polecenia. Tajniki ich wytworu zazdrośnie strzegą alchemicy wyspiarzy.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
10	5	4	4	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
5	5	5	5	3

Sługa to istota rozmiaru człowieka wykonana z kamienia lub brązu. W tym drugim przypadku jej żywotność i żwawość rosną o stopień. Jest zawsze odporna na wszelkie efekty oddziałujące na umysł i ciało jak zatrucie, strach czy choroby. Nie otrzymuje również obrażeń od testów zranienia i większości mocy – ogień czy wysuszenie nie robią jej krzywdy.

Jest w stanie wykonywać proste prace fizyczne, ale rozumie nawet złożone polecenia jak chronienie miejsca przed konkretnymi istotami, poszukiwanie przedmiotu czy osoby. Przy tworzeniu ma się 10 punktów umiejętności do rozdzielania. Sercem istoty staje się kryształ górski – jeśli jej fizyczna forma zostanie zniszczona, a kryształ zachowany, wystarczy jedynie odbudować ciało bez potrzeby poświęcenia składników alchemicznych.

## Kolos

Szczyt alchemicznych i kamieniarskich talentów wyspiarzy to kamienna istota dwa razy większa od człowieka. Powiadają, że wykorzystują ją jako strażnika ich morskich miast i siłę roboczą przy wznoszeniu budowli ze skał.

Krzepa	Żwawość	Przenikliwość	Wola	Status
15	5	3	8	-
Atak wręcz	Obrona wręcz	Atak strzelecki	Obrona strzelecka	Żywotność
5	5	5	5	5

Kolos to istota dwukrotnie większa od człowieka wykonana z kamienia lub brązu. W tym drugim przypadku jej żywotność i żwawość rosną o trzy stopnie. Jest zawsze odporny na wszelkie efekty oddziałujące na umysł i ciało jak zatrucie, strach czy choroby. Nie otrzymuje również obrażeń od testów zranienia i większości mocy – ogień czy wysuszenie nie robią mu krzywdy.

Kolos w przypadku walki może zadawać ciosy wręcz w zasięgu **blisko**.

Jest w stanie wykonywać proste prace fizyczne, ale rozumie nawet złożone polecenia jak chronienie miejsca przed konkretnymi istotami, poszukiwanie przedmiotu czy osoby. Przy tworzeniu ma się 20 punktów umiejętności do rozdzielania. Sercem istoty staje się ogromny kryształ górski – jeśli jej fizyczna forma zostanie zniszczona, a kryształ zachowany, wystarczy jedynie odbudować ciało bez potrzeby poświęcenia składników alchemicznych.



# DZIECZ & POTWORY

IMIĘ	LUD	WIEK
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ŻYWOTNOŚĆ	OPANOWANIE	PRAGNIENIE
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

KRZEPA	ŻWAWOŚĆ	PRZENIKLIWOŚĆ
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WOLA	STATUS	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	

## OPIS POSTACI

.....

.....

.....

.....

## WALKA

ATAK WRĘCZ	ATAK STRZELECKI
<input type="text"/>	<input type="text"/>
OBRONA WRĘCZ	OBRONA STRZELECKA
<input type="text"/>	<input type="text"/>

## UMIEJĘTNOŚCI

WALKA WRĘCZ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	INNE UMIEJĘTNOŚCI	
STRZELECTWO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SPRAWNOŚĆ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PRZETRWANIE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
RĘKODZIEŁO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ZRĘCZNOŚĆ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PERSWAZJA	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
HANDEL	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ZIELARSTWO	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ALCHEMIA	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MEDYCYNA	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOC	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## DOBYTEK

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## PODRĘCZNA MAPA

