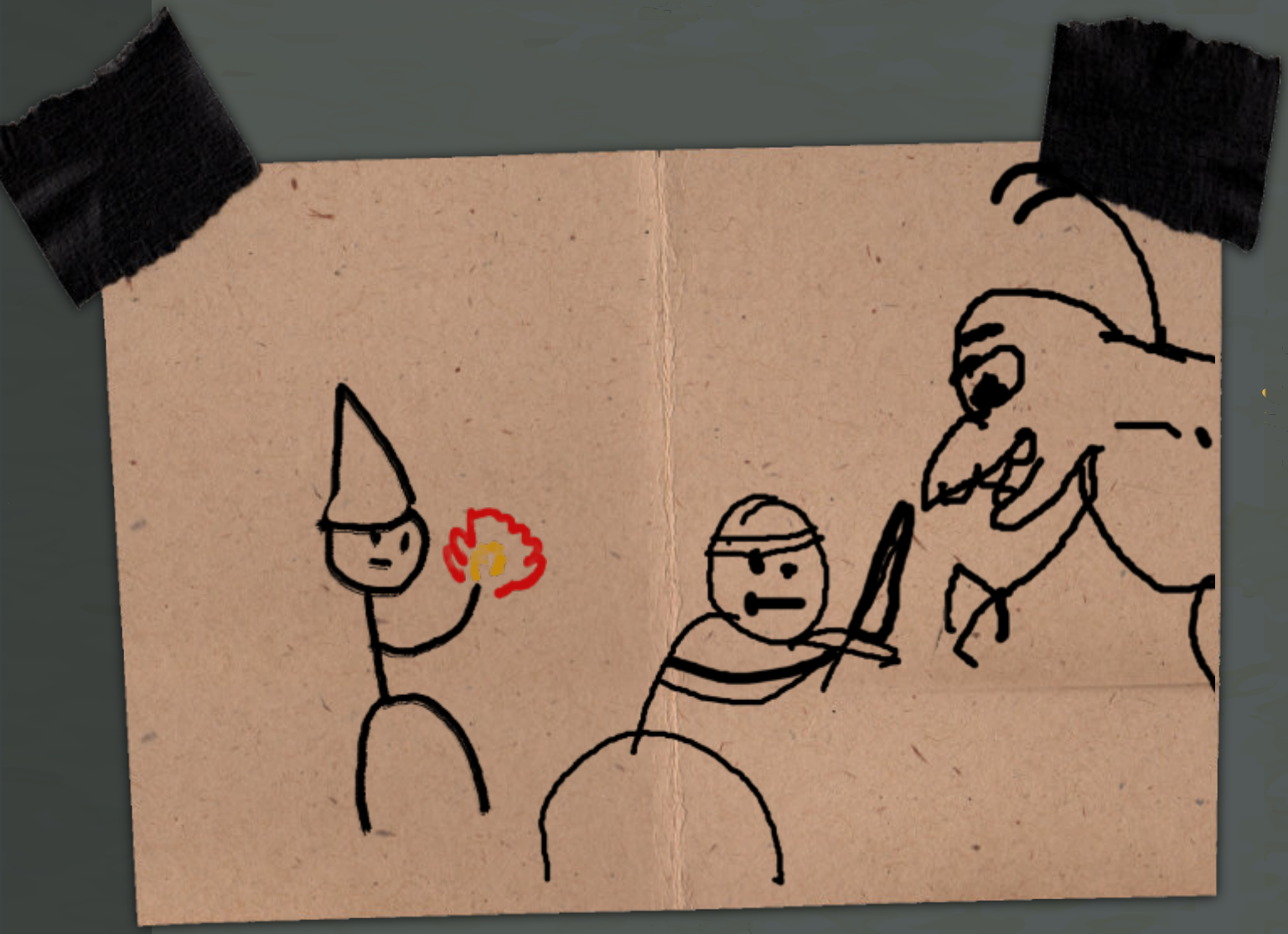
Magiczna Przygoda!



Retro-gra RPG

Spis Treści

Wstęp	1
Tworzenie postaci	2
Umiejętności	41
Zasady gry	46
Walka	48
Magia	58
Rozwój postaci	67
Sprzęt	68
Bestiariusz	71

Tekst, skład, ilustracje i ogólnie wszystko: Jakub Osiejewski

Redakcja i korekta: Brajan Ż. Papierz

Reguły gry oparte są o zasady gry ***Troika!*** autorstwa Melsonian Arts Council, ale nie są z nią w pełni kompatybilne. Tak jak w wypadku gry ***Troika!*** zasady i koncepty w ***Magicznej Przygodzie*** można swobodnie zapożyczać do własnej gry.

Tym, którzy pierwszy raz

Gra fabularna to fajny sposób na wspólne spędzanie wolnego czasu.

Grając w *Magiczną przygodę* usiądziecie wokół stołu — jedno z was będzie Mistrzem lub Mistrzynią Gry, pozostałych będziemy nazywać Graczami. Gdy trzeba będzie odwołać się do wszystkich uczestników zabawy, będziemy mówić o „osobach grających" lub „uczestnikach rozgrywki". Każdy Gracz lub Graczka ma własną postać — bohatera w fikcyjnym świecie gry. Gra RPG polega na wcielaniu się w takiego bohatera, udawaniu, że się jest taką fikcyjną postacią i przeżywaniu niesamowitych przygód przy kuchennym stole.

Gry fabularne czy przygodowe to gry wyobraźni. Nawet jeśli używasz figurek lub innych pionków, spora część gry toczy się nie na planszy czy na kartach postaci, ale podczas rozmowy przeprowadzanej przez Mistrza Gry z Graczami. Gracze po prostu mówią, co chcą, by ich postaci zrobiły, MG odpowiada, jakie to ma skutki, gracze opisują kolejne działania bohaterów i tak dalej.

Na przykład, MG opisuje, że twój bohater znajduje zamkniętą skrzynię w lochach, ty zaś zastanawiasz się, czy aby nie ma tam jakiejś podstępnej pułapki. Deklarujesz, że próbujesz podważyć jej wieko trzymetrową tyczką, na co MG prosi cię o wykonanie testu Zręczności.

Gry fabularne różnią się od dziecięcych zabaw w policjantów i złodziei tym między innymi tym, że mają reguły, które służą rozstrzyganiu konfliktów. Zamiast więc wykłócać się, czy twój bohater potrafi strzelać, sprawdzasz, czy wśród współczynników, czyli opisu postaci znajduje się umiejętność Strzelanie. By sprawdzić, czy twój bohater jest na tyle sprawny, by podważyć wieko skrzyni bez narażania się na pułapkę, rzucasz dwiema kostkami i sprawdzasz, czy wynik jest mniejszy lub równy od Zręczności podanej w twoim opisie postaci.

W naszym przykładzie test Zręczności ci nie wyszedł, MG mówi ci, że nie dasz rady podważyć ciężkiego wieka skrzyni. Ty — jako gracz — zastanawiasz się. Możesz na przykład otworzyć skrzynię, nakłonić do pomocy inną postać gracza, rozwalić wieko toporem (ryzykując być może jego wyszczerbienie), czy po prostu porzucić marzenia o zdobyciu skarbu. MG reaguje na twoje decyzje — być może jakiś paskudny stwór usłyszy rozwalanie skrzyni toporem lub może zadziałać pułapka...

Jeśli dalej nie jesteś pewien, jak grać w gry fabularne, w sieci znajdziesz na pewno wiele nagrań prawdziwych sesji i poradników dla początkujących.

Tym, który drugi raz

Magiczna Przygoda to retro-gra RPG, oparta o zasady gry *Troika* autorstwa Daniela Sella oraz o klasyczne polskie gry fabularne i paragrafowe.

Formalnie rzecz biorąc, nie jest to gra OSR — nie jestem bowiem tak stary, jakby się mogło wydawać. Jak wielu polskich RPG-owców, zaczynałem w późnych latach 90. Dla mnie „starą szkołę" stanowi właśnie tamten okres; pogrywy w podstawówce i liceum miały mało wspólnego z amerykańską Old School. Dlatego na przykład są tu umiejętności, które nie kojarzą się z grami tego typu, nie ma też tu nastawienia na hex-crawl — wprost przeciwnie, sugeruję wam pewien określony sposób odkrywania świata.

Domyślnym światem *Magicznej Przygody* jest to takie naiwne licealne fantasy, które odkrywasz, mając naście lat i po latach nie możesz uwierzyć, jak bardzo było to złe. To stereotypowa mieszanina wszystkich serii fantasy, jakie czytałem za dzieciaka, od Conana i „Świata Czarownic" po „Fionavarski Gobelin" i „Krew Elfów".

Tworzenie Postaci

Nie masz kostek pod ręką? Weź ołówek i wydrap na ściankach odpowiednią ilość kresek!

W *Magicznej Przygodzie* używamy tylko dwóch kostek sześciennych (k6). Zapis 2k6 oznacza, że należy rzucić dwiema kostkami i dodać do siebie ich wyniki, 3k6 - że trzema kostkami, a 2k6+2 - że do sumy wyniku z dwóch kostek należy dodać 2. Zapis k3 oznacza, że traktujesz wynik 1-2 jak 1, 3-4 jak 2, i 5-6 jak 3.

Czasem jednak spotkasz się z notacją k66 - wtedy oznacza to, że jedna kość to kość "dziesiątek", druga to kość "jedności". Może być to nawet k666, k6666, i tak dalej.

Twój bohater ma trzy Cechy Podstawowe:

- **Siłę** - obrazującą krzepę, wytrzymałość, ogólne umięśnienie.
- **Zręczność** - obrazującą zwinność, sprawność, refleks i szybkość reakcji.
- **Inteligencję** - obrazującą bystrość umysłu, wykształcenie, siłę woli.

Ponadto twój bohater ma

- **Szczęście** - które odzwierciedla uśmiech losu czy przychylność bogów.
- **Budowę** ("punkty życia"). Budowę traci się, gdy oberwiesz mieczem, spadniesz z urwiska, chorujesz czy jesteś zmęczony ciężką pracą. Odpoczynek lub magiczne leczenie przywrócą ci Budowę, ale nie może ona wzrosnąć powyżej maksymalnej wartości.

By określić Cechy Podstawowe przy tworzeniu nowego bohatera, rzuć kostką sześcienną za każdą Cechę.

- Wynik **1, 2, 3** oznacza, że Cecha ma wartość **5**.
- Wynik **4** lub **5** oznacza, że Cecha ma wartość **6**.
- A wynik **6**, że Cecha ma wartość 7.

By określić **Szczęście**, rzuć k6 i dodaj 6 do wyniku.

By określić maksymalną **Budowę**, rzuć 2k6 i dodaj 12 do wyniku.

Każdy bohater, wyruszający na wyprawę do podziemi, posiada "zestaw awanturnika" zawierający:

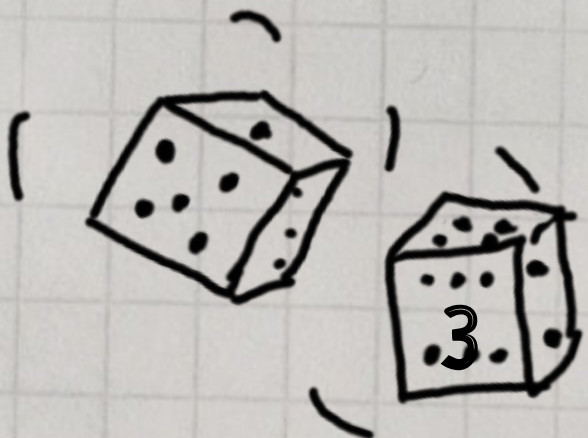
- Prostą broń zadającą 1k3 punkt obrażeń (nóż, pałkę).
- Źródło światła - latarnię czy pochodnię.
- Plecak na łupy zawierający też 6 racji żywnościowych i bukłak z wodą.
- Sakiewkę z 2k6 sztukami złota.

Następnie rzuć k66, by określić **Profesję** twojego bohatera. Profesja da postaci kilka **Umiejętności** - które dodaje się do Cechy podczas testów, dodatkowy Sprzęt i czasem - niezwykłe zdolności.

Profesja to określenie dość abstrakcyjne - może być to pochodzenie ("rasa" ze świata fantasy, etniczność), może być to zawód czy klasa społeczna.

Na podstawie Profesji możesz określić imię twojej postaci - w liście postaci podaję przykładowe imiona męskie, żeńskie, a czasem inne.

Dla sprawiedliwości rozdzieliliśmy archetypy na męskie i żeńskie, ale używajcie takiej formy, jaka wam pasuje, na przykład wynik 25 może oznaczać księżniczkę lub księcia. Jeśli jednak gracz identyfikujący się jako mężczyzna zechce zagrać księżniczką, nie powinno być problemu.



Wynik	Profesja
11	Bohaterka z innego świata
12	Opryskliwy krasnolud
13	Magiczna Elfka
14	Grubiutki karzełek
15	Sprytna gnomka
16	Szlachetny ork
21	Bohaterka z ludu
22	Uczeń czarodzieja
23	Dzika barbarzynka
24	Obdarzony mocą
25	Awanturnicza księżniczka
26	Chytry złodziej
31	Przyjaciółka zwierząt
32	Mroczny strażnik
33	Akolitka świątynna
34	Kowal-wynalazca
35	Samotna mścicielka
36	Wierny służący
41	Uczennica medyczki
42	Wesoły bard
43	Łowczyni bestii
44	Zwykły trep
45	Uczennica nekromantki
46	Lojalny Giermek
51	Wygadana oszustka
52	Tajemniczy Wróżbita
53	Ponura najemniczka
54	Wygnany banita
55	Przyjazna wampirzyca
56	Niegdysiejszy złoczyńca
61	Zwierzę w ludzkim kształcie
62	Błędny rycerz
63	Wiejska czarownica
64	Dziecię przeznaczenia
65	Potomkini bóstw
66	Inkarnowany duch

11. Bohaterka z innego świata

Pamiętasz szybkie samochody, colę w puszce, telefony komórkowe, Wi-Fi i Netflixa. Pamiętasz wygodne trampki, hamburgery na żądanie, muzykę rockową. Ale nagle otoczyła cię magiczna mgła i znalazłaś się… tutaj. W laboratorium maga, krypcie czarnoksiężnika, a może w magicznym lesie? Czy sprowadziło cię tu zaklęcie wzywające czempiona? Siły Przeznaczenia? Dobrzy bogowie? Tak czy siak, jesteś tutaj i teraz, i stoisz przed największą przygodą wszystkich światów.

Umiejętności

Wiedza naukowa +3

Leczenie +3

Skradanie się +1

Wspinaczka +1

Wysportowanie +2

Walka bez broni +1

Etykieta +1

Imiona

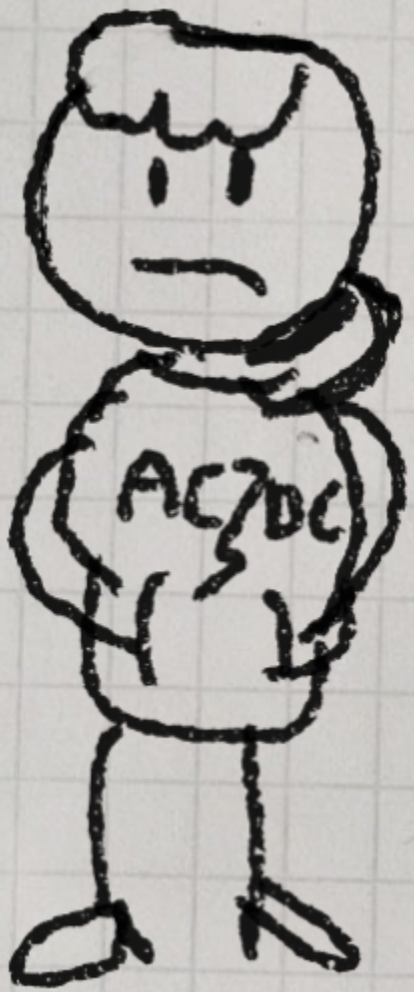
Dowolne pochodzące z Ziemi - Mariusz, Dariusz, Sebastian, Janusz, Halina, Grażyna, Janina, Lucyna…

Wyposażenie:

Cudacznie ubranie.

Drobiazgi warte 20 sztuk złota dla uczonych i szlachty.

Jeden niezwykły gadżet, który wciąż — jakimś cudem — działa. Na ogół z telefonu komórkowego nie zadzwonisz do domu, ale wciąż możesz wykorzystać go jako aparat, odtwarzacz muzyki czy przerazić ignorantów magicznym światłem. Gadżet nie może być pojazdem, bronią ani pancerzem, ale o dziwo, nie wyczerpie się z elektryczności.



12. Opryskliwy krasnolud

Na brodę Thorvala! Dlaczego podróżujesz z tą zgrają człeczyn! W ludzkich krainach nie ma dobrego piwa, dobrego rzemiosła, a czasem nawet można natknąć się na wesołkowatego elfa. Tfu. Na szczęście jesteś ty, twardy i nieugięty jak kamień, z którego bogowie wyrzeźbili twoich przodków!

Imiona:

Grimnir, Alvis, Grom,Korzbok, Athuin

Valaya, Silvara, Koronar, Alys

Wyposażenie:

Kolczuga i hełm z rogami (lekki pancerz).

Topór bojowy (2k6)

Narzędzia do jednego fachu, zapewne kowalskie.

Samorodek złota (30 sz) otrzymany od twojego kuzyna.

Umiejętności

Rzemiosło (wybierz jedno) +3

Walka toporem +2

Walka tarczą +1

Wysportowanie +2

Rzemiosło (wybierz jedno) +1

Zastraszanie +1

13. Magiczna elfka

Twój lud powstał jako Pierworodni. Gdy otwarliście oczy, jako jedyni ujrzeliście oblicza bogów, i tańczyliście w lasach przez setki lat, zanim pojawiły się młodsze rasy. Jedni z twych pobratymców polują na śmiertelnych, inni starają ich edukować, ale większość z twego ludu porzuciła młodsze rasy i pozostawiła im świat. Izolujecie się czy to w świecie fae, czy w magicznej puszczy czy w mistycznych miastach.

Ale ciebie coś przyciągnęło do szybkiego i chaotycznego świata śmiertelnych i do niezwykłych przygód i wyjątkowych doświadczeń. Wspólnota ze śmiertelnikami? Przyjaźń? A może po prostu rebelia.

Imiona:

Aelistraleon, Quen'alason, Lindi, Maelston

Gaena, Laeva'sa, Linava, Bostaela

Zielony Liść, Szary Płaszcz, Czarne Oko

Wyposażenie:

Celny elfi łuk (2k6) i 25 strzał.

Lekka szabla (k6)

Instrument muzyczny doskonałej jakości.

Zaprzyjaźniony ptak -- być może przynosi ci wieści z rodzinnego lasu.

Umiejętności:

Strzelanie z długiego łuku +3

Walka szablą +2

Sztuka przetrwania +2

Etykieta +2

Wspinaczka +1

Czar - losowo określony +2

Czar - losowo określony +1

Specjalne:

Jako elf jesteś nieśmiertelna; magia nie może cię “postarzyć”, można jednak cię zabić.

14. Grubiutki karzełek

Twój lud mieszka w niewielkich sielskich wioskach otoczonych przez żyzne pola, w dolinach rzek. Mało kto z twych pobratymców przepada za wyruszaniem w dalekie podróże.

Czasem jednak trafia się niespokojna dusza, która ma dość sielskich, obrzydliwie słodkich włości, a czasem karzełek zostanie zmuszony do poszukiwania przygód wbrew sobie. Może z czasem polubisz wędrówkę - a może marzysz o powrocie do domu.

Imiona

Obadiasz "Obi", Jeremiasz "Mikuś", Telesfor "Cisiek"

Malina, Kalina, Jagoda, Stokrotka

Wyposażenie:

Szczęśliwy amulet (jeśli trzymasz go w dłoni, dodajesz +2 gdy Sprawdzasz szczęście)

Elegancka kamizelka.

Ostatnie pyszne ciastko twej cioci.

Proca (1k6).

Umiejętności:

Gotowanie +2

Rzemiosło dowolne +2

Skradanie się +3

Otwieranie zamków +1

Strzelanie z procy +1

Wiedza o zwierzętach +2

15. Sprytna gnomka

Masz zawsze pod ręką jakiś gadżet, w kieszeni słodkie jabłko i klejnot na łańcuszku na szyi. Inni często mówią, że twój lud to oszuści, przebiegłe cwaniaki z talentem do drobnych – i nie tak drobnych – oszustw.

Jednak to tylko część prawdy: muzyka, dziwaczne wynalazki, magia, dowcipy mniej lub bardziej wredne:- twój lud ma masę talentów, i naprawdę trudno powiedzieć, który gnom **nie** szuka przygód!

Imiona

Fabrycy, Diesel, Nikolai, Elon, Albert

Marie, Heddy, Metazyna, Gliceryna

Wyposażenie:

Zestaw narzędzi (dowolnych)

Mechaniczna zabawka.

Kusza (2k6) i 25 bełtów.

Słodkie jabłko

Umiejętności:

Strzelanie z kuszy +2

Rzemiosło (jedno dowolne) +2

Rzemiosło (jedno dowolne) +1

Czar - Bełkot +2

Etykieta +1

Otwieranie zamków +1

Występy +1

16. Szlachetny ork

Ork. Stworzony, by służyć Mrocznemu Władcy. Naznaczony ciemnością. Gnany szałem. Ohydny i zdeformowany.

Ty jesteś dowodem, że takie twierdzenia to oszczerstwa. Paskudna powierzchowność - być może dla ludzi, a kto powiedział że to ludzie mają decydować o tym, co jest piękne? Wystarczy odrzucić Mrocznego Władcę i czynić to, co słuszne, bez okrucieństwa i zbędnej przemocy. I nic nie zawróci cię z drogi.

Imiona

Gronk, Harbular, Verthar, Kanthak

Ivatha, Nuria, Vel-Kardina

Cień, Biała Dłoń, Dobry Dzieciak

Wyposażenie:

Płaszcz z kapturem

Długi miecz (2k6).

Kieł wilka na rzemieniu.

Umiejętności:

Walka długim mieczem +3

Wysportowanie +2

Dowodzenie +1

Zastraszanie +3

Sztuka przetrwania +1

Specjalne:

Ukrywaj tożsamość w mniejszych miejscowościach! Sprawdź swoje Szczęście, jeśli chcesz uniknąć rozpoznania.

21. Bohaterka z ludu

Prosta podkuchenna. Sierota wychowana przez drwali. Syn kowala. Córka osadników na pograniczu.

Twoje pochodzenie może być skromne - ale może spełniasz jedno czy dwa proroctwo. Cóż. Nie każdy ma wielkich przodków. Ty sama staniesz się przodkiem.

Imiona

Lukas, Tomas, Iwan, Simon

Marika, Magda, Donna, Ioanna

Wyposażenie:

Jedno narzędzie gospodarskie, jak broń improwizowana (1k3)

Małe oswojone zwierzę: pies, kot lub wiewiórka.

Dziwny lśniący błękitny kryształ.

Umiejętności:

Sztuka przetrwania +2

Gotowanie +2

Wiedza o zwierzętach +2

Wysportowanie +2

Rzemiosło (dowolne) +1

Leczenie +1

22. Uczeń czarodzieja

Spędziłeś lata chłonąc wiedzę o świecie duchów, o astralnym wymiarze poza Zasłoną. Poznawałeś prawdziwe imiona duchów, jak również tajemnice magii i żywiołów... po to tylko, by twój mistrz wyrzucił cię za niekompetencję, bunt, zabawę nielegalną magią czy zwykłe pijaństwo. Nic to. Opanowałeś podstawy, a w starożytnych ruinach spoczywa dość zapomnianej magii, byś mógł łatwo zyskać czystą moc, sławę i pieniądze!

Imiona:

Winicjusz, Gregor, Remonamty, Magnus, Gedymir

Loncvalla, Rodira, Langoria

Lythrande, Onomastikon

Wyposażenie:

Niepotrzebny już mistrzowi tom wiedzy magicznej.

Laska maga podejrzanie przypominająca kij od miotły.

Kilka klejnotów - reagentów - które przydadzą ci się w karierze, o łącznej wartości 2k6 sztuk złota.

Umiejętności:

Trzecie oko +3

Czar - Iskra +2

Wiedza magiczna +1

Czar - Ręka maga +2

Czar - Płoń +1

Czar - losowo określony +1

23. Dzika barbarzynka

Jesteś wysoka, potężnie zbudowana, umięśniona, być może pokryta tatuażami. Przyodziana w zwierzęce skóry podejrzliwie obserwujesz tak zwaną "cywilizację". Miękcy ludzie z miast są słabi, a ty jesteś twarda jak kamienie, kości ziemi.

Staniesz twarzą w twarz ze swym wrogiem, ujrzysz jej krew wsiąkającą w ziemię i usłyszysz lament jej mężczyzn.

Imiona:

Connor, Sargom, Bernat, Zabójca Siedmiu

Meridiana, Roona, Maureen, Teriana

Wyposażenie:

Ciężki prymitywny topór (3k6) odziedziczony po twej matce.

Prosty skórzany strój.

Pierwsze myśliwskie trofeum - szpon orła, fragment poroża.

Umiejętności:

Walka toporem dwuręcznym +2

Sztuka przetrwania +2

Zastraszanie +1

Dowodzenie +2

Broń rzucana +1

Wysportowanie +2

Wspinaczka +2

Pływanie +1

24. Obdarzony mocą

Co cię podkusiło, by zakraść się do starożytnych ruin o północy podczas pełni księżyca? To, co kiedyś było świętym obrzędem lub potężną magią, zostało zniszczone i zmieniło cię nieodwracalnie. A może jesteś siódmym synem siódmego syna, i przeznaczone było ci władać mistycznymi mocami?

W jakiś sposób magia stała się częścią ciebie; może desperacko chcesz się jej pozbyć, a może chcesz ją wykorzystać dla większego dobra.

Imiona

Darth, Sealyn, Rob Czerwonooki, Dink

Moira, Agnes, Da'ana

Siedemnaście, Niefart, Dziecię Burz

Wyposażenie:

Mapa z trzema dziwnymi miejscami w okolicy.

Dziwny amulet.

Umiejętności:

Czar - określony losowo +3

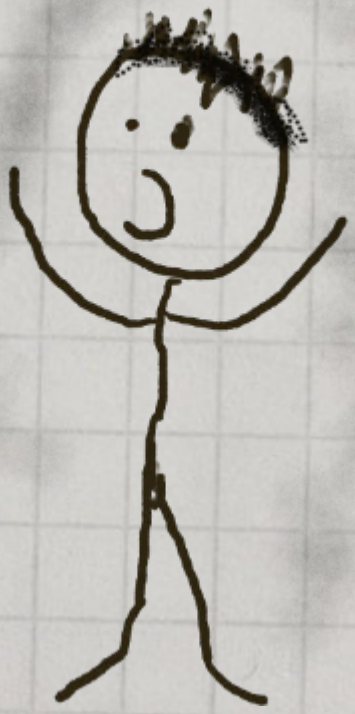
Czar - określony losowo +4

Sztuka przetrwania +1

Trzecie oko +1

Gotowanie +1

Walka na pięści +1



25. Awanturnicza księżniczka

Znudziły cię bale, festiwale, krąg usłużnych dworaków wokół ciebie. Być może po prostu pewnego dnia uciekłaś z domu. Być może to monarchia porzuciła ciebie - gdy twe królestwo zajął niegodziwy sąsiad.

A może by pewnego dnia zasiąść na tronie, musisz przejść test kompetencji -- a nie ma lepszego sposobu udowodnienia swej wartości niż przeżycie na szlaku z grupą awanturników. Najwyższy czas, by te lekcje szermierki do czegoś się przydały.

Imiona

Kristofer, Alexander, Stanis

Magratha,Elizabeth, Domarata

Wyposażenie

Krótki miecz (1k6)

Biżuteria i szlachetne kamienie warte 200 sztuk złota.

Odświętna suknia.

Sygnet z herbem.

Umiejętności:

Walka krótkim mieczem +2

Etykieta +3

Wiedza historyczna +2

Dowodzenie +3

Jeździectwo +1

Wysportowanie +2

26. Chytry złodziej

Miasto... a w nim pełno ludzi i ich dobytku, po który wystarczy tylko sięgnąć.

Jesteś jednym z Dobrych Chłopaków, kieszonkowcem o szybkich palcach, ekspertem od robótek na dachach. Umiesz skakać, biegać, otwierać zamki i nie jest ci obcy strzał z kuszy... ale na wszelki wypadek czasem lepiej opuścić miasto i poszukać złota tam, gdzie nikt inny o nie się nie upomni.

Umiejętności

Otwieranie zamków +3

Kradzież kieszonkowa +2

Uniki +1

Wspinaczka +2

Wysportowanie +1

Skradanie się +3

Imiona:

Garret, Robert, Locksley, Anthur

Esmeralda, Kukułka, Ilona, Roxolana

Obywatel Kudłaty, Więzień z Celi Siedem

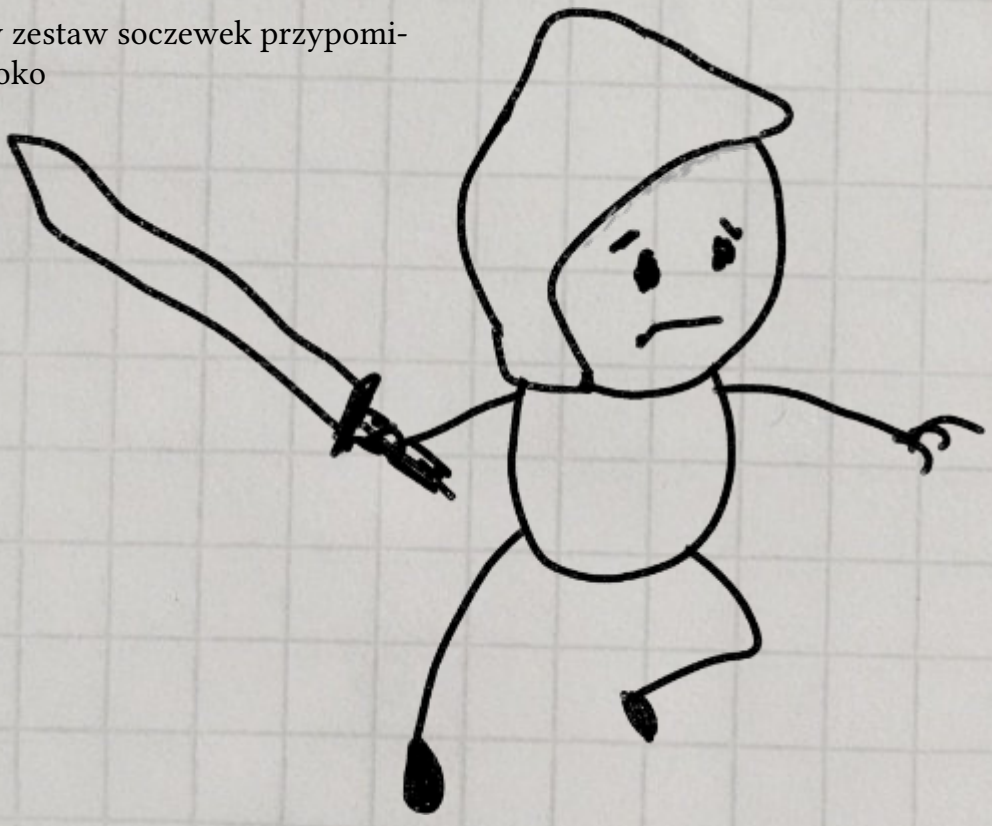
Wyposażenie:

Zestaw wytrychów

Kusza i 25 bełtów

20 metrów liny z kotwiczką

Dziwny zestaw soczewek przypominający oko



31. Przyjaciółka zwierząt

Twoje plemię od wieków posiada zdolność jednoczenia się ze zwierzęcymi towarzyszami - drapieżną sową, szlachetnym wilkiem, mądrą myszą. Podróżujesz czasem po cywilizowanym świecie, traktując zwierzęta nie jak niewolników czy pożywienie, ale jako nauczycieli i towarzyszy.

Obruszasz się, gdy ktoś sugeruje, że oswajasz zwierzęta. W najlepszym razie, zaprzyjaźniasz się z nimi, a czasem po prostu to one chcą ci pomóc. Wyruszyłaś na misję by pomścić swe plemię, a może udowodnić mu swą wartość? Tak czy siak, kroczysz po puszczach i miastach, u boku mając wiernych zwierzęcych towarzyszy.

Imiona:

Aragh, Auaiia, Nifi, Saquina, Wwarf

Wyposażenie:

Zaprzyjaźniony wilk (Walka k6+3, Kondycja 12, obrażenia 1k6)

Opaska na włosy z połyskującym zielonym kryształem.

Umiejętności:

Sztuka przetrwania +3

Walka nożem +2

Leczenie +1

Czar - Zwierzęca przyjaźń +2

Wysportowanie +1

Uniki +1

Wiedza o zwierzętach +3

32. Mroczny strażnik

Służba Królewskich Strażników kiedyś była zaszczytem. Kiedyś przywdzianie munduru miało sens. Dziś... nie ma Strażnika, który nie znienawidziłby swej służby. Jedni rozstawieni są w małych garnizonach na wielkim murze, strzegąc cywilizacji przed hordami barbarzyńców. Inni patrolują drogi lub dzikie pozostałości dawnych królestw.

Ze szlachetnej przeszłości pozostała im tylko zardzewiała broń i dziwne zawołanie... Lecz czasem może się tak zdarzyć, że Mroczni Strażnicy znów będą potrzebni, i znajdzie się ktoś, kto powiedzie ich do boju.

Imiona:

Anatar, Gordon, Joachim, Dar

Anila, Bastila, Quinn, Triana

Wyposażenie:

Zardzewiały długi miecz (2k6)

Wyszczerbiona i bezużyteczna tarcza, na której ledwo co widać jakiś symbol.

Pancerna rękawica na twoją mniej sprawną dłoń.

Umiejętności:

Walka długim mieczem +2

Sztuka przetrwania +2

Zastraszanie +1

Leczenie +1

Jeździectwo +1

Strzelanie z krótkiego łuku +1

Wysportowanie +2

33. Akolitka świątynna

Być może w sercach wielu religia spadła na drugie miejsce, po pieniądzach... ale twoje serce nadal kryje miłość do dobrych bogów. Bogów, którzy stworzyli ludzi i dbają o nich jak ojciec i matka. Bogów, którzy pragną, byś niosła światło w ciemne miejsca i chroniła niewinnych. Bogów, którzy nigdy by cię nie opuścili i którzy spotkają cię po śmierci przytulając do swojej piersi. To jest właśnie siła wiary.

Imiona:

Petr, Karol, Rashid, Nasir, Leon

Jada, Knaia, Mirela, Iola Druga

Wyposażenie:

Święty symbol

Święty zwój, zwięźle opisujący naturę twego bóstwa dla maluczkich

Symboliczna w swej naturze (ale nadal ciężka i praktyczna) broń, zadająca k3 obrażenia.

Umiejętności:

Walka wybraną bronią +1

Wiedza religijna +2

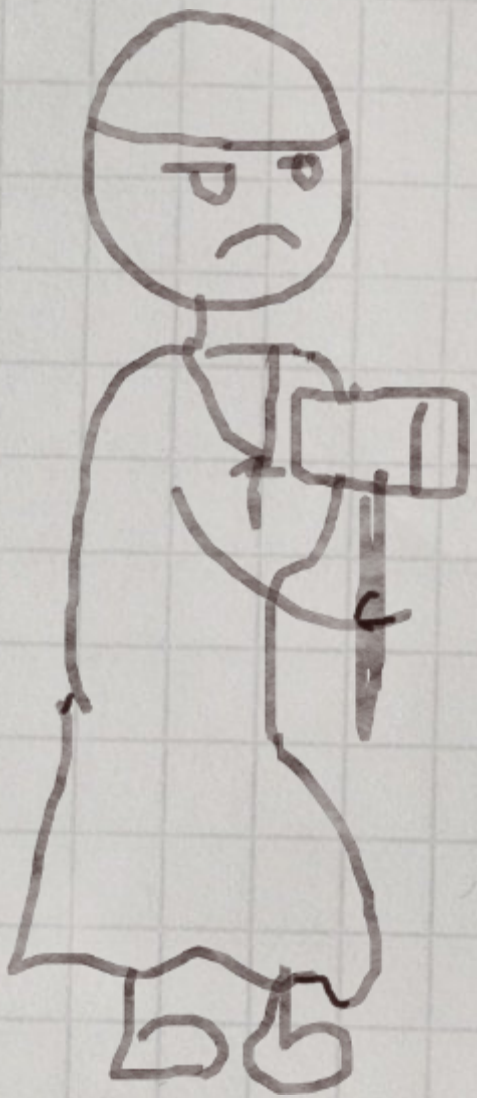
Wiedza historyczna +1

Czar -- Błogosławieństwo +2

Czar -- Uzdrowienie +2

Wróżenie +1

Etykieta +2



34. Kowal-wynalazca

Na pozór jesteś prostym małomiasteczkowym rzemieślnikiem, ale zacząłeś słuchać dziwnych uczonych i patrzysz na świat z innej perspektywy. Dziś znasz się na przeciwwagach i dźwigniach, znasz się na ciśnieniu i zmęczeniu materiału. Umiesz dodawać i mnożyć w pamięci, a odrobina matematyki i fizyki może odmienić niedługo ten świat.

Imiona:

Bryce, Czarnobrody, Ariston, Primus

Monika, Kate, Ruda, Kariatyda

Wyposażenie:

Ciężki młot (2k6)

Zestaw narzędzi kowalskich

Prototyp suwaka logarytmicznego - musisz trochę dopasować pewne elementy.

Sczytany tom drugi Xięgi jeometrii

Umiejętności:

Rzemiosło (kowalstwo) +4

Wiedza naukowa +2

Walka ciężkim młotem +2

Uniki +2

Otwieranie zamków +1

35. Samotna mścicielka

Orkowie napadli na twą wieś w środku nocy, nie zostawiając żywych... Słudzy Mrocznego Pana złupili twój klasztor... A może jakaś karawana sunąca przez pustynię uległa przywołanym przez dzinny burzom piaskowym.

Tak czy siak, ty przeżyłaś - jedna szansa na milion. Jakimś cudem, nie tylko przeżyłaś, ale zdołałaś skupić chęć zemsty - być może dołączyłaś do tajemnego stowarzyszenia asasynek. Niegodziwa żądza zemsty skaziła twą duszę - ale masz jeszcze szansę, by ocalić niewinność innych.

Imiona:

Ian, Wilk, Czarnosercy, Yans

Nocna Gwiazda, Beryl, Siostra Qamor

Wyposażenie:

Dwa miecze (2k6 i 1k6)

Płaszcz z kapturem

Maska zakrywająca pół twarzy

Obrazek małej dziewczynki z dorosłą kobietą.

Umiejętności:

Walka długim mieczem +2

Walka krótkim mieczem +1

Zastraszanie +2

Jeździectwo +1

Strzelanie z broni rzucanej +1

Leczenie +1

Uniki +3

Specjalne:

Zadajesz +k6 obrażeń (może je wyparować pancerz) wybranej grupie istot, których nienawidzisz!

36. Wierny służący

Jesteś towarzyszem. Ogrodnikiem. Wiernym lokajem. Adiutantem. Asystentem. Ale nie znaczy to, że nie jesteś bohaterem.

Kiedy wszystko idzie do piekieł, ludzie potrzebują takich jednostek jak ty - osób, na których można liczyć, które są niczym niewzruszona skała. Znasz swoje miejsce i jest ono u boku herosów - bo co oni by bez ciebie zrobili?

Imiona:

Samuel, Wilikins, Jenkins, Gregor

Anna Maria, Rosamunda, Dolores, Joanna

Wyposażenie:

Chlebak pełen smakołyków.

Nieotwarty jeszcze woreczek z darem od rodziny poprzedniego pracodawcy

Umiejętności:

Gotowanie +4

Etykieta +2

Uniki +1

Sztuka przetrwania +1

Wiedza o zwierzętach +1

Skradanie się +2

Dowodzenie +1

41. Uczennica medyczki

Krew, flaki, łatanie rozprutych najemników, ślęczenie nad astrologicznymi księgami, widok tych, którzy mają odejść. Dniami i nocami nosisz swej mistrzyni wrzątek, zioła ingrediencje, poznajesz budowę organizmu często na żywych przykładach... Nic dziwnego, że prasnęłaś prasnąć książki i ruszyłaś na szlak przygody.

Imiona:

Reinmar, Daniel, Gregory

Dany, Essi, Tatiana, Alice

Wyposażenie:

Bandaże

Przerażający wykres anatomiczny

Słój z ciekawym okazem zakonserwowany w alkoholu.

Umiejętności:

Walka nożem +2

Wiedza naukowa +2

Leczenie +3

Uniki +1

Wiedza o zwierzętach +1

Sztuka przetrwania +1

42. Wesoły bard

Czasem przymierasz głodem, jednak czasem wystarczy dobra ballada, by do twojego kapelusza ludzie wrzucili po miedziaku... a jesteś na tyle dobry, że raz czy dwa widziałeś nawet złoto. Skoro sam żyjesz na trakcie, co stoi na przeszkodzie, by nie zajrzeć do jakichś zapomnianych podziemi i przestać śpiewać o przygodach... a samemu zacząć samemu je przeżywać? Twoja przyszłość jest tak jasna jak gwiazdy nad traktem.

Imiona

Mleczak, Julian, Quentin, Rowland

Julia, Róża, Amorina, Stella

Wyposażenie

Lutnia i jeden inny instrument muzyczny

Kapelusz z piórkiem

Klucz z wyrytymi runami, których nikt nie potrafił odczytać.

Umiejętności:

Występy +4

Walka nożem +2

Skradanie się +1

Kradzież kieszonkowa +3

Czar -- Uśpienie +1

Etykieta +1

Dowodzenie +1

43. Łowczyni bestii

Potwory grasują po ziemi. Nieludzkie bestie wyją nocami. Niejedna osada otoczona jest częstokołem, a stara babcia nie wychodzi zbierać chrustu bez ciężkiej kuszy.

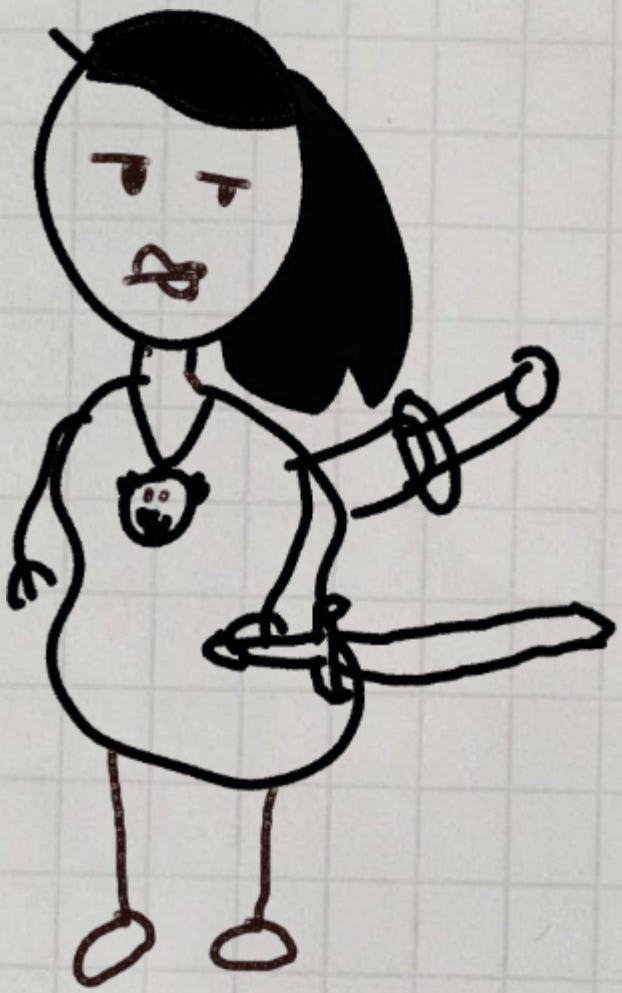
A gdy jakiś przebrzydła potworność rozszarpie niewinnego, zjawiasz się ty - łowczyni potworów. Masz jeden miecz na bestie, a drugi... cóż, też na bestie, miejmy nadzieję.

Imiona:

Gerhard, Terrence, Fitzpatrick

Baleena, Belladonna, Peridot

Mazan, Ostrze, Czarnowłose



Wyposażenie:

Długi miecz (2k6) z żelaza i drugi (2k6) ze srebra.

Medalion ochronny.

Przepis na nieznany ci eliksir.

Umiejętności:

Trzecie oko +2

Wiedza magiczna +1

Wiedza o zwierzętach +2

Walka długim mieczem +3

Uniki +1

Zastraszanie +1

Sztuka przetrwania +1

44. Zwykły trep

Nie wszyscy mogą być łowcami potworów, błędnymi rycerzami czy twardymi najemnikami. Gdy przyjdzie co do czego, na pole walki musi wkroczyć biedna, niekochana piechota. Wyrwano cię ze straży miejskiej, dano prostą włócznię, i nauczono maszerować. Masz stać z dzidą i walić każdego, kto stoi frontem do ciebie. Wytrzymałeś tak bitwę, dwie, ale doszedłeś do wniosku, że nie wytrzymasz trzeciej.

Imiona:

Majcher, Kornel, Sheldon

Raya, Nisara, Belsia

Wyposażenie

Włócznia (1k6)

Prosta tarcza (+3 do walki)

Kawałek materiału - fragment zdobytego niegdyś sztandaru.

Umiejętności:

Walka włócznią +2

Dowodzenie +2

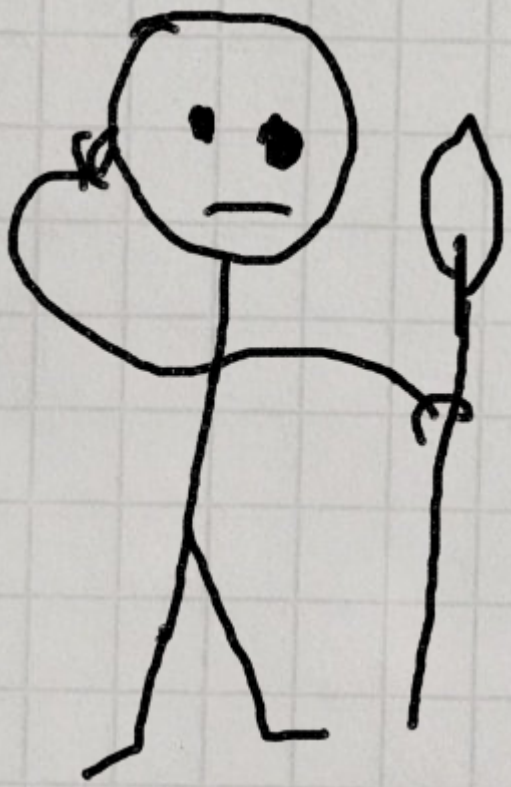
Uniki +3

Sztuka przetrwania +1

Strzelanie z łuku krótkiego +1

Gotowanie +1

Rzemiosło (jedno dowolne) +1



45. Uczennica nekromantki

Czasem mówią o tobie “porywaczka zwłok”. Ale częściej po prostu “zbrodniarka”. Ty jednak wiesz, że wstąpiłaś na ścieżkę oświecenia. Ścieżkę przemiany i nadziei, odrzucenia okrutnych wyroków jakie nielitościwi, skryci bogowie zgotowali… cóż, śmiertelnym. Zrozumiałaś, że życie i śmierć są tylko dwiema stronami tej samej rzeki… a tę rzekę można przekroczyć wielekroć. Nie ma końca - jest nadzieja.

Imiona:

Mortimer, Shadow, Exobiter

Vivian, Elvira, Ka’aathuna

Wyposażenie:

Gadająca czaszka sypiąca nieprzyzwoitymi żartami.

Księga z pozoru wyglądająca na medyczną.

Umiejętności:

Wiedza magiczna +3

Wiedza naukowa +1

Trzecie oko +2

Czar -- Ożywienie trupa +2

Czar -- Przerażenie +2

Zastraszanie +2

Wróżenie +1

46. Lojalny giermek

Służyłeś wielkiemu rycerzowi, niepokonanemu na polu bitwy. Jednak sam dobrze wiesz, co oznacza tytuł rycerza. Wiesz, kiedy stać się symbolem, czym jest honor i reputacja i dlaczego rycerz to ktoś więcej niż gość z mieczem na koniu. Widzisz wokół siebie nieprawość i siły chaosu, i to jak mrok ogarnia ziemię. Jeśli potrzebny jest szlachetny rycerz, to, na bogów, ty nim musisz się stać. I to szybko.

Imiona

Fendric, Godryk, Zbyszek

Alora, Fiona, Aornis

Wyposażenie

Długi miecz (2k6)

Tarcza (+3)

Lekki pancerz

Rodowy sygnet twojego pana. Kiedyś oddasz.

Umiejętności:

Walka długim mieczem +3

Dowodzenie +2

Strzelanie z łuku krótkiego +1

Jeździectwo +2

Etykieta +2

Gotowanie +1

Wysportowanie +2

51. Wygadana oszustka

Sprzedawałaś amulety, chroniące przed ugodzeniem strzały, handlowałaś magicznymi eliksirami z mieszanką akwy i sukralozy, a nawet udawałaś porwaną przez orków szlachciankę.

Spryt, bystre oko i giętki język wyciągały cię nieraz z kłopotów... ale częściej też w te kłopoty cię ładowały. Może i nie jesteś znamienitą wojowniczką, ale jeszcze nie byłaś w sytuacji, z której nie mogłabyś wykręcić się dobrą gadaną.

Imiona:

Pas, Reithunkawhy, Rob. S. Pierre, Albert Spengler

Katy, Cutopia, Pinkie

Wyposażenie

Trzy fałszywe magiczne amulety.

Peruka.

Umiejętności:

Etykieta +1

Dowodzenie +1

Wiedza magiczna +1

Walka na pałki +1

Skradanie się +2

Kradzież kieszonkowa +2

Otwieranie zamków +1

Uniki +1

52. Tajemniczy wróżbita

Jesteś tu, by móc przepowiedzieć przyszłość i postrzegasz dziwne rzeczy czające się na granicy pojmowania. Służysz bogom? Duchom? A może po prostu czasem słyszysz głosy w głowie, które cię prowadzą? Postrzegasz drugi świat i od czasu do czasu możesz pojąć co Oni móœią do nas. Oby się spełniło.

Imiona:

Fortunix, Wielki Augur, Ricardio

Haruspia, Sybilla, Vinciguerra

Wyposażenie

Bardzo ufne zwierzę.

Rytualny nóż (1k3) do czytania z wnętrzności.

Niewielka, zakryta materiałem kryształowa kula, w którą zajrzałeś tylko raz i więcej nie chcesz.

Umiejętności:

Walka na noże +1

Skradanie się +1

Trzecie oko +3

Wiedza magiczna +1

Wiedza religijna +2

Czar -- Lśniący wzrok +2

Czar -- Losowo określony +2

Wróżenie +3

53. Ponura najemniczka

Jesteś siostrą bitwy, żołnierką która wraz z towarzyszkami przemierzyła cały kontynent wszerz i wzdłuż. Wojskowe życie zostawiło na twym twardym jak żelazo ciele niejedną bliznę, mierzyłaś już się z milicją, bandytami czy sługami nekromantów. Widziałaś, jak twoje siostry giną, tracą kończyny... potwory nie mogą być gorsze, prawda?

Imiona

Sheldon, Doktorek, Szponiak

Brinne, Iskra, Swonka, Senuida

Wyposażenie

Topór bojowy (2k6)

Tarcza (+3)

Lekki pancerz i wyszczerbiony hełm.

Stalowe pasy i prosty zestaw do naprawy pancerza.

Demoniczna statuetka, do tej pory nie zwrócona właścicielowi.

Umiejętności:

Walka toporem bojowym +3

Dowodzenie +3

Leczenie +2

Sztuka przetrwania +2

Zastraszanie +2

Wysportowanie +1

54. Dzielny banita

Sprawiedliwość to dla ciebie puste słowo. Zrobili z ciebie przestępcę, ponieważ ośmieliłeś się sprzeciwić uzurpatorowi, surowej szlachcie lub chciwym gildiom. Okrzyknęli cię "wilkiem wśród ludzi", nałożyli nagrodę na twoją głowę. Przygarnął cię las. I szybko doszedłeś do wniosku, że skoro jesteś wilkiem... czas się odgryźć.

Jeśli już masz rabować bogatych, to czemu nie dawać biednym?

Imiona

Robert, Cyprian, Arthur, Jan Osika

Maryna, Virago, Hanka, Bystra

Wyposażenie

Długi łuk (2k6) i 25 strzał

Pałasz (1k6)

Płaszcz z kapturem

Róg myśliwski.

Liść wydający się być wykonany z malachitu. Nigdy nie więdnie.

Umiejętności:

Walka długim mieczem +3

Dowodzenie +1

Sztuka przetrwania +3

Wysportowanie +2

Ukrywanie się +3

Strzelanie z długiego łuku +3

55. Przyjazna wampirzyca

Jesteś potworem, ucieleśnieniem nocy; być może dawno temu wiodłaś żywot rycerki, wielkiej damy czy zwykłej kobiety... ale dziś kroczysz w mroku, skazana na wieczne pragnienie nieczystej krwi. Ale w odróżnieniu od twoich nieludzkich braci i sióstr... ty masz jeszcze sumienie. Nie atakujesz niewinnych, starasz się karmić wyłącznie krwią zwierząt, i od czasu do czasu... wyruszasz na wyprawy.

Imiona:

Daibhid, Polonius, Therstad, Vlad

Lucy, Lily, Regina

Wyposażenie

Niemodna, podarta suknia.

Księga historyczna z notatkami na marginesach.

Podejrzanie pachnąca szklana fiolka

Umiejętności:

Walka na pięści +3

Dowodzenie +1

Wiedza historyczna +3

Trzecie oko +1

Czar -- Urok +2

Czar -- losowo określony +1

Zastraszanie +2

Specjalne:

Twoje uderzenie bez broni zadaje 1k6 obrażeń dzięki szponom i kłom, ale sama odnosisz +1k6 obrażeń od świętych rzeczy i czosnku.

56. Niegdysiejszy złoczyńca

Kiedyś byłeś oddany złu - byłeś mrocznym rycerzem, zakutym w zbroję postrachem wieśniaków, dowodziłeś może nawet hordą orków. Odprawiałeś straszliwe obrzędy na cześć Mrocznego Pana, rozkoszując się rzezią... dopóki coś w tobie nie pękło. Może uratowałeś małe dziecko z pożaru, może poznałeś prawdziwe znaczenie słowa 'miłość'. Od tamtego czasu zmieniłeś się - porzuciłeś mroczną magię i niedawno uciekłeś, zabierając z soba tylko broń. W nowym życiu nie będzie ci potrzebna władza nad setkami orków.

Umiejętności:

Walka mieczem dwuręcznym +2

Dowodzenie +3

Uniki +2

Wiedza magiczna +2

Czar -- Płoń +3

Czar -- Przerażenie +2

Imiona

Tom, Valdemar, Chris, Min

Morgana, Redd, Vivian, Valeria

Generał, To, które tak potwornie mąci, Chaos

Wyposażenie

Miecz dwuręczny (3k6) z gałką rzeźbioną w kształt czaszki.

Lekki pancerz (-2).

Amulet z czaszką, wstydliwie ukryty pod koszulą, wart 50 sztuk złota.

61. Zwierzę w ludzkim kształcie

Jeszcze nie tak dawno goniłaś za piłką, kryłaś się przed drapieżnikami, a może sama chwytałaś z upodobaniem myszy. Ale magia - potężna siła, której nie rozumiesz do końca -- przekształciła cię, nadała ci ludzką postać, potężny mózg i przeciwstawne kciuki. Czy chcesz wrócić do swojej prawdziwej postaci? A może rozkoszujesz się tym, że śpisz w ciepłym łóżku?

Imiona

Maurycy, Rex, Pikuś, Amos

Różyczka, Mamuśka, Mućka, Tasia

Wyposażenie

Pamiątka dawnego życia - na przykład kość, zdechła mysz.

Zwój liny (40 m)

Skórzany kaftan

Bransoletka z lśniącym czerwonym kryształem

Umiejętności:

Walka na pięści +3

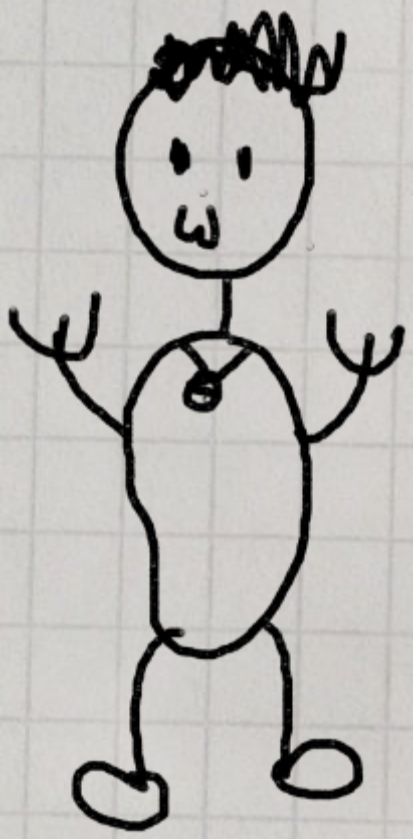
Uniki +3

Skradanie się +2

Czar -- zwierzęca przyjaźń +2

Wysportowanie +4

Sztuka przetrwania +3



62. Błędny rycerz

Nie jesteś czempionem królestwa, kwiatem rycerstwa ani wzorem cnót wszelakich. Masz zardzewiałą zbroję i częściej bywasz niedogolony i podpity niż dworny i waleczny. Ale coś gna cię na szlak - coś sprawia, że walczysz nie w imię królów i odległych bogów, ale dla prostych ludzi, nękanych przez bandytów, orków i stwory nie z tego świata. Masz do dyspozycji jedynie siebie, swój miecz i swój honor -- być może to wystarczy.

Imiona

Erik, Denis, Galternaut, Duncan

Delenda, Dido, Diana, Efraina

Wyposażenie

Miecz długi (2k6)

Ciężki pancerz (-1k6).

Wierzchowiec

Tarcza z herbem

Posłanie

Wstążka otrzymana od małej dziewczynki... wiele lat temu...

Umiejętności:

Walka długim mieczem +2

Walka tarczą +3

Rzemiosło (kowalstwo) +1

Dowodzenie +3

Wysportowanie +2

Walka mieczem dwuręcznym +1

Etykieta +1

63. Wiejska czarownica

Nie musisz być stara i zgarbiona. Być może jesteś zaledwie początkującą Wiedzącą,ale szybko odkrywasz tajemnice i sztuki leczenia, a przy okazji też i odrobinę wiedzy magicznej. Zdarza się czasem, że i miejscowa szlachcianka zna się na przyjmowaniu porodów i odganianiu duchów. A aby uniknąć stosów, nawet i starsza Wiedząca może opuścić rodzinną wieś.

Imiona

Sprycjan, Oskar, Matias

Esmeralda, Margot, Jeannette, Delia

Wyposażenie

Pęczek rzadkich w tej okolicy ziół.

Nieduży kociołek i łyżka.

Spiczasty kapelusz z wbitą ostrą szpilką.

Oswojone zwierzę, prawdopodobnie zwykłe zwierzątko.

Umiejętności:

Leczenie +3

Wiedza magiczna +2

Wiedza o zwierzętach +2

Sztuka przetrwania +1

Gotowanie +2

Czar -- płoń +2

Czar -- jeden losowo określony +1

64. Dziecię przeznaczenia

Zostałeś Wybrany. Po tysiącu lat twój ród powrócił, wykuto na nowo miecz, odkryto nagle proroctwo które mówi wprost o tobie. Możesz, jak ludowy bohater, być prostym chłopcem z farmy, ale możesz być też księciem, wędrowcą czy uczonym... Wyróżnia cię jedno - nie oszukasz przeznaczenia.

Imiona

Garion, Pugg, Winicjusz, Lopez

Sulira, Shelmira, Dobrochna, Ella

Wyposażenie

Miecz dwuręczny (3k6) z niezwykłym żółtym klejnotem na rękojeści.

Zwój pokryty dziwnymi runami i ilustracjami.

Elegancki złoty diadem.

Umiejętności:

Walka mieczem dwuręcznym +1

Uniki +2

Wiedza historyczna +2

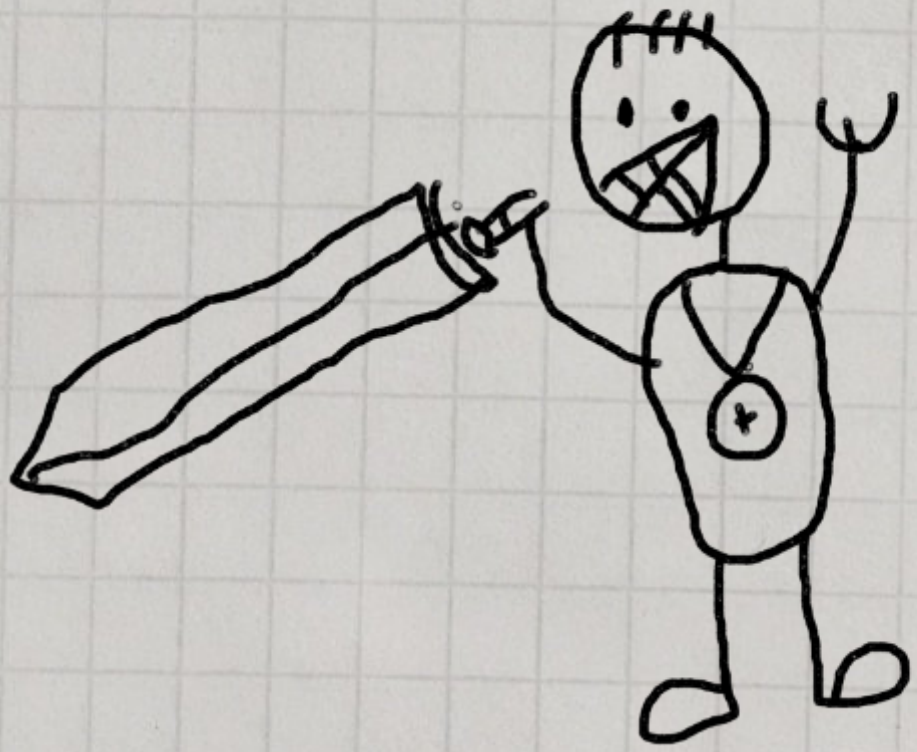
Otwieranie zamków +1

Rzemiosło (jedno dowolne) +2

Dowodzenie +1

Sztuka przetrwania +1

Czar (jeden losowy) +2



65. Potomkini bóstw

Dawno temu boginie kroczyły po ziemi i brały sobie śmiertelnych kochanków, dając im potomstwo - półboginie. Te heroski dokonywały wielkich czynów... i przekazały krew bogów swym dzieciom, wnuczkom i prawnuczkom. Dziś nie ma już takich herosów i herosek... no, poza kimś takim jak ty, gdy krew bóstw nagle da o sobie znać. Niedawno dał się słyszeć grom i twoje ręce rozbłysły światłem. Moc należy do ciebie.

Wyposażenie

Ciężki młot (3k6) z lśniącą kryształową pomarańczową głowicą.

Pamiątkowy naszyjnik po prababce - prosty drewniany dysk z nieznanym ci symbolem.

Ciężkie rękawice.

Umiejętności:

Walka dwuręcznym młotem +2

Czar -- określony losowo +1

Czar -- określony losowo +1

Trzecie oko +1

Rzemiosło (jedno dowolne) +2

Dowodzenie +1

Wiedza religijna +1

Specjalne:

Gdy testujesz Szczęście by przeżyć, używasz zawsze maksymalnej wartości Szczęścia, nie obecnej.

66. Inkarnowany duch

Kiedyś przemierzałeś duchowy świat pełen magii i dziwów, w którym nie było nic stałego, w którym rzeczywistość była kształtowana przez myśli i przepływ energii. Istoty duchowe, fae, żywiołaki,zagubione dusze zmarłych, które straciły kontakt z teraźniejszością… i umysły śmiertelnych czarodziejów, kierujące tą energią, liczące, że zmiany w świecie duchów przełożą się na zmiany w świecie śmiertelnych.

Nagle poczułeś coś, co co wydało ci się zaproszeniem… i znalazłeś się w ciele śmiertelnika. Teraz czujesz ból, przyjemność, słodki smak wody i zapach tlenu. Wiesz, że kiedy to ciało zostanie… zniszczone, wrócisz do domu.

Umiejętności:

Trzecie oko +4

Czar -- lśniący wzrok +3

Czar --określony losowo +2

Wiedza magiczna +2

Walka na noże +2

Wróżenie +1

Iniona

Cole, Samson, Kroczący, Puddleglump

Tęsknia, Olena, Mivana, Kotka

Miłko, Zwierciadełko, Tamten

Wyposażenie

Różdżka… a przynajmniej patyk zakończony ciemnoniebieskim kryształem.

Kamień z symbolem identycznym jak ten widoczny na twojej piersi.

Niedopasowany kapelusz.

Umiejętności

Poniższa lista umiejętności to tylko przykłady -- możesz bez problemu tworzyć własne umiejętności. Mogą to też robić Gracze. Na przykład na liście nie mamy używania trucizn, bo nie pasuje nam ono do heroicznego fantasy; mamy Rzemiosło, ale nie mamy Żeglowania czy umiejętności profesjonalnych, jak Prawnik lub Tancerz, ponieważ nie są one często używane przez poszukiwaczy przygód.

Umiejętności związane są na ogół z jedną konkretną Cechą, ale nie jest to konieczne; by zaprojektować zamek możesz rzucić na Inteligencję i Otwieranie Zamków, a trzymanie się konia wymaga Siły+Jeździectwa.

Umiejętności nieistniejące

Warto zwrócić uwagę na to, że na liście jest Etykieta, Zastraszanie i Dowodzenie... ale nie ma Dyplomacji ani Charyzmy. To, czy ludzie cię polubią czy zaufają zależy od odgrywanych lub opisywanych przez gracza słów, uczynków. Ludzie generalnie lubią cię, bo robisz to, co chcą.

Na liście nie ma też Spostrzegawczości. To celowa decyzja - gracze powinni mieć wiedzieć wszystko, co widzą ich postaci. Znajdujesz wszystkie pułapki, jeśli deklarujesz że szukasz pułapek i masz dość czasu na zbadanie skrzyni czy korytarza. A jeśli nie masz i rzucasz tylko okiem? W takim wypadku nie znajdziesz nic. Czasem MG może wymóc od ciebie, byś Sprawdził Szczęście, czy nie władujesz się w ukrytą jamę z kolcami szarżując na gobliny. Tyczy się to też wykrycia kłamstw - albo od razu wyraźnie widzisz, że ktoś jest podenerwowany, albo to kwestia Szczęścia.

W końcu, nie mamy też umiejętności językowych. W fantasy zazwyczaj jest tak, że bohater albo nie mówi językiem danej rasy czy krainy, albo jest w nim biegły... a najczęściej porozumiewa się po prostu bez przeszkód z każdą napotkaną osobą. Najlepiej jest po prostu, gdy wszyscy mogą się porozumiewać ze wszystkimi. Odczytywanie nieznanych inskrypcji w martwych i zapomnianych językach to kwestia Wiedzy historycznej..

Tę grę wymyśliłem pod siebie - więc nie ma tu umiejętności percepcji, która często mnie wkurza.

Zostawiłem tu umiejętność Występów, ale sądzę, że przekonanie innych pięknym śpiewem to nadal przekonywanie.

Test umiejętności

Test umiejętności to rzut odpowiedniej Cechy+Umiejętności. Dokładne szczegóły poznasz na stronie 46.

Test może być prosty (2k6 poniżej tej wartości).

Test przeciwstawny wykonuje się, gdy mierzysz się z inną istotą. Ten test działa inaczej — zamiast rzucać 2k6 poniżej wartości, dodajesz 2k6 do niej: 2k6+Cecha+Umiejętność przeciwko analogicznej wartości u innej postaci albo Walce potwora. Dokładne szczegóły poznasz dalej.

W obu wypadkach mogą wystąpić modyfikatory utrudniające (Bard Mleczak otwiera stary zardzewiały zamek z karą -4) - zależnie od rodzaju testu. Może być to kara do testowanej Cechy albo do całkowitego wyniku w teście przeciwstawnym: -2 to trudny test, -4: bardzo trudny. Czasem masz też modyfikator dodatni, najczęściej dzięki magii: jeśli coś samo w sobie byłoby łatwe, na ogół nie musisz wykonywać testów, po prostu to robisz.

Dowodzenie

To przede wszystkim umiejętność koordynacji z sojusznikami i zachowania zimnej krwi w bitwie. Najczęściej testujesz Int+Dowodzenie, by zachować i przekazać Inicjatywę w walce. Możesz też rzucić na Dowodzenie, by ocenić siły wroga, nakazać sojusznikom określone działanie itp.

To także „wiedza ogólnowojskowa", może ci pomóc, gdy chcesz przypomnieć sobie zwyczaje panujące w armii czy nazwisko głównodowodzącego.

Etykieta

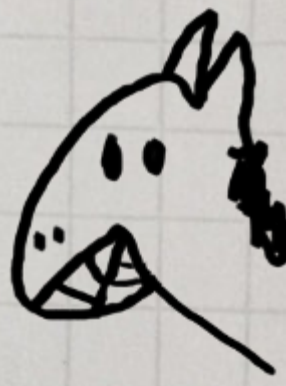
Etykieta to wiedza na temat uprzejmych zachowań w obliczu klasy wyższej. Int+Etykieta pozwala ci na wiedzę, gdzie położyć miecz, kiedy się skłonić, jak zwracać się do syna księcia itp. Możesz stworzyć własne umiejętności dla innych klas społecznych (magów, półświatka), ale takie grupy z reguły są bardziej tolerancyjne wobec błędów.

Etykieta sama w sobie nie sprawia, że inni cię nie lubią — możesz nawet założyć, że zdany test oznacza, że postać nie łamie norm społecznych niezależnie od tego, co robi gracz.

Gotowanie

Ta jakże przydatna umiejętność oparta o Inteligencję pozwala ci przyrządzić pełnowartościowe, smaczne posiłki.

Możesz też rzucić na Gotowanie, by wykryć truciznę w jedzeniu czy zidentyfikować zwyczaje związane z posiłkami... No dobra, to faktycznie bezużyteczna umiejętność.



Jeździectwo

Rzuć na Zr+Jeździectwo, by wykonać popis akrobatyczny lub na Int+Jeździectwo, by ocenić konia. Zwykła jazda czy dosiadanie konia nie wymaga testów.

Kradzież kieszonkowa

Rzuć na Zr+Kradzież kieszonkową, by opróżnić kieszenie, odciąć mieszek czy sprawdzić, co w kieszeni ma wskazana osoba. Test może być przeciwstawny wobec Inteligencji+Kradzieży kieszonkowej.

Leczenie

Wiedza medyczna, nastawianie ran i kości. Użyj Inteligencji+Leczenia, aby zdiagnozować problem, znaleźć potrzebny lek. Zauważ, że do natychmiastowego leczenia trucizn i chorób potrzebna jest potężna magia. Możesz jednak znaleźć antidotum osobie zatrutej lub przewlekle chorej, co zapobiegnie utracie punktów Kondycji tego dnia.

Otwieranie zamków

Rzuć na Zr+Otwieranie zamków, by otworzyć zakluczone drzwi lub wyłączyć mechanizm pułapki.

„zakluczone" to totalnie jest słowo.

Pływanie

Jak łatwo zgadnąć, testujesz Siłę+Pływanie, by nie utonąć. Przepłynięcie spokojnej rzeki w dzień nie wymaga testu, testujesz Pływanie tylko, gdy jesteś obciążona lub gdy trwa sztorm (-4 do testu!).

Rzemiosło (różne)

Rzemiosło to przede wszystkim umiejętność wytwarzania i reperowania dóbr wszelakich. Awanturnikom przydaje się kowalstwo, płatnerstwo (umiejętność wykuwania broni i zbroi), ale nie tylko. Zazwyczaj, jeśli masz Rzemiosło i dostęp do dobrze zaopatrzonego warsztatu, wykonasz większość „zwykłych" przedmiotów w kilka dni. Test Inteligencji+Rzemiosła może ci pomóc w wycenie przedmiotów, ich wytrzymałości czy szybkiej naprawy.

Skradanie się

Oparta o Zręczność umiejętność cichego i niezauważonego poruszania się w mieście i na wsi. Często jest sporna z Walką potworów. Na ogół, by dostrzec podkradającego się potwora, gracz musi Sprawdzić Szczęście.

Cichy chód na wsi i w mieście?

Strzelanie (różne)

Strzelanie dotyczy jednego wybranego rodzaju broni, także broni rzucanej.

Sztuka przetrwania

Umiejętność podążania i czytania tropów (bohaterka znajduje je automatycznie), skórowania zwierzyny, znalezienia bezpiecznego schronienia w lesie, czy znajdowania północy... Na ogół oparta jest o Inteligencję, ale stworzenie sideł może wykorzystywać Zręczność.

Trzecie oko

To umiejętność właściwa mistykom i czarodziejom. Osoba posiadająca „trzecie oko" jest otwarta na płaszczyznę astralną — w praktyce oznacza to, że potrafi wyczuwać i wykrywać magię. Testuj Inteligencję+Trzecie Oko, by odkryć, że w okolicy „wisi magiczna aura", zbadać czy znaleziony miecz jest magiczny, lub odczytać mistyczne zapiski. Bardziej akademickie studia wymagają testu Wiedzy (magicznej).

Uniki

Na Zręczność+Uniki rzucasz, gdy nie możesz lub nie chcesz parować bronią. Unikać broni dystansowej możesz tylko, gdy dysponujesz jakąś osłoną. Z kolei czarów Unikasz sprawdzając Szczęście.

Walka (jednym rodzajem broni)

Na ogół większość średniowiecznego oręża wykorzystuje Siłę. Walka bez broni może wykorzystywać Zręczność.

Wiedza (naukowa, magiczna, religijna, historyczna, o zwierzętach)

To abstrakcyjna wiedza obrazująca wykształcenie lub doświadczenie. Zazwyczaj używa jej MG, by przekazać ważne informacje graczom, którzy zdadzą test Inteligencji+Wiedzy. Wiedzy o zwierzętach używasz też, by nakłonić zwierzęta do jakichś zachowań, zwłaszcza te oswojone.

Wróżenie

Ta oparta o Inteligencję umiejętność to próba przewidywania przyszłości na podstawie omenów, znaków, wyrytych wnętrzności czy fusów w kawie. To prawdziwa próba wróżenia, nie oszukania naiwnych — ale zawiera w sobie pewien element widowiskowości. Sukces oznacza, że MG może przekazać graczowi jakąś informację dotyczącą przyszłości lub woli bogów.

Wspinaczka

Jak wiadomo, wspinanie i skakanie to kluczowe umiejętności poszukiwacza przygód. Rzuć na Siłę+Wspinaczkę, by dostać się w niebezpieczne miejsce. Na ogół niezależnie od wysokości trzeba wykonać tylko jeden test Wspinaczki — porażka raczej oznaczać będzie upadek i utratę najwyżej 2k6 punktów Kondycji. Zabezpieczenie liną zapewnia ci czasem premię, a im stromsza i gładsza powierzchnia, tym trudniej.

Wysportowanie

Wysportowania używasz z Siłą lub Zręcznością do czynności typowo fizycznych (poza Wspinaczką i Pływaniem) jak bieganie lub skakanie. Możesz dodać Wysportowanie do Siły, jeśli muskulatura pomoże ci w „wyczynie siłowym" jak rozginanie krat. Testujesz też Wysportowanie + Siłę, by wykonać w ciągu dnia typowe dla poszukiwaczy przygód zadanie wytrzymałościowe, jak „odkopywanie korytarza" - porażka oznacza, że będziesz Zmęczony i stracisz Kondycję.

Występy

To umiejętność wywierania wrażenia na publiczności, gry na instrumentach muzycznych właściwych dla twojej kultury, oraz oracji. Zdany test Występów to udany show, dzięki któremu zarobisz 2k6 sztuk złota — dość, by wyżywić się dziś, i może przez kilka następnych dni.

Zastraszanie

To umiejętność zmuszania innych, by robili to, co chcesz, wbrew sobie. Dzięki Inteligencji (czasem Sile) + Zastraszaniu wydusisz zeznania z pojmanego goblina czy złodziejaszka. Zastraszone istoty „nie lubią cię" i jeśli je zbytnio nękasz, w końcu zwrócą się przeciwko tobie.

Zasady Gry

By sprawdzić, czy twojemu bohaterowi coś się powiodło, wykonuje się test. W grze mamy kilka rodzajów testów:

Test prosty

Dodaj do siebie Cechę i Umiejętność, a następnie rzuć 2k6. Jeśli wynik jest niższy lub równy twojej cesze, próba się powiodła. Dwie szóstki na kościach to zawsze porażka, dwie jedynki to zawsze sukces.

To „automatyczna porażka", nie „śmieszny wynik, który zabija postać"!

Testy proste na ogół wykonujesz, by **pokonać jedną przeciwność**. Nie możesz go ponowić, dopóki sytuacja się nie zmieni; nie znajdziesz nowych narzędzi lub nowej wiedzy.

Czasem jakieś zadanie może wymagać **kilku testów**: na przykład gracz testuje Siłę+Wspinaczkę swojego bohatera, by wspiąć się na klif samemu, następnie zaś testuje Siłę+Wysportowanie, by pomóc swoim sojusznikom również tam wejść. Tutaj są to inne sytuacje.

Czasem test może być **ukryty** — gdy gracz deklaruje, że szuka pułapek, MG może mu powiedzieć, że nic nie znalazł, rzucając w sekrecie.

Bardzo rzadko (dla urozmaicenia gry) skutek pozytywny może czasem wymagać **nieudanego testu** — na przykład operowanie jakimś subtelnym, delikatnym mechanizmem może wymagać oprócz testu Inteligencji niezdanego testu Siły.

Test sporny

Test sporny wykorzystywany jest zawsze, gdy różne istoty biorą udział w konflikcie. Najczęściej jest to walka, ale może być to gra w szachy, pojedynek na rymy czy siłowanie się na rękę. W konflikcie każda osoba biorąca w nim udział rzuca 2k6 i do wyniku **dodaje** Cechę+Umiejętność. Najwyższy wynik wygrywa.

Dwie szóstki w konflikcie oznaczają **Potężny Cios,** który zada podwójne obrażenia. Dwie jedynki — że się **rozproszyłeś** i otrzymasz dodatkową kostkę obrażeń... ale nadal możesz wygrać — inaczej niż w teście prostym.

Pamiętaj, że w teście spornym mogą brać udział więcej niż dwie postaci. Jedno „zwarcie" pomiędzy kilkorgiem walczących może odzwierciedlać test sporny. Więcej o walce dowiesz się w następnym rozdziale.

Remis w teście spornym najczęściej oznacza, że nikt nie wygrywa... czasem można wykonać nowy test sporny, czasem nie. Jeśli dwie osoby chcą wzajemnie wyrwać sobie z dłoni statuetkę, remis oznacza że obie nadal ją trzymają.

Sprawdź swoje szczęście

Szczęście można Sprawdzać. Czasem MG może zażądać od gracza, by ten rzucił na Szczęście.

Do Szczęścia nie dodaje się żadnej umiejętności — rzucamy 2k6 i porównujemy wynik z **aktualnym** poziomem Szczęścia. Każdy rzut na Szczęście — udany czy nie — sprawia, że Szczęście tej postaci spada o 1.

Gracz może odmówić rzutu i uznać, że bohater przegrywa go automatycznie — nie traci wtedy Szczęścia i zyskuje Punkt Doświadczenia (zob. str. 67) w związanej z sytuacją umiejętności.

W remisie w teście Spornym możesz Sprawdzić Szczęście — udany test Szczęścia sprawi, że pokonasz przeciwnika i zadajesz **Potężny Cios**, jeśli to możliwe.

Po odpoczynku odzyskujesz 2k6 punktów Szczęścia, ale nie mogą one przekroczyć wartości maksymalnej.

Potwory nie mają Szczęścia. Gdy muszą na nie rzucić, rzucają na Walkę. Nie mogą wykorzystywać Szczęścia, by zwyciężać w remisach. Nie tracą Walki, gdy używają jej zamiast Szczęścia.

Walka

W grach fabularnych bohaterowie mierzą się z potwornymi bestiami czy zajadłymi goblinami. Często walka jest nieodzowna, by przetrwać w lochach czy wśród niebezpieczeństw dziczy.

Inicjatywa

Gdy wywiąże się walka, trzeba określić, kto działa w jakiej kolejności.

Jeśli ktoś atakuje znienacka - zawsze ma Inicjatywę i to on zaczyna. Jeśli dwie strony wiedziały o swoim istnieniu i atakują się wzajemnie, dowódca każdej ze stron rzuca na Walkę lub Inteligencję+Dowodzenie. Czasem może to wynikać z dobrej taktyki - gracze ukrywający się za ścianą, dźgający plemię koboldów włóczniami mogą mieć Inicjatywę automatycznie.

W większości walk zazwyczaj mamy graczy - i potwory, czyli stronę MG (jeśli kilka różnych grup potworów atakuje się wzajemnie, to nie rzucaj na kilka stron: potwory w każdej rundzie stracą trochę Kondycji od ataków pozostałych frakcji.

Gracz, który ma inicjatywę, deklaruje co chce zrobić. Może wykonać jedną z poniższych akcji:

- wymienić ciosy w zwarciu
- zaatakować na dystans
- wymierzyć
- rzucić czar
- oddalić się od przeciwnika
- dobyć broni
- użyć przedmiotu

Jego postać to wykonuje, następnie testuje Inicjatywę — to test Inteligencji + Dowodzenia (albo Walki dla potwora). Nieudany test oznacza, że oddajesz Inicjatywę drugiej stronie. Udany, że oddajesz ją wybranej postaci — poza sobą samym. Możesz zawsze zrezygnować z wykonywania testu.

Przekombinowany system inicjatywy zastąpmy innym, jeszcze bardziej przekombinowanym systemem inicjatywy!

Gdy postać wykona akcję, **Bierze Oddech**. PG Biorący Oddech na ogół nie może już działać w tej rundzie (ale patrz niżej). Kiedy wszyscy na polu walki Biorą Oddech, runda walki się kończy, i strony mogą się przegrupować — zmienić to, z kim walczą lub spróbować zbiec z walki. Jeżeli korzystasz z figurek, rozmieść wtedy je ponownie, ale postaci walczące w zwarciu nadal są w zwarciu.

Jeśli oczywiście jedna strona ucieka, a druga ją ściga, walka się nie kończy. Nadal może dojść do zwarcia, jeśli ścigający wykorzystają przeszkody lub zdołają doścignąć (Siła+Wysportowanie) przeciwników.

Jeśli wszyscy po stronie gracza Biorą Oddech, ten wyznacza, który z potworów zadziała — może też wyznaczyć potwora, jeśli jacyś BG nie Wzięli Oddechu, jeśli uzna, że to opłaci mu się taktycznie.

Gdy runda walki się kończy, mają miejsce wszystkie efekty „raz na rundę" - rozpatrz efekty trucizny, podpalenia, magiczne przedmioty itp. Potem rozpoczyna się następna runda.

Jeśli Inicjatywę straciła strona graczy, ma ją teraz strona potworów. Jeśli Inicjatywę straciły potwory, ma ją teraz gracz — najlepiej ten, który ostatnio nie działał.

Przełomy w teście Inicjatywy

Dwie jedynki w teście Inicjatywy oznaczają, że możesz wskazać istotę Biorącą Oddech — zadziała ona ponownie. Nie ma limitu! Możesz też wskazać samego siebie.

Dwie szóstki — że runda walki natychmiast się kończy.

Ten system ma za zadanie zasymulować nieprzewidywalność walki i szansę na dodatkowe ataki czy oszołomienie. Możesz opcjonalnie zrezygnować z testów Inicjatywy po każdym ataku i uznać, że gracz wskazuje dowolną postać na polu bitwy.

Czasem może być tak, że w jednej rundzie gracze albo potwory wcale nie zadziałają... ale nie znaczy to, że nic nie mogą zrobić. Pamiętaj, zwarcie jest testem spornym — to znaczy, że atakujący zawsze ryzykuje, że sam dostanie obrażenia! Tak ma być: Dowodzenie obrazuje kontrolę pola walki.

Walka

Potwory nie mają Siły, Zręczności, ani Inteligencji. Zamiast tego mają Walkę (czasem możesz ją oczywiście nazwać Szachami, Krzepą czy Występami — to cecha odzwierciedlająca ich sprawność w danym konflikcie), Kondycję i czasem specjalne zdolności.

Potwór, który zdał test Inicjatywy (Walki), najczęściej wskazuje innego potwora.

Przykładowa runda walki

Przykładowa runda walki: *Gerarda atakuje piątka goblinów (Adrian, Bronek, Czarek, Danka i Ela). Gerard ma Siłę 5 i walkę mieczem 3 - czyli do rzutu w zwarciu dodaje 8. Ma 21 Kondycji. Walka każdego goblina wynosi 6 i ich Kondycja 6. MG decyduje się nie stosować tu zasady „walki z hordą".*

Gobliny mają Inicjatywę i rzucają się na Gerarda.

Goblin Adrian atakuje, ma łącznie 11 w teście, Gerard się broni z wynikiem 20 - Gerard rzuca 1k6 i zadaje 2 punkty obrażeń. Następnie Goblin Adrian testuje Inicjatywę (6): wyrzucił 5, więc przekazuje kontrolę Bronkowi.

Bronek atakuje Gerarda - 17 kontra 13, czyli bohater gracza otrzymuje 1k6 obrażeń: goblin wyrzucił 1. Bronek nie zdał testu Inicjatywy, przekazuje kontrolę Gerardowi.

Gerard zaatakował już Adriana i chce poprawić swój cios 16 kontra 9, zadaje 2 punkty obrażeń. Choć jest sam, nadal testuje Inteligencję 6 (nie ma Dowodzenia). Pomimo tego, że na kościach wypadło 4, Gerard nie może działać ponownie, bo Bierze Oddech po ataku (jednak mógłby wyrzucić dwie jedynki lub szóstki). Musi więc przekazać Inicjatywę potworom.

Atakuje go Goblin Czarek i Gerard, broniąc się zadaje mu 4 obrażenia. Teraz podczas rzutu na Inicjatywę MG zwraca tylko uwagę na dwie szóstki lub dwie jedynki. Goblinka Danka i Ela przegrywają swoje zwarcia i tracą odpowiednio 4 i 5 punktów wytrzymałości.

Gdy zadziałała Ela, wszystkie postaci Biorą Oddech — znaczy to, że runda walki się kończy. Teraz postaci mogą wykonać ruch (przydatne tu będą figurki lub plan rysowany na mapie).

Gerard deklaruje, że staje w rogu komnaty, tak by walczyć z trójką goblinów na raz, a zraniona poważnie Ela rzuca się do ucieczki. Choć bohater gracza sam zadał obrażenia wielu stworom, sam odniósł tylko 1 punkt. Ponieważ ostatnio działała Ela, Inicjatywa należy do Gerarda.

Atak w zwarciu

W zwarciu testujemy Siłę+umiejętność Walki, potwory zaś używają Walki. To test sporny, więc do cechy dodajemy wynik rzutu 2k6. Postać z najwyższym wynikiem wygrywa i zadaje obrażenia przeciwnikowi; jeśli kilka postaci remisuje, obie zadają obrażenia.

Pamiętaj, że zwarcie to nie do końca to samo, co "atak". Zwarcie oznacza, że jedna postać zyskuje na chwilę przewagę podczas chaotycznej walki, i może spróbować wymierzyć kilka ciosów - ale samemu ryzykuje, że zginie. Może tak się zdarzyć, że bohater nie zadeklaruje żadnego ataku, ale pokona w walce wszystkich przeciwników.

Są potwory, które mogą atakować kilku przeciwników na raz (jeśli mają odpowiednią specjalną zdolność). Jednak ludzie i większość humanoidów może zaatakować tylko jednego wroga. Jednego bohatera może otoczyć kilkoro humanoidalnych przeciwników (ośmioro, jeśli korzystasz z mapy w kratkę), ale atakuje on tylko jednego.

Pancerze i tarcze

Pancerze chronią przed obrażeniami. Lekki pancerz sprawia, że ignorujesz 2 punkty obrażeń (całkowicie chronią cię więc przed atakami bez broni), ciężki pancerz odbiera przeciwnikowi 1 kostkę obrażeń - redukując 1k6 i 1k3 do 1 punktu obrażeń. Ciężki pancerz jednak utrudnia testy Zręczności: -3 do poziomu Cechy.

Tarcze zapewniają ci osłonę. Możesz użyć umiejętności Tarcza w walce - twoja umiejętność Tarcza dodaje +3 do Walki, a zwycięstwo pozwala ci też kogoś tarczą zdzielić (1k3 obrażenia). Dodatkowo za tarczą możesz skryć się przed ostrzałem - wykorzystujesz wtedy umiejętność Walka Tarczą. Pamiętaj jednak, że nie możesz wykorzystywać tarczy w tym samym zwarciu, w którym atakujesz.

Możesz przyjąć, że domyślnie, gdy to gracz deklaruje zwarcie, używa broni, a w pozostałych zwarciach używa tarczy - ale pamiętaj, by spytać o to gracza.

Atak bez broni i bijatyka

Walka wręcz w prawdziwym starciu zadaje 1 punkt obrażeń, więc osoby noszące pancerz są odporne na ciosy pięścią. Udany atak wręcz może jednak czasem mieć inne efekty: na przykład pozwala ci oślepić przeciwnika, zdekoncentrować, pochwycić czy przemieścić go w innym kierunku (nawet jeśli nosi pancerz).

Gdy wykonasz udany atak wręcz, możesz się przegrupować lub przemieścić przeciwnika tak, jakby wszyscy Brali Oddech, choć runda się nie kończy. To obrazuje niespodziewany atak wręcz, nagły kopniak z półobrotu lub serię prostych czy nawet rzut przeciwnikiem.

Jeśli nie masz broni, możesz użyć umiejętności Walka Wręcz lub Uniki by się bronić - i wygrane zwarcie nadal zadaje obrażenia przeciwnikowi!

Sportowa bójka, bijatyka w oberży, czy mecz bokserski to **test sporny** - wtedy nie rzucasz na obrażenia - przegrywający traci Kondycję równą Sile Atakującego. Odzyska ją po godzinie odpoczynku. Utrata całej Kondycji oznacza nokaut.

Obrażenia

Osoba, która wygra zwarcie, wskazuje jednego przeciwnika i zadaje mu obrażenia według używanej broni, redukując bieżącą Kondycję:

- 1 punkt obrażeń (bez broni)
- 1k3 punkty obrażeń (nóż, sztylet, laska maga, tarcza, broń improwizowana)
- 1k6 obrażeń (krótki miecz, szabla, maczuga, włócznia, pochodnia).
- 2k6 obrażeń (dwuręczny młot, długi miecz, topór bojowy).
- 3k6 obrażeń (miecz dwuręczny, broń drzewcowa (dwuręczna), kły i szpony smoków)
- 4k6 obrażeń - straszliwe ciosy wielkich potworów, topór giganta czy żądło gigaskorpiona.

Magiczny oręż może dodać do tego kostkę lub dwie (dla legendarnych artefaktów), ale częściej doda premię od +1 do +3 do obrażeń i testu walki. Miecz opisany jako +1 da ci premię do ataku i do zadanych obrażeń.

Gdy Kondycja spadnie do 0, bohater traci przytomność i musi Sprawdzić Szczęście - porażka oznacza, że umrze. Zostanie zabity, jeśli nikt po zakończeniu walki nie udzieli mu pomocy lekarskiej (test Inteligencji+Leczenia). Nawet jeśli bohater zostanie magicznie uzdrowiony, pozostanie nieprzytomny. Ten okres nieświadomości kończy się przez udzielenie pomocy medycznej lub 8 godzin snu.

Potężny Cios i Wystawienie się

Dwie szóstki w teście ataku oznaczają **Potężny cios** - podwajasz wtedy obrażenia (po uwzględnieniu pancerza).

Dwie jedynki - że **wystawiasz się na atak** i otrzymujesz dodatkowo 1k6 obrażeń, nawet jeśli wygrywasz test sporny.

Może tak się zdarzyć, że obie strony w walce zadadzą Potężny Cios jedna drugiej i zremisują. W takim wypadku nie zadają sobie obrażeń -- miecze parują się wzajemnie... i broń obu stron zostaje zniszczona. Niemagiczna broń nie zniszczy jednak magicznego oręża. Broń naturalna stworów nie zostaje zniszczona, ale potwór odnosi w zamian 1k6 obrażeń (może nawet zginąć!).

Jeśli obie strony wyrzucą dwie jedynki, obaj walczący w żałosny sposób potykają się - obaj otrzymują 1k6 obrażeń, choć jedna z postaci może wygrać zwarcie i zadać obrażenia.

Ostrzał

Atak dystansowy to test sporny. Jeśli bohater chce do kogoś strzelić, dodaje do rzutu 2k6 Zręczność+umiejętność Strzelania z odpowiedniej broni. Jeśli ktoś strzela do bohatera, ten broni się dodając do 2k6 Zręczność + Uniki, może też kryć się za tarczą (Si+Tarcza).

Jeśli bohater chce trafić cel, który się nie broni i nie ukrywa (np. podczas turnieju strzelniczego) jest to test prosty. Czasem też w wypadku ostrzału uniknięcie ostrzału będzie testem prostym: na przykład bitwa rozpoczyna się od ostrzału: wszyscy bohaterowie otrzymają 2k6 obrażeń, ale zdanie prostego testu Zr+Uniki oznacza ich redukcję do 1k6.

Potwory bronią się i atakują na dystans także przy pomocy Walki. Mistrz Gry może dać im kary i premie: na przykład leśne elfy są całkiem niezłe w walce na szable (Walka 8), ale są prawdziwymi mistrzami łuku (+2 do Walki dystansowej).

Oczywiście, podczas walki dystansowej nie odpowie ogniem - może to zrobić tylko w swojej rundzie. Oznacza to, że wiele potworów będzie, jeśli ma takie możliwości i wystarczającą inteligencję, dążyć do ostrzelania bohaterów.

- 1 punkt obrażeń - niewyważona tępa broń improwizowana (rzut kamieniem)
- 1k3 punkt obrażeń - ostra lub wyważona broń improwizowana (nóż kuchenny, rzut sztyletem)
- 1k6 punktów obrażeń - broń rzucana (nóż, bumerang, włócznia), jednoręczna (skórzana proca)
- 2k6 punktów obrażeń - broń miotająca (łuki i kusze), ciężkie proce drzewcowe.
- 3k6 punktów obrażeń - broń palna czarnoprochowa
- 4k6 lub więcej punktów obrażeń - smoczy oddech, futurystyczna czy współczesna broń palna.

Gdy strzelasz do celu, który jest w zwarciu, zawsze określ trafiony cel losowo. W naszym przykładzie na stronie 50 gdyby Milpha strzelała do pięciu goblinów walczących z Gerardem, miałaby szansę 1 na 6, że trafi sojusznika - ale MG uznaje, że ponieważ Gerard jest roślejszy od goblinów, szansa spada do 11-13 na k66.

Łuki i kusze są dalekostrzelne; nie można z nich korzystać, samemu walcząc w zwarciu. Na ogół jednak można z nich strzelić do dowolnego celu w zasięgu wzroku.

Pancerz chroni przed bronią dystansową jak przed bronią do walki wręcz.

Celowanie

Bohater może zrezygnować z ataku bronią dystansową, by ją **przygotować**. Strzeli z niej, gdy zostanie po raz kolejny wskazany przez sojusznika, być może w tej samej rundzie walki, być może w następnej.

Gdy celujesz korzystając z łuku, dodasz **+5 do następnego ataku dystansowego** (nie gdy bronisz się).

Gdy celujesz, korzystając z kuszy (lub broni palnej), **ignorujesz pancerz wroga** - także naturalny lub magiczny.

Rzucanie czarów

Rzucenie czaru wymaga wydania odpowiedniej ilości Kondycji podanej przy Czarze (bohater może wydać więcej niż ma, w takim wypadku umiera, ale czar zostaje rzucony). Czasem też wymaga testu Inteligencji + odpowiedniego Czaru: test ten może być sporny. Szczegóły znajdziesz w rozdziale Magia.

Potwory testują Walkę (możesz ją nazwać Magią, jeśli stwór nie kwapi się do rozbijania czaszek) tak do obrony magicznej, jak do magicznego ataku.

Ruch w walce

Generalnie wejście w zwarcie (szarża na wroga) nie wymaga akcji, to część akcji ataku. Walczący w zwarciu stale poruszają się, zmieniają pozycję itp. Nawet jeśli dwie postaci nie stoją bezpośrednio przy sobie na mapie taktycznej, to jednak jeśli są w zwarciu to mogą zaatakować jedna drugą.

Jeśli zatem chcesz zamiast ataku wykonać ruch, oznacza to przeważnie ucieczkę z pola bitwy - w takim wypadku czasem musisz wykonać rzut na Siłę+Wysportowanie, jeśli na drodze stoją ci jakieś przeszkody (w tym potwory). Ruch wymagający koncentracji, jak wspinaczka, też łapie się do tej kategorii.

Dobycie broni

Musisz poświęcić rundę by dobyć miecza, wyciągnąć topór. Ponowny strzał z kuszy lub broni czarnoprochowej jest też dobyciem broni.

Pamiętaj, że nie można równocześnie trzymać latarni i korzystać z broni dwuręcznej, jak łuk czy kusza!

Użycie przedmiotu

Często będzie to użycie amuletu lub zwoju z zaklęciem, ale bohater może też zadąć w róg by ostrzec towarzyszy, przesunąć dźwignię czy wlać miksturę uzdrawiającą w usta towarzysza. Wykonanie takiej czynności także sprawia, że Bierzesz Oddech.

Walka z hordą

Czasem grupa bohaterów może zmierzyć się z wielką grupą słabszych istot (wiele postaci może mieć całkiem wysokie umiejętności walki). W takim wypadku, możesz założyć, że każda grupa potworów walczy jak jeden potwór (o Ataku 1). Dodaj do siebie Walkę wszystkich potworów, podziel całość przez 2, a wynik podziel przez każdego potwora biorącego udział w walce.

Na przykład: *Gerard walczący z piątką goblinów o Walce 6 może, w celu przyspieszenia rozgrywki, walczyć z "jednym" potworem o Walce 15 (5x6/2 = 15). Gdyby do walki z szóstką goblinów stanęli Gerard i Mleczak, każdy z nich walczyłby z hordą o Walce 9.*

Ponieważ każdy goblin ma 6 Kondycji, każde 6 obrażeń zadanych hordzie odpowiednio zmniejszy Walkę hordy.

Niefortunne zdarzenia

Kondycję można stracić nie tylko w walce. Wypadki takie jak utonięcie, upadek czy pożar również mogą spowodować utratę Kondycji.

- Upadek z wysokości sprawia, że tracisz 1k6 Kondycji za każde dwa metry. Czasem możesz przetestować Siłę + Wspinaczkę, by się czegoś złapać i całkowicie uniknąć takich obrażeń. Zeskok (upadek kontrolowany) czy zanurkowanie w wodzie pozwala na test Siły+Wysportowania, który społowi otrzymane obrażenia.

- Gdy pływasz i nie zdasz testu Siły + Pływania, zaczynasz tonąć, tracąc k6 Kondycji+k6 co rundę. W następnej rundzie tracisz 2k6, w trzeciej 3k6, ale o ile nikt cię nie wyratuje (samemu zdając Siłę+Pływanie -2), w czwartej rundzie utoniesz. Czasem możesz Sprawdzić swoje Szczęście, jeśli jest szansa, że fale wyrzucą cię na powierzchnię.

Tak, to są właśnie efekty typu „raz na rundę".

- Nagle działająca trucizna (jak jad węża) czy zajęcie się ogniem działa podobnie do efektów tonięcia. W każdej rundzie tracisz k6 Kondycji +k6 za każdą dodatkową rundę. Na ogół, jeśli zostałeś podpalony, możesz ugasić się samemu (Zręczność + Uniki) lub zanurkować w wodzie (bez testu). Gdy jesteś zatruty, ktoś może podać ci antidotum (Inteligencja+Leczenie) lub wyleczyć magicznie. Czasem też możesz Sprawdzić Szczęście, by uniknąć skutków trucizny czy choroby. Bardziej przewlekłe choroby czy trucizny utrudniają najczęściej odzyskiwanie Kondycji podczas odpoczynku.

- Brak jedzenia sprawia, że bohater przestaje odzyskiwać Kondycję, a nawet ją traci. Pierwszy dzień nie oznacza żadnych kar, ale bohater nie odzyska Kondycji. Traci 2 punkty Kondycji na koniec drugiego dnia, + 2 za każdy kolejny dzień (a więc 4 trzeciego dnia głodówki, 6 czwartego). Magiczne leczenie nie pomoże. Brak wody sprawia, że tracisz 3 punkty Kondycji za dzień — łącznie z pierwszym (6, 9). Brak jedzenia i wody kumuluje się.

Odpoczynek

Podczas odpoczynku (snu, postoju), bohater regeneruje 2k6 punktów Szczęścia i k6 punktów Kondycji.

Odpoczynek w cywilizowanym miejscu (gospodzie, domu) przywraca zamiast tego 2k6 punktów Szczęścia i 2k6 Kondycji. Podobnie, zjedzenie posiłku przygotowanego przez postać z umiejętnością Gotowanie.

Brak odpoczynku (ciężka praca, długotrwały marsz) powoduje utratę 2 punktów Kondycji i 2 za każdy dodatkowy dzień — kumuluje się to z głodem i pragnieniem, doba niewolniczej pracy bez jedzenia i napitku powoduje więc utratę 5 Kondycji, druga doba 12.

No dobra, może Gotowanie jest użyteczne. Czasem.

MAGIA

By rzucić zaklęcie, tracisz podaną ilość punktów Kondycji i testujesz odpowiednie zaklęcie, rzucając na Inteligencję+Czar. Każde zaklęcie jest odrębną umiejętnością.

Test może być prosty (2k6 poniżej Inteligencja+Czar). W takim wypadku dwie szóstki oznaczają szansę na Przykre Skutki (patrz niżej), a dwie jedynki — automatyczny sukces.

Test zaklęcia może być sporny, jeśli cel ma możliwość oparcia się efektom. Potwory nie tracą Kondycji rzucając czary i atakują i bronią się, korzystając z Walki. Bohater broni się przed czarami potwora w sposób podany w opisie czaru: przeważnie jest to test Szczęścia. W rzucie maga dwie jedynki oznaczają szansę na Przykre Skutki, dwie szóstki — Potężny Czar (podwójne obrażenia).

Jeśli wyrzuciłeś dwie jedynki lub dwie szóstki w teście prostym, czar nie działa, ale ty nadal tracisz podaną wartość Kondycji i Sprawdzasz swoje Szczęście.

Nieudany rzut na Szczęście oznacza wtedy **Przykry Skutek** podany przy opisie czaru. Jeśli nie jest podany, upiekło ci się.

Lista czarów

Bełkot (2)

Czarodziej spogląda w oczy wskazanemu celowi w odległości kilku metrów. Cel musi sprawdzić Szczęście albo na 1k6 godzin straci możliwość artykułowanej mowy — w tym rzucania czarów. Ofiara bełkocze coś niezbornie.

Błogosławieństwo (1)

Błogosławiona (dotknięta) istota rzuca zamiast 2k6 — 4k6 w jednym wybranym przez siebie teście i wybiera korzystniejszy wynik. Czar działa przez 10 minut.

Czar może zostać też rzucony na święte dla danej religii obiekty, czyniąc je błogosławionymi (jak np. woda święcona), Zadają one +1k6 obrażeń istotom nieczystym (demonom, nieumarłym). Takie błogosławieństwo działa przez 1 dzień.

Zwoje zaklęć

Potężne zaklęcia często spisane są na zwojach. Każdy, mający umiejętność Trzecie oko, może odczytać magiczny zwój. Jest to akcja użycia przedmiotu i mag nie traci własnej Kondycji ani nie ryzykuje Skutków Przykrych - ale zwój po odczytaniu rozsypuje się w proch. Pamiętaj też, że zwój należy rozwinąć oburącz, a by go odczytać, trzeba mieć źródło światła.

Dar języków (1)

Mag patrzy w oczy istocie w zasięgu kilku metrów. I mag, i cel rozmawiając ze sobą, wzajemnie słyszą swój własny język. Trwa do dłuższego przerwania kontaktu wzrokowego.

Dosiadanie (5/6)

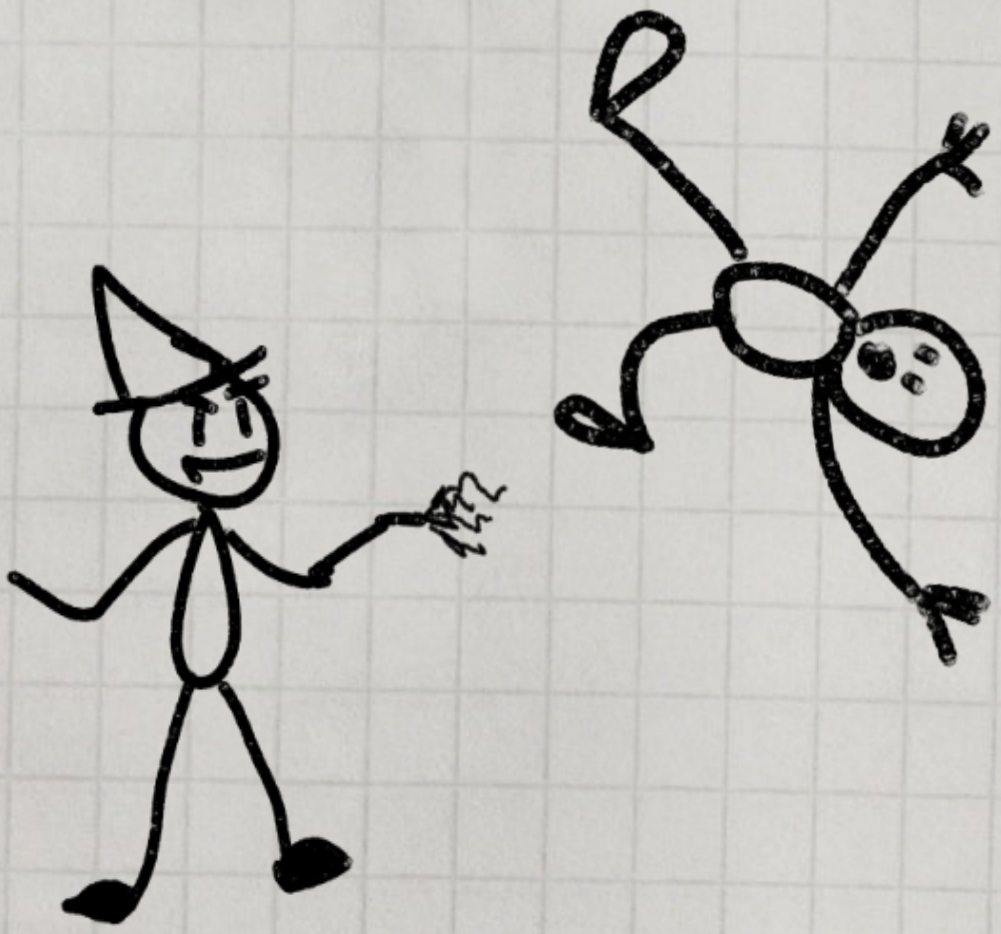
Czar rzucony na zwierzę sprawia, że mag wymienia się z nim ciałami. Może przez 24 godziny działać w jego ciele, chyba że zechce zakończyć czar wcześniej. Normalnie umysł zwierzęcia przenosi się do ciała maga, co oznacza, że ten zachowuje się jak normalne, nieinteligentne zwierzę. Dzikie zwierzę niemal zawsze jest spanikowane, choć istoty oswojone, przyzwyczajone do używania na nich tego czaru lub przestrzeżone przy pomocy czaru Zwierzęca przyjaźń będą spokojne. Ba, z czasem mogą nawet nauczyć się podstaw mowy i używania narzędzi w ciele maga.

Jeśli mag zna jeden z czarów: *zwierzęca przyjaźń, staza* lub *uśpienie,* może wydając 1 Kondycji sprawić, że jego ciało będzie nieprzytomne przez ten czas.

Przykry skutek: Czar nie może zostać zakończony. Mag musi pod koniec działania czaru Sprawdzić swoje Szczęście. Nieudany test sprawi, że utrzyma się ono przez kolejne 24 godziny, po których ponownie trzeba sprawdzić Szczęście i tak dalej... Po trzech dniach mag może zostać zwierzęciem na stałe.

Hipnotyczna wizja (2 za widza)

Wskazane przez maga istoty w zasięgu kilku metrów postrzegają świat tak, jak chce tego czarownik. Może więc w ich umysłach zniknąć, odlecieć na smoku, mogą one nagle znaleźć się w królewskiej komnacie czy słyszeć przerażające dźwięki. Ten czar można odeprzeć testem Szczęścia, w wypadku gdy iluzja przestanie być realistyczna — testem Inteligencji i odpowiedniej umiejętności (np. Rzemiosła), odzwierciedlającej znajomość iluzji.



Hipnotyczna wizja wymaga koncentracji — mag może rzucać inne zaklęcia, ale musi być obecny i przytomny.

Przykry skutek: W powietrzu unosi się dziwna melodia, słyszalna dla wszystkich, a mag przez pół godziny bełkoce niestworzone historie. Nie jest zdolny do niczego.

Hop siup tralalala! (4)

Ofiara czaru musi Sprawdzić swoje Szczęście. Nieudany test oznacza, że krzyczy ona wniebogłosy „Hop siup tralalala!", a następnie wykonuje niezwykły popis akrobatyczny: wyskakuje w powietrze na wysokość kilku metrów, często wykonując salta, telemarki i szpagaty przy lądowaniu. Jeśli ofiara była w zwarciu, wyskakuje z niego. Nie tylko przyciąga to uwagę wszystkich istot w pobliżu i może sprawić, że wrogi mag straci koncentrację: ale szok i obciążenie stawów sprawiają, że ofiara traci 1k6 Kondycji. Jeśli na kości wypadnie 6, rzuć ponownie i dodaj kolejny wynik do utraconej Kondycji… przerzucając szóstki za każdym razem.

Przykry skutek: Mag sam ulega zaklęciu „Hop siup tralalala!".

Iskra (1)

Małe wyładowanie energii razi przeciwnika w zasięgu wzroku za 1k6+1 punktów obrażeń. Na ogół nie można się przed nią obronić. Iskra ignoruje też pancerz wykonany z metalu (a większość niemagicznych ciężkich pancerzy jest metalowa).

Latanie (4)

Mag zyskuje zdolność latania z prędkością dorównującą najszybszym ptakom (200 km/h). Trwa niestety tylko kilka minut, ale mag w tym czasie może pokonać nawet do 10 km.

Przykry skutek: Mag spada w górę przez krótki czas. Czar rzucony w podziemiach sprawi, że magik spadnie na sufit (w dwuipółmetrowym przejściu otrzyma 2k6 obrażeń), a pod gołym niebem wzniesie się na wysokość ok. 50 metrów (upadek zada 20k6 obrażeń, gdy czar przestanie działać). Wielu magów rzuca ten czar pod gołym niebem, trzymając w ręku linę.

Lśniący wzrok (3)

Mag postrzega „prawdziwą naturę" wszystkiego, co widzi. Ignoruje iluzje, magiczne i niemagiczne przebrania, potrafi odczytać każde zapisane pismo, także szyfry i kody, widzi czy istota została magicznie przemieniona i postrzega jej prawdziwą formę. Czar wpływa jednak tylko na wzrok.

Przykry skutek: Magik nie może kłamać przez 24 godziny; dotyczy to też rzucania czarów, które maskują rzeczywistość jak Hipnotyczna wizja, Urok czy Przerażenie.

Magiczny otwór (3)

Czar tworzy dostępny tylko dla rzucającego otwór w ścianie (lub dowolnej powierzchni), o średnicy 20 cm lub mniejszej. Mag może tam wsadzić głowę czy dwie dłonie, ale nie przeciśnie się cały. Mag może manipulować przedmiotami po drugiej stronie drzwi, ściany, czy sakiewki, tak jakby rzeczywiście znajdował się tam otwór, ale przedmioty „same z siebie" nie wypadają. Na przykład mag może zagarnąć trochę wody z akwarium w garściach, ale woda nie będzie się wylewać. Może umieścić tam lub wyciągnąć jakiś przedmiot czy nawet małą żywą istotę. Czar działa jedną rundę (minutę).

Przykry skutek: Otwór otwiera się i zamknie się w niewygodnym momencie. Pół biedy, jeśli magik wyciągał monety z worka, ale metalowe przedmioty mogą uciąć dłoń czy nawet głowę!

Ognista kula (3)

Kula ognia powoduje olbrzymie obrażenia: 2k6+4 wszystkim wskazanym celom w zasięgu wzroku. Trafia wszystkie istoty będące w zwarciu, sojuszników i wrogów, jak też istoty przebywające w pobliżu grupy. Bohater może jej uniknąć, Sprawdzając Szczęście. Unik jest możliwy tylko, jeśli w pobliżu są solidne przeszkody: w korytarzu czy na równinie nie ma na to szans.

Okaleczenie (4)

Czarodziej wpatruje się w oczy wskazanej ofierze i chwyta się w miejsce, które zamierza Okaleczyć. Ofiara sprawdza Szczęście — niepowodzenie oznacza, że traci k6 Kondycji i jest naprawdę okaleczona — tymczasowo oślepiona, jeśli mag dotknął swojego oka, może mieć też złamaną rękę, nogę (-4 do większości akcji) itp.

Okaleczenie jest „prawdziwe" i trzeba je wyleczyć magicznie lub konwencjonalnie. Czar sam w sobie nie może jednak zabić ofiary (ale może to zrobić utrata Kondycji).

Przykry skutek: Sam mag zostaje okaleczony, a ból uniemożliwia mu rzucanie czarów, dopóki okaleczenie nie zostanie uzdrowione.

Otwarcie (1)

Dotknięcie maga natychmiast otwiera to, co zostało zamknięte, czy to czarem czy normalnie. Czar odblokowuje natychmiast zacięte mechanizmy, ale nie ma "nadludzkiej siły" - nie podniesie głazu ani nie rozegnie krat w oknie. Czar natychmiast uaktywnia pułapki w dotkniętym mechanizmie.

Ożywienie przedmiotu (3)

Przedmiot dotknięty przez maga (do rozmiarów dużego psa) zyskuje własne życie na czas jednej godziny. Jeśli ma jakieś „kończyny", może przy ich pomocy atakować (użyj podwojonej biegłości w tym czarze jako jego Walki), ożywiona lina może na przykład sama zawiązać się i rozwiązać. Nawet normalnie nieruchome przedmioty mogą pełznąć we wskazanym kierunku.

Przykry skutek: Czar zostaje rzucony, ale ożywiony przedmiot jest „wrogi" i uczyni wszystko, by zaszkodzić magowi. Przytnie mu palce, lina owinie się wokół jego szyi, klucz złośliwie zatnie się w zamku.

Ożywienie trupa (5)

Nie ma to, jak klasyczna nekromancja. Gdy to zaklęcie zostanie rzucone na zwłoki osoby zmarłej stosunkowo niedawno, tworzy draugra. Może też zostać rzucone na kości, by stworzyć szkielet lub na czaszkę, by przywołać ducha martwego. Ożywiona istota wiernie służy postaci gracza: może zostać wskazana w kolejności Inicjatywy, jego Walka wynosi 2x twój poziom Ożywienia Trupa, a Kondycja jest równa twojej Inteligencji. Jeśli wyrzuciłeś dwie jedynki, istota jest przywołana na stałe — w przeciwnym razie trup rozpadnie się po 24 godzinach.

Za to duch martwego przywołany z czaszki broni się przed tobą swoim Szczęściem (MG może je wylosować jak dla postaci gracza); jego porażka w teście spornym oznacza, że możesz mu w każdej rundzie zadać jedno pytanie, na które musi odpowiedzieć. Każde kolejne pytanie to kolejny test Szczęścia, a ty tracisz kolejne 5 punktów Kondycji.

Przykry skutek: Mag na stałe traci 1 punkt Kondycji.

Pełne uzdrowienie (6)

Dotknięta żywa istota odzyskuje całą Kondycję, regeneruje utracone poziomy cech, odzyskuje też Szczęście jak przy odpoczynku. Jeśli w ciągu ostatnich 24 godzin straciła jakieś kończyny lub przytrafiło jej się jakieś inne nieszczęście, jak oślepienie, odzyskuje pełną sprawność.

Przykry skutek: Cel zaklęcia ginie (bohater gracza może Sprawdzić Szczęście, sukces oznacza, że przeżył, ale ma 1 punkt Kondycji). Czarodziej traci dodatkowo 2k6 Kondycji (jeśli rzucał czar na siebie zostaje po nim pył). Można podejmować dowolną liczbę prób Pełnego Uzdrowienia.

Płoń (2).

Mag powołuje do istnienia ogień rozmiarów przeciętnego ogniska w zasięgu 12 metrów od siebie. Ogień jest całkowicie normalny i jeśli nie ma paliwa, szybko zgaśnie. Mag może wskazać istotę, która zajmie się ogniem.

Pole siłowe (6)

Mag tworzy potężną barierę, której nie zdoła przeniknąć żadna siła, w tym czary jak Ognista Kula czy Otwarcie. Pole siłowe musi zostać umieszczone w zasięgu dotyku maga: jeśli nie blokuje przejścia (korytarza w lochu), może być sferą o promieniu 10 metrów lub płaskim dyskiem (można np. dzięki niemu chodzić po wodzie czy w powietrzu).

Wyjątkiem jest czar Smoczy Dech, który niszczy Pole siłowe, ale w żaden sposób nie wpływa to, co jest za nią skryte. Pole siłowe można też zniszczyć używając Rozproszenia magii.

Przerażenie (2)

Mag wskazuje 1k6 istot i przybiera potworną iluzoryczną postać. Wskazane istoty mogą Sprawdzić swoje Szczęście, porażka oznacza, że zbiegają, a jeśli to niemożliwe — tracą przytomność.

Ręka maga (1)

Ze wskazanej przez maga powierzchni w zasięgu kilkunastu metrów wyrasta ukształtowana z niej dłoń. Może zrobić wszystko, co może ludzka dłoń i przesuwać się po wskazanej powierzchni, ale nie odłączy się od niej.

Rozproszenie magii (3)

Czar kończy skutki aktywnych czarów jak *Zamknięcie, Staza, Światło* czy *Pole siłowe* rzucone przez kogoś innego. Jeśli mag może dotknąć istoty chronionej czarem *Tarcza* czy *Niewidzialność* lub *Ożywionego przedmiotu*, może rozproszyć i takie czary.

Czar nie leczy jednak skutków magii, w tym czaru *Okaleczenie*, obrażeń spowodowanych magią. Nie cofa też magicznego leczenia. Może usunąć skutki klątwy na pewien czas, ale sam nie wyleczy klątwy. Czar nie pozwala na odebranie komuś możliwości rzucania czarów ani nie ma żadnych dodatkowych efektów względem istot magicznych jak nieumarli czy golemy.

Przykry skutek: Mag nie może rzucać czarów przez k6 dni.

Smoczy Dech (6)

To potężne zaklęcie ofensywne działa na wszystkie istoty w zasięgu kilku metrów przed magiem, wpływa na wrogów w zwarciu i poza nim. Tak sojusznicy i wrogowie na tym obszarze otrzymują 4k6+4 obrażeń. *Smoczy Dech* niszczy *Pole siłowe* i większość niemagicznych materiałów — po zabitych wrogach zostaje nadpalony szkielet. *Smoczy Dech* niszczy też wszelkie skarby i magiczne przedmioty, które wróg miał przy sobie. Przeciwnicy bronią się Szczęściem, ale nawet jeśli test im wyjdzie otrzymują 1k6+1 obrażeń. Przed *Smoczym Tchem* pancerz chroni normalnie.

Przykry skutek: Eksplozja na miejscu, magik otrzymuje 2k6+2 obrażenia, pozostali otrzymują 1k6+1. Jeśli mag przeżyje, jego włosy nie odrosną przez 1 rok.

Staza (4)

Wskazana istota lub przedmiot w zasięgu kilku metrów przestaje się poruszać. W rzeczywistości czas dla niej staje, nie może ona ruszyć się z

miejsca ani zostać w żaden sposób zmieniona (w tym stracić Kondycji). Istota ani przedmiot nie rusza się, co więcej, nie podlega fizyce — w tym grawitacji czy wyporności — czar można więc rzucić np. na spadającą istotę by na pewien czas zawisła w powietrzu. Istota jest w pełni świadoma, widzi i słyszy wszystko normalnie. Staza trwa godzinę.

Przykry skutek: Mag sam doświadcza stazy, lecz tylko na czas k6 minut.

Światło/Ciemność (1)

Wybrany przez czarodzieja obiekt emituje przez 1k6 x 10 minut światło - silniejsze niż latarnia. Mag może w każdej chwili zgasić światło.

Czar może również zostać rzucony jako Ciemność. Na wybranym obszarze (promień 10 metrów od maga) gasną światła, także magiczne. Ciemność rzucona w pełnym świetle słońca sprawia że wszystkim wydaje się że panuje półmrok - nie ma to efektów "mechanicznych".

Tarcza (2)

Dotknięta istota nie może zostać trafiona bronią dystansową. Rzucone pociski odbijają się od niej. Nie dotyczy to jednak magicznych pocisków jak czar Iskra.

Przykry skutek: Przez 1k6 minut wskazana istota otrzymuje +k6 obrażeń od pocisków.

Tonięcie (4)

Wskazany cel w zasięgu kilku metrów musi sprawdzić Szczęście. Jeśli test mu się nie powiedzie, zacznie się topić, jak podano w na stronie 56. W każdej turze może rzucić na Szczęście, by wyzwolić się spod czaru. Co ciekawe, ten czar można rzucić na istoty wodne jak ryby, syreny lub wodniki, by umożliwić im oddychanie na stałym lądzie (ale nie daje im on oczywiście możliwości ruchu). Czar działa, dopóki nie zostanie przerwany.

Przykry skutek: Wokół maga zaczyna padać cuchnącymi starymi rybami. Są absolutnie niejadalne (acz stanowią świetny nawóz). Efekt trwa przez k6 minut.

Urok (4)

Dotknięta przez maga istota musi Sprawdzić Szczęście. Jeśli jej się to nie powiedzie, staje się nagle zauroczona, wierząc że mag jest jej najlepszym przyjacielem. Poproszona, spełni każdą prośbę - ale gdy zostanie zmuszona do działań samobójczych czy nieracjonalnych, czar pryska.

Przykry skutek: Losowo określ jedną pobliską istotę. Natychmiast rzuci się ona na maga chcąc go zabić – i ogarnia ją szał przez 1 rundę.

Uśpienie (2)

Mag spogląda w oczy wskazanej istocie żywej w zasięgu kilku metrów — zasypia ona na 1 godzinę. Sen można rozproszyć, można też ją przebudzić silnym bodźcem, jak kopniak czy głośny dźwięk nad uchem.

Uzdrowienie (2)

Dotknięta żywa istota odzyskuje 1k6+1 Kondycji.

Przykry skutek: Mag traci 1k6+1 Kondycji i nie może rzucić Uzdrowienia przez 24 godziny.

Zamknięcie (1)

Dotyk maga magicznie zamyka wszystko, co można zamknąć - drzwi, kratę, okno. Czar przez k6 x 10 minut blokuje mechanizm. Zamknięcie jest szczelne, ale jeśli zamknięty obiekt zostaje zniszczony, czar pryska.

Zwierzęca przyjaźń (2)

Czar rzucony na samego maga sprawia, że przestaje on budzić nieufność wśród dzikich zwierząt. Te mogą być zaciekawione jego obecnością lub zachowaniem, lecz go nie zaatakują. Czar rzucony na zwierzę sprawia, że nawiązuje ono z magiem kontakt mentalny. Jeśli będzie dobrze traktowane, spełni jego prośbę (może zaatakować wroga, jeśli nie zaryzykuje śmierci). Może też przekazać mu informacje, ale nadal dysponuje umysłowością zwierzęcia.

Przykry skutek: Jeśli mag rzucał czar na siebie, zaczyna paskudnie śmierdzieć. Większość zwierząt będzie od niego stroniła. Jeśli na zwierzę, nie ma specjalnych skutków — mag traci tylko k6 Kondycji.

Żabia klątwa (5/7)

Wskazany przez czarodzieja cel w zasięgu kilku metrów zostaje przemieniony w małą, nieszkodliwą istotę wybraną przez maga. Cel może oprzeć się, zdając test Szczęścia.

Czar działa przez jeden dzień lub na stałe — jeśli mag wyda dodatkowo 2 punkty Kondycji.

Stałą klątwę można odczynić spełniając jeden warunek wybrany przez maga — może być nieprawdopodobny (pocałunek miłości) ale nie niemożliwy (taniec na Słońcu).

Przykry skutek: Mag sam zmienia się w taką istotę na jeden dzień.

Rozwój Postaci

Uczymy się głównie na błędach.

Gdy bohaterowi nie powiedzie się test Umiejętności, którą już posiada, może zaznaczyć obok niej **Punkt Doświadczenia** (krzyżyk, ptaszka, kropkę).

Nawet jeśli wykonywałeś wiele rzutów w konflikcie czy scenie, zaznaczasz tylko jeden Punkt Doświadczenia - bez względu, ile porażek wyrzuciłeś w teście Walki, zaznaczasz tylko jeden Punkt Doświadczenia w Walce za każdą bitwę. Jeśli zacząłeś tonąć i nie powiodły ci się dwa testy Pływania, również zaznaczasz tylko jedną kropkę.

Czasem gracze i MG mogą się zgodzić, że jeśli podczas sceny **odgrywania postaci** bohater odegrał katastrofę w odpowiedniej umiejętności, i wszyscy dobrze przy tym się bawili, może zaznaczyć Punkt Doświadczenia, nawet jeśli nie wykonał rzutu.

Na przykład Czarna Vern proponuje, że przypaliła obiad, wypełniając szałas gryzącym dymem. Dzięki temu MG może na przykład wprowadzić nowe wątki (głodni bohaterowie dostrzegają stado owiec należące do złośliwego ogra),więc to warte jest Punkt Doświadczenia w Gotowaniu..

Podczas odpoczynku bohater może przeanalizować swoje zdolności. Jeśli ma więcej Punktów Doświadczenia w umiejętności, niż wynosi jej poziom, to ten poziom automatycznie wzrasta o 1, a Punkty Doświadczenia spadają do 0.

Jeśli **Umiejętność jest wyższa niż 6,** bohater musi ponadto ćwiczyć i odpoczywać przez tydzień. Może też na raz podnieść tylko jedną taką zdolność. Maksymalny poziom Umiejętności to 12.

A jak podnieść umiejętności, których się nie posiada? Potrzebny jest nauczyciel i tydzień szkolenia. Po zakończonym szkoleniu bohater testuje odpowiednią do umiejętności cechę - samą Inteligencję, Zręczność lub Siłę. **Sukces** oznacza, że nabywa umiejętność lub Czar na poziomie 1. **Porażka** - że należy ponowić szkolenie. Niektórzy nauczyciele nie mają jednak cierpliwości do tępych uczniów. Szkolenie kosztuje co najmniej 100 sz, choć nauczycielem może być towarzysz z drużyny. O ile sytuacja nie jest wyjątkowa, można po przygodzie szkolić się tylko w jednej umiejętności.

Nie można podnieść Szczęścia i Kondycji, zaś Cechy może podnieść jedynie potężna magia. **Maksymalny poziom Cechy to 9.**

Sprzęt

Zamiast liczyć dokładną wagę skarbów i sprzętu, załóż, że niektóre przedmioty są Ciężkie. Postać może mieć przy sobie tyle Ciężkich przedmiotów ile wynosi jej Siła. Powyżej tego limitu jest przeciążona i ponosi karę -2 do testów Siły i Zręczności.

Jeśli chcesz przenieść wielki ciężar jak wór złota, przepchnąć wielki pomnik demona czy poruszyć zabitego giganta, musisz rzucić na Siłę+Wysportowanie. Każdy udany rzut oznacza, że przenosisz ciężar o kilka metrów. Porażka oznacza, że albo nie uniesiesz rzeczy, albo nie dasz rady ruszyć z miejsca..

Poza Ciężkimi przedmiotami w tabelach poniżej, Ciężkie są zawsze:

- Inne istoty żywe większe np. od kota (dorośli ludzie liczą się jako dwa poziomy ciężkości)
- Duże łupy, np. woreczek 100 sztuk złota jest Ciężki
- Przedmioty może niekoniecznie masywne, ale bardzo nieporęczne, jak zdjęte z zawiasów drzwi.
- Wypełniony plecak liczy się jako Ciężki przedmiot (lub kilka, jeśli jest pełen złota!)

Broń

Z zasady im broń rzadsza, tym droższa. Bardziej wszechstronny oręż (mieczem trudniej jest ściąć drzewo czy przerąbać się przez drzwi w lochu) jest droższy. Dwuręczna broń jest przeważnie Ciężka.

Nazwa	Obrażenia	Cena	Uwagi
Krótki miecz	1k6	10	
Szabla	1k6	8	
Topór	2k6	25	
Topór dwuręczny	3k6	30	Ciężki, dwuręczny
Miecz długi	2k6	16	Ciężki
Krótka włócznia	1k6	15	
Maczuga	1k6	8	
Buzdygan	2k6	20	
Halabarda	3k6	35	Ciężka, dwuręczny
Pałka	1k3	1	
Drąg	1k3	5	Dwuręczny
Młot dwuręczny	3k6	25	Ciężki, dwuręczny
Miecz dwuręczny	3k6	30	Ciężki, dwuręczny

Broń dystansowa

Amunicja dla prostoty kosztuje 5 sztuk złota za kołczan 25 pocisków.

Broń palna (tu jako pistolet i rusznica) nie musi być dostępna w każdym świecie gry

Nazwa	Obrażenia	Cena	Uwagi
Łuk długi	2k6	45	Znacznie dalszy dystans, ale nie można z niego strzelać z wierzchowca. Ciężki
Łuk krótki	2k6	40	
Proca	1k6	5	Jednoręczna, przeładowanie
Oszczep	1k6	5 za szt.	Jednoręczny.
Pistolet	3k6	200	Przeładowanie
Rusznica	3k6	250	Ciężka, dalszy dystans, przeładowanie
Kusza	2k6	50	Ciężka, przeładowanie.

Pancerze

Lekki pancerz to na przykład lekki kolczy napierśnik, ćwiekowana skórznia, albo płytkowy pancerz gladiatora. Nie utrudnia ci ruchów i chroni przed utratą 2 punktów Kondycji. Taki pancerz kosztuje 30 sztuk złota. Nie noszony lekki pancerz jest Ciężkim przedmiotem.

Ciężki pancerz to pełna zbroja kolcza wzmacniana metalowymi płytkami, zbroja płytowa czy lamelkowa. Jest sztywna, nieco utrudnia ruchy i uniki, i odbiera 1 kostkę od obrażeń przeciwnika. Taki pancerz kosztuje 150 sztuk złota. Noszony jest Ciężkim przedmiotem, nie noszony liczy się jako dwa Ciężkie przedmioty.

Tarcza to po części broń, po części pancerz. Dodaje +3 gdy bronisz się przy jej pomocy, ale atakując zada tylko k3 punkty obrażeń. Możesz też wykorzystać ją osłaniając się przed pociskami. Tarcza kosztuje 20 sztuk złota i jest Ciężkim przedmiotem.

za jedną sztukę złota osoba jak poszukiwacz przygód (bez stałej pracy i rodziny) może utrzymać się przez jeden dzień.

Często skarby nie muszą mieć postaci gór złota - odzwierciedlają też status i pozycję postaci.

Ekwipunek poszukiwacza przygód

Z reguły posiadanie dobrej jakości narzędzi to premia +1 do cechy. Poniżej znajdziesz kilka przykładów.

Pamiętajcie, że to ceny orientacyjne. Bohaterowie łupią podziemia - jeśli coś chcą kupić będzie to przecenione, zaś kupcy znalezione pancerze i oręż skupować będą za ułamek ceny. Jak w życiu.

Nazwa	Obrażenia	Cena
Plecak	3 sz	
Wózek	50 sz	Pomieści 5 Ciężkich przedmiotów
Wóz	150 sz (więcej za karoce itp.)	Pomieści ok. 20 Ciężkich przedmiotów.
Łódź wiosłowa	10 sz	Pomieści dwóch ludzi lub jednego i 5 Ciężkich przedmiotów. Przenoszona liczy się jako 10 Ciężkich przedmiotów.
Mała żaglówka	100 sz	Pomieści trójkę ludzi lub 20 Ciężkich przedmiotów
Żelazne racje	1 sz/dzień.	Orzechy, ser, suchary, czasem mąka lub kiełbasa sucha jak drewno.
Sowity posiłek	5 sz	Także mięso dla zwierząt lub worek owsa dla konia.
Posłanie	2 sz	
Lina	2 za metr	
Narzędzia kucharskie	2 sz	
Wędka i przybory rybaka	5 sz	
Latarnia	5 sz	1 sz za oliwę na godzinę.
Trzymetrowy drąg	2 sz	
Kotwiczka	1 sz	
Instrument muzyczny	15+ sz	
Sprzęt do kopania	5 sz dla jednego pracownika	Kilofy, łopaty i oskardy.
Wytrychy	50 sz	
Namiot	10 sz	Prosta pałatka, więcej za kilkuosobowe.

Katalog Bestii Chaosu

Ameba

Walka 8

Kondycja 11

Atak: Wszyscy w bliskim zasięgu.

Uzbrojenie: Uderzenie pseudonóżką 1k3+1k6 od kwasu.

Specjalna zdolność: Amorficzna, przeciśnie się przez każdy otwór. Bezmyślna.

Ożywione krople jakiejś dziwnej, bezkształtnej substancji. Krasnoludy mówią, że to krople krwi bóstw zła, przesycone nienawiścią do wszystkiego, co żyje... Uczeni zaś twierdzą, że to dziwne stworzenia rozkładające materię organiczną – stąd też w ciałach wielu ameb unoszą się złote monety i skorodowane metalowe hełmy.

Bazyliszek

Walka 7

Kondycja 6

Uzbrojenie: Spojrzenie, jedna istota.

Spojrzenie: 3k6 obrażeń, zabici zmieniają się w kamień.

Wielki, niezborny gad o pięknych, kryształowych oczach... jednak nie radzę się w nie wpatrywać. Bazyliszek zabija wzrokiem, który wywołuje potworny ból... a zabici zmieniają się w kamień. Podobno jednak istnieje sposób odwrócenia tej klątwy...

Draugr

Walka 4

Kondycja 4

Uzbrojenie: Połamana broń 1k6

Specjalna zdolność: Bezmyślny, nieumarły.

Ożywione zwłoki zamieszkujące grobowce, gotowe wymaszerować z nich na rozkaz mrocznego liczmistrza. Odziane w resztki pancerzy zwłoki, w rozkładających się żyłach których krąży magiczna energia.

Drzewiec

Walka 8

Kondycja 30

Atak 4

Kora - lekki pancerz

Obrażenia 2k6

Specjalna zdolność: Przebudzenie lasu, rośliny chwytają przeciwników (-2 do rzutów w Walce).

Strażnicy lasu: drzewa, ożywiane przez siły Natury i potężne duchy. Te najstarsze mają własną osobowość — dęby są silne i całkiem przyjazne, powykręcane wierzby są matronami wśród drzewców, a stare przegniłe drzewa mają okrutne serca i od czasu do czasu mogą znać parę złośliwych czarów.

Fomorianin

Walka 7

Kondycja 12

Uzbrojenie: broń jednoręczna (2k6).

Pancerz: lekki pancerz

Specjalna zdolność: Złe Oko: Wskazuje jednego gracza, który ma -2 do następnego testu.

To jednookie, powykręcane goblinopodobne stwory służące plugawym bóstwom. Fomorian cieszy brzydota i panujący wokół chaos. Szczególnie nienawidzą pięknych młodzieńców i dziewcząt — zabierają je do swoich cuchnących legowisk, by tam przy pomocy okrutnych rytuałów przemienić ich w fomorian.

Ghul

Walka 8

Kondycja 6

Uzbrojenie: : Kły i szpony 1k6

Specjalna zdolność: Trupojad, Ghul odzyskuje Kondycję w pełni, gdy kogoś zabije.

Ghule to nocny koszmar, skórzaste trupojady wynurzające się z cieni i piasków pustyń. Kryją się w ciemnych miejscach za dnia, gdyż bojąc się słońca, ale zawsze zjawiają się po bitwie, by pożreć trupy... A jeśli trupów jest za mało, nie mają oporów, by stworzyć ich więcej.

Goblin

Walka 5

Kondycja 6

Inicjatywa -2

Uzbrojenie: Broń lekka 1k6

Specjalna zdolność: Gobliny mogą przegrupować się na początku i na końcu rundy walki.

Ktoś powiedział, że mroczni bogowie stworzyli gobliny na końcu — gdy już dali orkom siłę, fomorianom nienawiść, wężoludziom mroczną wiedzę. Gobliny nie dostały nic... i może dlatego nie przepadają za innymi rasami. Są złośliwe — ale rzadko kiedy naprawdę oddane złu.

Jednorożec

Walka 10

Kondycja 18

Uzbrojenie: Róg 2k6, kopnięcie 1k6

Specjalna zdolność: Niszczy pomniejszych ożywieńców (Kondycja <10) w zasięgu 10 m.

Niewielu ludzi zdaje sobie sprawę, że jednorożec był również symbolem zajadłości. Jest nadal piękny, lśniący, a róg lśni mu macicą perłową. Jednorożce są dobre... ale nie oswojone. Czasem naprawdę potrzeba znaleźć dziewicę, by obłaskawiła szalejącego w lesie jednorożca, który zabija, gdy musi.

Kukła (manekin)

Walka 6

Kondycja 6

Inicjatywa -1

Uzbrojenie: Walnięcie 1k6

Specjalna zdolność: Łatwopalny, odnosi podwójne obrażenia od ognia.

Niektórzy na to mówią „drewniany golem" - stosunkowo łatwo jest obdarzyć namiastką życia coś, co jest już podobne do człowieka. Są magowie, którzy rzeźbią je w niezwykle realistyczne kształty — podobno nawet istnieje tajne stowarzyszenie ludzi-węży, które rzeźbi podobizny władców, tak by reptilioni mogli przejąć władzę nad światem!

Lido-op (małpolud)

Walka 8

Kondycja 8

Uzbrojenie: Bez broni 1k3, czasem używają pałek 1k6

Specjalna zdolność: Nieoczekiwany spryt, może używać przedmiotów i narzędzi.

Trudno jednoznacznie stwierdzić, czy to bystre małpy, czy nieucywilizowana, owłosiona rasa prymitywnych istot humanoidalnych. Rosłe i silne porośnięte futrem istoty, lido-opy nienawidzą obcych, którzy wkraczają na ich terytorium.

Harpia

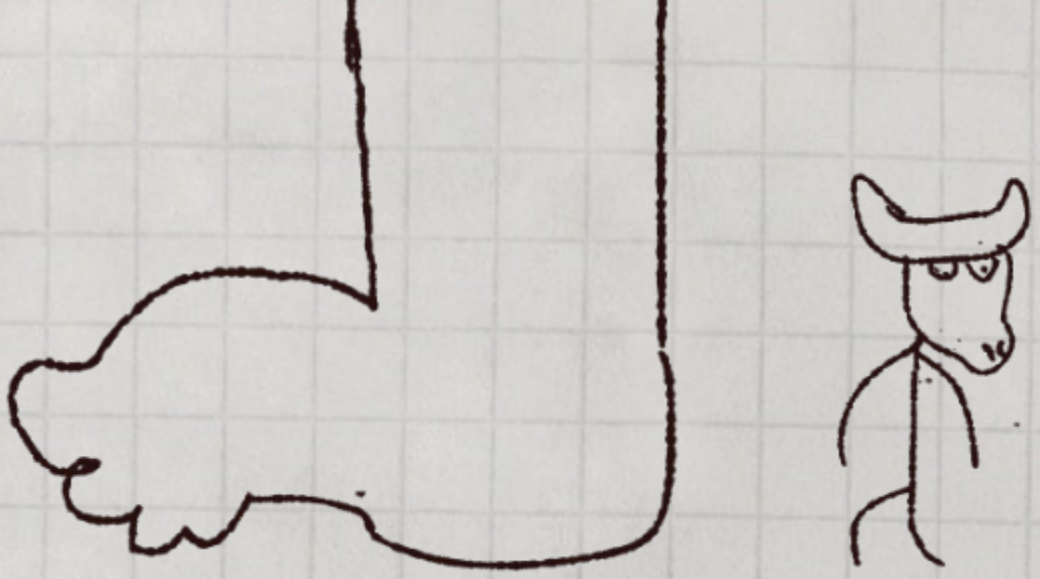
Walka 8

Kondycja 12

Uzbrojenie: Szpony 1k6, niektóre prócz skrzydeł mają ręce: włócznia 1k6

Specjalna zdolność: Śpiew – jak czar Urok.

Harpie, furie czy syreny to wielkie ptaki drapieżne o twarzy i torsie pięknej kobiety (rzadziej mężczyzny)... jednak ich temperament jest na ogół bardzo zwierzęcy. W większości przypadków harpie zachowują się jak dzikie drapieżniki, rozszarpują ofiary zębami... i czasem rozmawiają z nimi, znając parę słów we wspólnym.



Minotaur

Walka 10

Kondycja 17

Atak 2

Uzbrojenie: Dwuręczny topór (3k6), ustawowa przepaska biodrowa

Specjalna zdolność: Szał bojowy, dodaje liczbę przeciwników do Walki.

Gdy ludzie starają się przewyższyć bogów, ci nie zawahają się przed niczym, by odebrać im wszelką nadzieję. Rasa ludzi-byków, mocarnych i opętanych szałem, rozrywająca ciała i miażdżąca wszystko na swej drodze jest dziełem boskiej klątwy. Naprawdę niewielu spośród minotaurów udaje się wyrwać z tego krwawego obłędu... a ci nieliczni pozbawieni szaleństwa zazwyczaj pracują jako sługa czy najemnik.

Olbrzym

Walka 12

Kondycja 30

Atak 4

Uzbrojenie: Maczuga 4k6

Specjalna zdolność: Stąpnięcie, niszczy nieożywione elementy otoczenia.

U zarania dziejów bogowie zmagali się z plemionami tytanów, jotunów czy innych przedwiecznych bóstw. Tak jak wyznawane przez ludzi i nieludzi bóstwa stworzyły rasy śmiertelnych, tak tytani tworzyli plemiona wynaturzonych olbrzymów. Dziś ród gigantów wymiera... ale gdy ich potworni bogowie nakażą, olbrzymi ruszają z górskich twierdz skrytych wśród chmur.

Ogr

Walka 9

Kondycja 18

Uzbrojenie: Wielka pała (2k6).

Specjalna zdolność: Może zjeść wszystko.

W głębi lasów, w podziemnych jaskiniach mieszkają ludzie, którzy nie są ludźmi. Im dłużej jesteś sam, tym bardziej cię kuszą bestialskie czyny, wynaturzone okrucieństwo, przemoc… w końcu porzucasz ludzkość i ruszasz, by żyć wśród sobie podobnych bestii.

Ork

Walka 7

Kondycja 8

Inicjatywa +2

Uzbrojenie: Lekki lub ciężki pancerz, ostra szabla 1k6

Specjalna zdolność: Koordynacja, orkowie walczący razem mają dalsze +2 do Inicjatywy.

Mroczny Władca połączył siłę krasnoluda, spryt elfa, zwinność niziołka, bystre oczy gnoma i ludzką zajadłość, tworząc wojowników doskonałych. Wielcy i krzepcy orkowie pustoszą krainy… lecz sami są tylko niewolnikami ciemności.

Pająk, gigantyczny

Walka 8

Kondycja 16

Inicjatywa +1

Uzbrojenie: Chitynowy pancerzyk (ciężki pancerz), Ugryzienie: 2k6+trucizna

Specjalna zdolność: Pajęcza sieć uniemożliwia wrogom przegrupowanie.

Skądże wypełzły te poczwary? Gigantyczne pająki nie mają wiele wspólnego z tymi prawdziwymi — pełzają w rojach, ten sam okaz może tkać sieci i ścigać ofiary, często znoszą żywność królowej roju… i są znacznie sprytniejsze niż małe pajęczaki. Wiele z nich poza siłą i sprytem dysponuje też jadem.

Pająk, andarak

Walka 6

Kondycja 12

Uzbrojenie: Włócznia 2k6, może znać k3 zaklęcia.

Andaraki to połączenie człowieka z pająkiem. Nie wprawdzie mają szczękoczułek ociekających jadem, lecz zamiast niej mają czysto ludzki spryt i bezwzględność. W ich leżach roją się pająki i ludzcy niewolnicy, a najpotężniejsi spośród władców andaraków rządzą istnymi armiami. Mimo obrzydzenia wobec ludzi pragną nimi władać.

Reptilianin

Walka 7

Kondycja 10

Uzbrojenie: Grube łuski jak ciężki pancerz, włócznia 2k6

Specjalna zdolność: Zmiennokształtność

Ludzie-węże według legend mogą przybrać każdą postać — maskują się jako władcy i możni tego świata, po to, by posłać królestwa ludzi w objęcia mrocznych wężowych bogów. Żołnierze ich gadziego imperium pojawiają się na pozór znikąd, jednak cios pobłogosławionych broni sprawia, że ich prawdziwe oblicza się ujawnią. Wężoludzie zabici błogosławionym orężem zostaną też odesłani do świata Seta, skąd niewątpliwie powrócą, pragnąc zimnej, gadziej zemsty.

Smok

Walka 15

Kondycja 30

Uzbrojenie: Smocza łuska (- dwie kostki), kły 4k6.

Specjalna zdolność: Zaklęcie Smoczy Dech, wiele innych zaklęć.

Smoki twierdzą, że są prawowitymi właścicielami całego świata, gdy sam Niebiański Cesarz dał im go w posiadanie. Te życzliwsze uważają śmiertelników jako dzikie zwierzęta — mogą sobie biegać po krainach, gdzie akurat żaden smok nie mieszka. Te mniej życzliwe jednak wierzą, że śmiertelnicy, mogą być szkodnikami. Jednak jest możliwe, by śmiertelnik udowodnił, że ma wartość — walcząc, studiując magię czy tworząc piękne przedmioty lub wiersze. Taki człowiek staje się czymś w rodzaju ulubionego zwierzęcia smoka.

Troll

Walka 7

Kondycja 8+k6

Uzbrojenie: Lekki pancerz, Pała 2k6

Specjalna zdolność: Regeneracja - w każdej rundzie odzyskuje k6 Kondycji.

Bóg o okrutnym poczuciu humoru wziął masę ciała o niekontrolowanym rozroście i uformował ją we względnie ludzką sylwetkę. Trolle rosną przez całe życie — i muszą stale walczyć i atakować: po pierwsze, by zdobyć żywność, a także by otrzymane obrażenia spowolniły ich rozrost.

Warg

Walka 6

Kondycja 8

Uzbrojenie: Ugryzienie 1k6

Specjalna zdolność: Skok do walki - potrafi przeskoczyć olbrzymie odległości przed atakiem.

Gigantyczne wilki, których dosiadają gobliny i co mniejsi orkowie, zwane są wargami. Wargi są znacznie bystrzejsze niż zwykłe wilki i rozumieją ludzką czy goblińską mowę. Czasem zdarza się też, że samotny warg rośnie do olbrzymich rozmiarów — być może za sprawą tej samej klątwy, co wilkołaki — i sieje strach wśród mieszkańców wiosek i miast.

Wąż, gigantyczny

Walka 10

Kondycja 12

Uzbrojenie: Gruba łuska -1k6, Ugryzienie 3k6+trucizna

Specjalna zdolność: Udławienie, wróg dusi się (jak trucizna)

Wielu ludzi lęka się węży, przypisując im demoniczne pochodzenie. Podobno węże lęgną się z krwi demonów, przelanej przez bogów; inni twierdzą, że z wężowych jaj mogą wylęgnąć się stwory jak smoki czy bazyliszki. Uczeni uznają to za zabobony… ale istotnie przyznają, że istnieją węże-aberracje, plugastwa o grubej łusce, ostrych kłach ociekających jadem i gotowe do dławienia ofiar.

Zwierzołak

Walka 12

Kondycja 20

Uzbrojenie: Futro -2, ugryzienie 1 lub 2k6

Specjalna zdolność: Zmiennokształtny

Czerwony księżyc wywołuje w zwierzętach obłęd, przyprawiając je o dziki szał. Wilki, niedźwiedzie, lisy rzucają się na śmiertelnych... a pierwsza, osoba, którą bestie ugryzą, ulegnie się dzikiej klątwie. Jej duch zostanie wypaczony — od teraz ta osoba ma zezwierzęconą duszę — pozbawioną ludzkich cech jak litość czy szczerość. Pod pełnią księżyca przybiera zwierzęcą postać, ale nawet w ludzkiej postaci może być bestialski.

Oto prosta gra przygodowa RPG, wzorowana na klasykach gatunku, oparta o zasady gry Troika!, nawiązująca do jednej z pierwszych gier RPG wydanej w Polsce.

Przenieś się na powrót do licealnych pogryw dzięki prostemu systemowi i stylizacji na notatki Mistrza Gry.

W podręczniku znajdziesz:

- Zasady tworzenia postaci, 36 klas rodem z old-schoolowych powieści fantasy.
- Zasady magii, walki i poszukiwania przygód
- Listę zaklęć inspirowaną klasykami gatunku
- Potwory do rozprawienia się po lekcji historii.

Bez względu na to, czy chcesz odkryć klasykę na nowo, czy przypomnieć sobie stare pogrywy, Magiczna Przygoda jest dla Ciebie!