

# DUNGEON WORLD

PODZIEMIA & POTWORY



KOEBEL & LATORRA

# DUNGEON WORLD

PODZIEMIA & POTWORY

*Wyrusz na spotkanie przygodzie  
i graj, by odkryć co się wydarzy!*

## DUNGEON WORLD TO:

KLASYCZNE PRZYGODY FANTASY

ROZMOWA O TYM, CO ISTOTNE

ZASADY DLA MISTRZA GRY

BRAK ŚLEPYCH ZAUŁKÓW

NAGRADZANY PROJEKT



NA PODSTAWIE



ISBN 978-83-66682-02-3



9 788366 682023

ISBN: 978-83-66682-02-3

CENA: 99 PLN

**ADAM KOEBEL • SAGE LATORRA**

# **DUNGEON WORLD**

**PODZIEMIA & POTWORY**



# DUNGEON WORLD: PODZIEMIA I POTWORY

**AUTORZY:** Adam Koebel i Sage LaTorra

**TŁUMACZENIE, REDAKCJA I SKŁAD:** Krzysztof Krzyś Bernacki,  
na podstawie tekstu Crawleya z Manufaktury Gier Fabularnych

**ILUSTRACJA OKŁADKOWA:** KATARZYNA ŚWIDERSKA

**ILUSTRACJE:** Łukasz Kowalczuk, Łukasz Maludy, Ania Jarmołowska, Tomasz Tworek, Bartek Fedyczak, Dean Spencer, David Lewis Johnson, Eric Lofgren, Earl Geier, Jose Charro & Javier Charro, Maciej Zagorski, Gary Dupuis, Daniel Comerci, Teresa Guido, Rick Hershey, William McAusland

Some artworks used with permission. All rights reserved.

**WYDAWCA:** GRAmel Books Piotr Koryś

**ISBN:** 978-83-66682-02-3

## PODZIĘKOWANIA ZA WSPARCIE

### CZUJNYM OKIEM I DOBRZYMI RADAMI:

Grzegorz Dąbrowiecki, Bartek Gotlibowski, Paweł Kainka,  
Karol Kwiecień, Marcin Piwek, Tomasz Rutkowski,  
Maciej Szkucik, Dominik Trzaskacz, Sławomir Uliasz



Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, foto-optycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy. Wsparcie nas, bo dzięki temu, że nie udostępniać, możemy funkcjonować.

©2020 GRAmel Books Piotr Koryś

Tekst oryginalny *Dungeon World*

©MMXII Sage LaTorra and Adam Koebel

Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons  
Uznanie autorstwa 3.0 Polska.

Wersja 1.2 | 4 listopada 2020





# ORYGINALNE PODZIĘKOWANIA

## SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Stras Acimovic, Marshall Miller, Jason Morningstar, Simon Ward, Greg Cooksey, Hamish Cameron, Kevin Weiser & the Walking Eye, Steve Segedy, John Harper, Tony Dowler, Vincent Baker, Gary i Dave (no przecież).

## SWÓJ WKŁAD WNIĘŚLI

Tresi Arvizo, Jeremy Friesen, Alessandro “Adam” Gianni, Lee Reilly, Nathan Black, Adam Blinkinsop, Matt Jett, Evan Silberman

## WPLÝWY

Jeśli wzrokiem sięgaliśmy dalej, to tylko stojąc na ramionach gigantów. Głównie wzgórzowych gigantów i kamiennych gigantów, ale też kilku lodowych gigantów. A raz nawet giganta ognistego. Było gorąco.

Jest prawdopodobnie oczywiste, że powodem stworzenia przez nas tej gry był Vincent Baker i jego *Apocalypse World*, tak jak *Dungeons and Dragons* Gary’ego Gygaxa i Dave’a Arnesona. Punktami odniesienia były dla nas *The Dungeons and Dragons Basic Set*, pod redakcją Toma Moldvaya, oraz *Advanced Dungeons and Dragons*.

Nasza wersja Charakterów jest bliska Kluczom z *The Shadow of Yesterday* Clintona R. Nixona oraz *Lady Blackbird* Johna Harpera.

PD za porażki można zobaczyć w wielu projektach – pomysł Luke’a Crane’a z gry *Burning Wheel* był inspiracją, ale ta konkretna weresja pochodzi z *The Regiment* Johna Harpera i Paula Riddle’a.

Więzi to wykołejone Hx z *Apocalypse World*, ze szczyptą wspomnień z *Freemarket* (Luke Crane i Jared Sorensen) dla smaku.

*Dungeon World* nie istniałby, gdyby szlaku nie przetarli inne gry *Powered by the Apocalypse*. *Sagas of the Icelanders* Gregora Vuga; *The Regiment* Paula Riddle’a i Johna Harpera; *Monsterhearts* Avery Alder, oraz wiele nieopublikowanych gier Jonathana Waltona, wszystkie one są części sukcesu.

Oryginalny pomysł, by mieszać *Apocalypse World* z *D&D* należy do naszego drogiego przyjaciela Tony’ego Dowlera. W swej wspaniałomyślności pozwolił nam budować na fundamentach jego konceptu, aż do powstania gry, którą masz przed sobą.

## NARZĘDZIA

*Dungeon World* powstał w InDesignie. Główne czcionki to Adobe Minion Pro, Newcomen i Archemy (w wersji polskiej fonty Adobe Garamond Pro oraz Dungeons).

Tekst oryginału napisany został w XML tak, by zaimportować go do layoutu podręcznika, kart postaci i innych formatów. Praca z czystym tekstem pozwoliła przysposobić go do wielu form, a także wersjonować pliki z pomocą Git i Githuba.

Pracowaliśmy nad DW trochę tak, jak pracuje się nad programami, więc Github bug tracker oraz Dropbox były kluczowymi narzędziami w procesie powstawania gry (w wersji polskiej Google Docs, Sheets oraz pełen pakiet Adobe).

## SŁOWO OD REDAKTORA POLSKIEGO WYDANIA

Cześć! Ja jestem Krzys i jeśli czytasz te słowa, to spełniło się moje wielkie marzenie – *Dungeon World* został wydany po polsku. To były lata zmagani, tak dla mnie, jak i samej gry. Dwa wydawnictwa, kilka tłumaczeń profesjonalnych i fanowskich, bootlegowe wydruki oryginału, moje wielkie porażki i spadki motywacji jako redaktora, kolejne opóźnienia, rozpalanie nadziei i gaszenie jej... Niezła karuzela. W tym czasie zdążyłem niejeden raz na nowo gorąco pokochać i szczerze znienawidzić DW. Ale to wszystko za nami i nic tak nie mówi mi, że było warto, jak to, że po tylu latach na grę wciąż czekało spore grono fanów. Chciałbym serdecznie podziękować Piotrowi Skoblowi za to, że pchnął mnie (świadom tego czy nie) na drogę, która tu prowadziła. Jak wspomniałem, od premiery gry minęło już wiele lat i dzisiaj, choć wciąż dla wielu będzie powiewem erpegowej świeżości, niektóre jej fragmenty mają inny wydźwięk niż kiedyś. Sami autorzy przyznają, że część tekstu napisaliby inaczej i odgrają się, że naprawią to w drugiej edycji – która jakoś nie nadchodzi. Polecam jednak śledzić jej losy m.in. na twitterze Sage'a LaTorry, gdzie dywaguje on nad tym, jak mogłaby wyglądać. Polskie wydanie gry jest niemal niezmienione względem oryginału. Niemal, gdyż pozwoliłem sobie czasem dorzucić komentarz na marginesie (miałem miejsce, a co!) oraz dlatego, że DW napisane jest językiem pełnym swady, luzu i odniesień do popkultury, które ciężko oddać w naszym tak, by nie brzmieć śmiesznie i zachować sens. Liczę, że ta słowna gimnastyka udała mi się choć trochę i zachęcam cię do wyławiania z tekstu tych właśnie mrugnięć oka autorów. Dziękuję!

– Krzysztof „Krzys” Bernacki

# SPIS TREŚCI

Wprowadzenie .....	7
Rozgrywka.....	17
Tworzenie postaci .....	53
Ruchy.....	59
Klasy postaci.....	85
Barbarzynka / Barbarzyńca	86
Czarodziejka / Czarodziej	102
Druidka / Druid	116
Kleryczka / Kleryk	124
Łotrzyca / Łotr	138
Łowczyni / Łowca	146
Ofiarowana / Ofiarowany	154
Paladonna / Paladyn	162
Wojowniczką / Wojownik	170
Mistrz Gry.....	179
Pierwsza sesja.....	197
Fronty.....	205
Świat.....	225
Potwory .....	241
Mieszkańcy jaskiń	254
Pomioty bagien	262
Legiony Nieumarłych	272
Mroczne puszcze	282
Wygłodniałe hordy	290
Wynaturzone eksperymenty	300
Niższe głębie	308
Potęgi planów	316
Mieszkańcy krain.....	324
Ekwipunek.....	333
Zaawansowane awanturnictwo .....	353
Dodatek I: Nauka gry .....	370
Dodatek II: Konwersja przygód .....	374
Dodatek III: BN-i w proszku .....	379
Opisy etykiet .....	383
Potwory alfabetycznie.....	386



# ROZDZIAŁ I



# DUNGEON WORLD

*Dungeon World: Podziemia i Potwory* to świat fantastycznych przygód. Świat magii, bogów i demonów, dobra i zła, porządku i chaosu. Świat dzielnych bohaterów szukających złota i chwały w najniebezpieczniejszych zakątkach krain.

Poszukiwacze przygód mają wiele twarzy w *Dungeon World*. Elfy, ludzie, krasnoludy czy niziołki, wszyscy mają swoich herosów. Niektórzy to niepokonane bestie pola bitwy, zakute w żelazne pancerze. Inni są bardziej tajemniczy, dzierząc i zaklinając potęgę magii. Skarbów i sławy szukają świątobliwi klerycy, przebiegłe łotrzyce, potężne paladonny, i wiele, wiele innych.

Choć to nie zawsze tylko łatwy heroizm i szlachetna śmiałość. Za każdym razem, gdy łowca przeprowadza przyjaciół przez pradawne lasy na jego głowę czyhają setki zagrożeń. Może to horda obszlinionych goblinówskich trepów? A może to Przekłeta Knieja, zamieszкана przez Szarą Wiedźmę? Albo gromadka nienawistnych nieumarłych, gotowa zaciągnąć świeże zwłoki do swojego leża? Przeróżające, jasna sprawa, ale są też skarby. Więcej złota i klejnotów stracono w szczelinach świata niż możesz sobie wyobrazić. Któż odzyska je prędzej niż grupa krzepkich bohaterów?

Ty i twoi przyjaciele *jesteście* tymi bohaterami. Ruszacie tam gdzie inni nie mogą lub nie chcą. Potworne rzeczy czekają w trzewiach świata. Gotowiście stawić im czoła?

## WPROWADZENIE

## **BARBARZYŃKA / BARBARZYŃCA**

Różnie cię nazywali. Rozbójnik, łupieżca, morderca, złodziej... Obcy. Przybywasz z krain nieznanych nawet uczonym głowom, z najdalszych zakątków krain, w poszukiwaniu... Złota? Chwały? By przelać krew? Jaki by nie był głód, który próbujesz zaspokoić tą wędrówką, to nieistotne - zawsze będzie kolejny. Liczy się siła własnych rąk, krzepkość pleców i wierność tradycjom twego ludu.

Mówią o tobie barbarzyńca. Dziki. Niech mówią. Ty wiesz lepiej. Ich świat cywilizowanych praw i szlachetnego porządku skończy w ruinie zgruchotany pod twymi stopami.

Ty wiesz, co jest najlepsze w życiu. Pokaż im.

## **BARDKA / BARD**

W poematach życie poszukiwacza przygód to wyłącznie szerokie drogi, złoto i chwalebne walki. Opowieści snute w wiejskich gospodach muszą mieć w sobie ziarno prawdy, co nie? Pieśni inspirujące na równi prostaczków i szlachtę – te kojące serca bestii, i te rozsierzające ludzi – nie biorą się znikąd.

Witaj, bardzie. Srebrny języku i złoty umyśle. Tkacz opowieści i kowalu pieśni. Wystarczy byle grajek, by opowiedzieć historię, potrzeba jednak prawdziwego barda, by ją przeżyć. Cny oratorze, wzuń buty i naostrz ukryty nóż. Odpowiedz na zew. Walcz ramię w ramię z pachołami, zbirami i przyszłymi bohaterami. Kto inny miałby napisać opowieść o twym własnym heroizmie?

Nikt. Ruszaj.

## **CZARODZIEJKA / CZARODZIEJ**

Światem podziemi i potworów rządzą zasady. Nie prawa ludzi czy jakiegoś drobnego despoty. Większe, uniwersalne zasady. Upuścisz coś, a upadnie. Nie stworzysz czegoś z niczego. Martwi są martwi... Zasady, które powtarzamy ciemną nocą, by dodać sobie otuchy.

Tak wiele lat poświęcone na studiowanie opasłych tomiszczy. Na eksperymenty balansujące na krawędzi szaleństwa. Spartaczone przyzwania zagrażające duszy. Po co ci to było? Dla potęgi. Bo cóż innego się liczy? Nie mocy króla czy krainy, ale takiej, którą zagotujesz człowiekowi krew w żyłach. Wezwiesz grom z nieba i lawinę osuwającej się ziemi. Mocy, by złamać zasady wiążące ten świat.

Niech rzucają krzywe spojrzenia. Niech cię zwa „czarnoksiężnikiem” czy „diabolistą”. Któż z nich ciska kule ognia z oczu?

No właśnie... Nikt.

## **DRUIDKA / DRUID**

Powiedz wzrokiem wokół ogniska. Co przywiodło cię do tych ludzi, cuchnących pyłem i potem miasta? Czyżby dobroć serca - chronisz ich niczym niedźwiedzica młodych? Są teraz twym stadem? Dziwnych masz braci i siostry. Jaki by nie był twój motyw, polegli by dawno temu, gdyby nie twe bystre zmysły i ostre pazury.

Jesteś dzieckiem świętych ziem, zrodziła cię natura i na własnej skórze nosisz ślady jej duchów. Mogłeś mieć jakieś życie wcześniej, może nawet jako mieszczuch, ale to przeszłość. Porzuciłeś tę stałość. Posłuchaj, jak twoi towarzysze modlą się do rzeźbionych z kamienia bożków i polerują ich srebrne symbole. Mówią o chwale, jaka czeka ich po powrocie do gnijącego miasta, które opuściliście.

Ci bogowie to dzieci, a ich stal to fałszywa ochrona. Ty chadzasz starymi ścieżkami, nosząc skóry samej ziemi. Przyjmiesz swoją część skarbu, ale czy będziesz kiedykolwiek jednym z nich?

Czas pokaże.

## **KLERYCZKA / KLERYK**

Świat podziemi i potworów to zapomniany przez bogów bajzel. Chodzące trupy i bestie wszelkiej maści plugawią ziemię pomiędzy cywilizowanymi ostojami bogobojnych ludzi. To zaiste bezbożny świat, tam na zewnątrz. Dlatego potrzebuje właśnie ciebie.

Głoszenie poganom chwały twego bóstwa nie tylko leży w twojej naturze – to twoje powołanie. Na twoich barkach spoczywa nawracanie. Z mieczem i buławą w rękę, zakłębieniem i modlitwą na ustach wycinasz drogę przez najdziksze ostępy, by siać ziarna świętości. Niektórzy twierdzą, że bogów należy trzymać w sercu. Wiesz, że to bzdura. Bóg żyje na krawędzi ostrza.

Pokaż światu kto jest panem.

## **ŁOTRZYCA / ŁOTR**

Słyszałeś ich, siedzących wokół obozowego ogniska. Przechwalających się tą czy tamtą bitwą, albo tym, że bogowie patrzą na was łaskawym okiem. Ty liczysz monety, i uśmiewasz sam do siebie – oto jest dreszczyk ponad inne. Ty sam znasz sekret świata podziemi i potworów - forsa, brudna, brudna forsa.

Jasne, obgadują cię za każdym razem gdy znikasz gdzieś samotnie, ale bez ciebie wszyscy dawno leżeliby rozplątani świszczącą gilotyną otruci igłą starożytniej pułapki. Niech więc sobie gadają. Gdy już skończysz z tym całym awanturnictwem, wzniesiesz toast za groby tych herosów.

Z twojego zamku. Pełnego złota. Ty łotrze.



## **ŁOWCZYNI / ŁOWCA**

Mieszczuchy z którymi podróżujesz. Czy słyszeli wilczy zew? Wycie wiatru na posępnych pustyniach wschodu? Czy polowali na zwierzynę łukiem i nożem, jak ty? Nie, do diaska!

Dlatego cię potrzebują. Przewodnika. Myśliwego. Istoty dziczy. Jesteś tym, ale i czymś więcej. Czas w dzikich ostępach do tej pory spędzałeś samotnie, ale zew czegoś większego - nazwijmy to przeznaczeniem, jeśli chcesz - złączył cię z nimi. Może i są odważni. Silni i potężni, a jakże. Ale tylko ty znasz sekrety miejsc spoza mapy. Bez ciebie byłiby jak dzieci we mgle.

Wytycz szlak poprzez krew i mrok, obieżyświecie.

## **OFIAROWANA / OFIAROWANY**

Niektórzy modlą się do bóstw o siłę, jak głupcy; inni, bystrzejsi niż to zdrowe, czytają księgi; niektórzy przyuczają ramię do miecza i język do słów. Ale nie ty. Innym sposobem znalazłaś moc, obleczoną w ogień i ból. Poświęciłaś coś w ofierze, tam i wtedy, z własnej woli, w zamian za potęgę poza pojęciem zwykłych śmiertelników.

Niespętany płomień gorejący pasją i namiętnością, palący wszystko wokół ciebie. Każdy czuje w tobie ogień, dotykający ich dusz, wypełniający kompanów wigorem i emocjami, a wrogów przestraszem i niepewnością. Cóż z tego, że podążają za tobą kłopoty – to tylko jeden powód więcej, by żyć pełnią życia. Nawet jeśli za sobą zostawiasz tylko popiół i ruinę.

Nie oglądaj się za siebie.

## **PALADONNA / PALADYN**

Piekło czeka. Wieczność cierpień w ogniu, lodzie, lub czymkolwiek co pasuje do grzechów wyklętych przez świat podziemi i potworów. Między otchłanią ponurej tortury a zbawieniem stoisz tylko ty. Święty człowiek, pancerna machina wojenna, templariusz Dobra i Światła, prawda? Kleryk może szeptać nocą modlitwy do bogów, mieszkających w niebiosach. Wojownik może dzierżyć pewnie ostry miecz w imię wyższego „dobra”. Ale ty znasz prawdę. Tylko ty.

Boskimi oczyma, rękoma i słodkim pocałunkiem śmierci, oto czym jesteś. Twoimi są dary prawości i cnoty. Sprawiedliwości. Wejrzenia. Czystości intencji, której brak twym towarzyszom.

Prowadź więc tych głupców, paladynie. Podejmij się świętej misji i zanieś zbawienie marnemu światu.

Vae victis, czyż nie?

## **WOJOWNICZKA / WOJOWNIK**

Niewdzięczna to praca – żyć z dnia na dzień dzięki zbroi i sile własnego ramienia. Rzucać się bez wahania w wir niebezpieczeństw. Nie zagrają na złotych rogach za ten nóż, który wzięłeś dla nich na siebie w Hulajgórskiej knajpie. Anielski chór nie zaśpiewa za ten jeden raz gdy wyrwałeś ich, wciąż wrzeszczących, z Dołów Szaleństwa, o nie.

Nie robisz tego dla nich.

Dla ciebie liczą się chwała i wojaczka. Krew gotująca się na dźwięk bitewnego zgiełku. Twój towarzysz może przypasać stalowe ostrza, ale ty wojowniku – ty jesteś stalą. Bestią z żelaza. Gdy w dziczy inni jęczą nad ranami przy obozowym ognisku – ty nosisz blizny z dumą.

Jesteś murem – pozwól wszystkim niebezpieczeństwom rozbić się o ciebie. Gdy nadejdzie koniec, będziesz ostatnim ocalałym.

# PO CO?

Po co grać w *Dungeon World: Podziemia i Potwory*?

Po pierwsze, by zobaczyć jak postaci robią **niesamowite rzeczy**. Odkrywają nieodkryte, pokonują niepokonanych i wędrują między najgłębszymi otchłaniami świata, a szczytami sięgającymi niebios. Wplątują się w doniosłe wydarzenia i wielkie tragedie.

Po drugie, by zobaczyć ich **wspólne zmagania**. Jak łączą się w drużynę mimo dzielących ich różnic i jak razem stawiają czoła wrogom... Albo jak wyklócają się o skarby, debatują nad planami bitew i wspólnie cieszą się z okupionych trudem zwycięstw.

Po trzecie, bo **świat wciąż jest pełen miejsc do odkrycia**. Krajobraz usiany jest nie złupionymi grobowcami i górami smoczych skarbów, czekającymi na bystropalcych i silnorękich awanturników. Ten nieodkryty świat ma własne plany. Zagraj, by je poznać i przekonać się, jak zmieniają życia naszych postaci.

## JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Ten podręcznik nauczy cię jak grać w *Dungeon World*. Jeśli planujesz zostać **Mistrzem lub Mistrzynią Gry**, musisz przeczytać całość, choć na początku możesz tylko rzucić okiem na statystyki potworów i pominąć rozdział *Zaawansowane awanturnictwo*. Postaraj się też wydrukować pomoce, pomogą ci zrozumieć co jest najważniejsze w grze.

Jeśli jesteś **graczem lub graczką**, nie potrzebujesz raczej niczego poza rozdziałem *Rozgrywka* – wiele zasad znajdziesz na kartach postaci, z których będziesz korzystać w trakcie gry. Pewnie wrócisz do podręcznika parę razy, w celu sprawdzenia specyficznych zasad, ale to będzie raczej rzadka okazja.

„Byli awanturnikami...  
Tylko nieliczni znali  
konkretnie rzemiosło:  
zajmowali się kartografią  
i asystowali przy  
wykopaliskach. Większość  
nie znata się na niczym  
poza tupieniem grobów. Byli  
szumowinami i często ginęli  
nagłą śmiercią, nim zdążyli  
zaimponować komukolwiek  
swą niewątpliwą odwagą.”  
– Dworzec Perdido,  
China Miéville,  
tłum. Maciej Szymański

# PRZYGOTOWANIE

By zagrać w *Dungeon World: Podziemia i potwory* będziesz potrzebować towarzystwa 2-5 znajomych. Grupa 4-6 (wliczając ciebie) sprawdza się najlepiej. Wybierzcie spośród was jedną osobę do roli Mistrza Gry (MG). Wszyscy pozostali będą graczami – przyjmą rolę postaci (nazywanych Bohaterami Graczy, lub w skrócie BG). W trakcie rozgrywki gracze będą opowiadać o tym co mówią, myślą i robią ich postacie. MG opisuje wszystkie pozostałe elementy świata przedstawionego.

Część materiałów będziecie musieli wydrukować. Przed rozpoczęciem nowej gry upewnijcie się, że dysponujecie przynajmniej:

- Kilkoma kopiami kart ruchów podstawowych i zaawansowanych
- Jedną kopią karty postaci dla każdej z klas
- Jedną kopią kart zaklęć czarodzieja i kleryka
- Jedną kopią karty przygód i ruchów MG.
- Dodatkowymi akcesoriami, jak ołówki, kartki papieru na mapy i notatki i tym podobne.

Każda osoba przy stole będzie potrzebować czegoś do pisania oraz kilku kości sześciociennych. Dwie na stole to absolutne minimum, choć po dwie kości dla każdego gracza będzie dobrym pomysłem.

Będziecie też potrzebować kilku specjalnych kości: czterościennej, ośmiościennej, dziesięciościennej i dwunastościennej. Po jednej powinno wystarczyć, choć więcej nie zaszkodzi: unikniecie podkradania cudzych.



# JAK TO JEST GRAĆ W DUNGEON WORLD: PODZIEMIA I POTWORY?

Gra w *Dungeon World* to **odkrywanie co dzieje się**, gdy wasi bohaterowie, szukając złota i chwały, napotykać niebezpieczne i ekscytujące monstra, dziwne ruiny i nietypowe postacie. To **rozmowa pomiędzy graczami i MG** – MG mówi graczom, co ich BG widzą i słyszą wokół, zaś gracze opisują myśli, uczucia i działania tych BG. Czasami ich słowa wywołają ruch – coś, co każe wszystkim zatrzymać się na chwilę i powiedzieć „pora rzucić kośćmi i zobaczyć, co się stanie”. Ten moment utrzyma was na krawędziach krzeseł w oczekiwaniu, aż kostki przestaną się kręcić. Wynikiem zawsze są napięcie i ekscytacja, bez względu na to, co wypadnie na kościach.

W miarę kolejnych przygód, grani przez was bohaterowie zmieniają się zdobywając doświadczenie, poznając świat, pokonując potwory i gromadząc bogactwa. Dowiecie się, co myślą o sobie nawzajem i co wskazują ich moralne kompas. Poprzez doświadczenie bohaterowie awansują na kolejne poziomy, osiągając potęgę i nowe metody eksploracji.

W *Dungeon World* można grać z tą samą grupą, sesja za sesją, długą serią przygód obserwując, jak wasi bohaterowie wspólnie zmieniają się i dorastają. Można też zagrać pojedynczą sesję, zamykając całą opowieść w jej trakcie. Długie kampanie, czy jednostrzały, zasady gry są po to by prowadzić cię i pomóc ci stworzyć świat fantastycznych przygód. Pora w niego wkroczyć i odkryć je wszystkie!



## ROZDZIAŁ II

Gra w *Dungeon World: Potwory i podziemia* oznacza rozmowę. Ktoś coś mówi, ty odpowiadasz, może ktoś jeszcze się wtrąca. Rozmawiamy o fikcji – świecie przedstawionym bohaterów i wszystkim, co ich otacza. W trakcie gry, od czasu do czasu, zasady także wtrącają się w tę rozmowę. One również mają coś do powiedzenia na temat fikcji. W DW nie ma tur czy rund, ani żadnych zasad precyzujących, kto w danej chwili powinien mówić. Zamiast tego grający powinni dać się ponieść tokowi konwersacji i zawartemu w nim naturalnemu przekazywaniu sobie inicjatywy. MG coś mówi, gracze odpowiadają. Gracze zadają pytania albo mówią, co robią ich postacie, MG odpowiada co dzieje się dalej. *Dungeon World* nigdy nie powinien być monologiem - zawsze rozmową.

Zasady pomagają nadać tej rozmowie kształt. Gdy MG lub gracze rozmawiają, zasady też się odzywają. Każda zasada jasno określa, kiedy powinna pojawić się w rozmowie – jakie działanie w fikcji ją wywołuje.

Jak w każdej rozmowie, czas przeznaczony na słuchanie innych jest równie cenny, jak czas spędzony na mówieniu. Szczegóły ustalone przez innych przy stole (MG i graczy) powinny mieć dla ciebie znaczenie: mogą wpływać na to, jakie ruchy możesz wykonać, stworzyć dla ciebie okazję lub postawić na twojej drodze przeciwność do przewyciężenia. Rozmowa działa najlepiej, gdy wszyscy słuchamy, zadajemy pytania i nawzajem budujemy fikcję na odpowiedziach współgraczy.

Ten rozdział powie ci jak grać w *Dungeon World: Podziemia i potwory*. To tutaj znajdziesz informacje na temat najważniejszych zasad – skąd się biorą w grze i jaki jest ich w nią wkład. Znajdziesz tu zarówno zasady ogólne, jak wykonywanie ruchów, jak i te bardziej szczegółowe, jak zadawanie obrażeń i punkty wytrzymałości.

# ROZGRYWKA

Więcej na temat atrybutów i modyfikatorów przeczytasz w rozdziale Tworzenie postaci na stronie 53.

## ATRYBUTY I MODYFIKATORY

Wiele z zasad w tym rozdziale odnosi się do opisujących postacie atrybutów i ich modyfikatorów. Atrybuty to **Siła**, **Kondycja**, **Zręczność**, **Inteligencja**, **Mądrość** i **Charyzma**. Opisują wrodzoną predyspozycję postaci w danej dziedzinie, przyjmując wartości od 3 do 18, gdzie 18 to szczyt możliwości śmiertelnych.

Każda z tych wartości ma powiązany ze sobą modyfikator, wykorzystywany podczas rzutu na dany atrybut. Modyfikator zapisujemy skracając nazwę atrybutu: SIŁ, ZRC, KON, INT, MDR, CHA. Gdy zasada ma taki zapis, wiadomo, że mowa o modyfikаторze (a gdy pojawia się cała nazwa atrybutu, chodzi o jego pełną wartość). To nimi najczęściej będziecie operować w grze. Modyfikatory przyjmują wartości od -3 do +3. Modyfikator zawsze wyliczany jest z aktualnej wartości atrybutu (gdyż te mogą się zmieniać).





# WYKONYWANIE RUCHÓW

Podstawową jednostką zasad w DW jest **ruch**. Ruch wygląda mniej więcej tak:

Gdy **atakujesz przeciwnika w walce wręcz**, rzuć+SIŁ. ▶ Na 10+ zadajesz przeciwnikowi swoje obrażenia i unikaszesz jego ataku. Jeśli chcesz, możesz zadać dodatkowe +1k6 obrażeń, ale wystawiasz się na atak przeciwnika. ▶ Na 7-9 zadajesz swoje obrażenia, a przeciwnik wykonuje atak przeciw tobie.

Ruchy to zasady, które jasno określają co je wywołuje i jakie są ich efekty. Ruch wywołuje działanie w fikcji i zawsze ma on w fikcji jakiś efekt. „W fikcji” oznacza, że zarówno akcja, jak i jej efekt, mają źródło w świecie odgrywanych bohaterów, który opisujemy. Powyższy ruch wywoływany jest poprzez „atakowanie przeciwnika w walce wręcz”. Efekt ruchu, to to, następuje po tym: rzut kośćmi i fikcyjne rezultaty z niego wynikające.

Gdy gracz opíše, jak jego postać robi coś, co wywołuje ruch, ruch się wydarza, a jego zasady wtrącają się do rozmowy. Jeśli ruch wymaga rzutu, jego opis powie ci na co rzucić i jakie mogą być tego rezultaty.

Postać nie może zrobić czegoś, co wywołałoby ruch, bez zaistnienia tego ruchu w fikcji. Na przykład, jeśli Izaak powie MG, że jego bohater biegnie do otwartych drzwi mijając wymachującego toporem orka, Igra z niebezpieczeństwem i musi wykonać ten ruch, gdyż jedną z opcji jego wywołania jest „działanie pomimo grożącego niebezpieczeństwa”. Izaak nie może tak po prostu opisać jak jego bohater przebiega obok orka bez wykonania ruchu „Igranie z niebezpieczeństwem”. Nie może też Igrać z niebezpieczeństwem, jeśli nie grozi mu żadne niebezpieczeństwo albo nie dotyka go nieszczęście. Ruchy i fikcja idą ręką w rękę.

Każda osoba przy stole powinna zwracać uwagę na to, kiedy ma miejsce ruch. Jeśli nie jest to oczywiste, czy ruch został wywołany, powinniście wspólnie wyklarować, co się dzieje w fikcji. Zadawajcie pytania osobom zaangażowanym w daną akcję aż do momentu, gdy wszyscy będą na tej samej stronie i ujrzą fikcję w ten sam sposób. Wtedy dopiero rzucajcie kośćmi, lub nie, zależnie od tego, czego wymaga sytuacja.

Potwory kierowane MG, BN-i i inne przeciwności także mają ruchy, ale te działają w inny sposób.

Ruchy potworów opisuje  
rozdział Potwory na stronie  
241

W grach fabularnych kostki wielościennie zapisujemy w formule  $kX$ , gdzie „ $k$ ” to skrót od słowa kość, a „ $X$ ” to liczba jej ścianek. Kość sześciościenna to  $k6$ , ośmiościenna  $k8$  itd. Rzut takimi kostkami ma formę  $YkX$  - „ $Y$ ” to liczba kośćmi, którymi powinniśmy rzucić, np.  $2k6$  (jak w przypadku DW). Takie zapisy można łączyć, np.  $2k6+3k8$  oznacza rzut dwoma kośćmi sześciościennymi i trzema ośmiościennymi. Gra zwykle precyzuje jak odczytać wyniki na kostkach, czy je sumujemy, wybieramy najwyższy, czy coś innego.

W opisie ruchu ► oznacza początek rezultatu (jak „Na 10+”), by łatwiej było go wyłowić wzrokiem.

Rzuty na obrażenia są szerzej opisane na stronie 24.

## RUCHY I KOŚCI

Większość ruchów używa formuły „rzuc+ $X$ ”, gdzie „ $X$ ” oznacza jeden z modyfikatorów atrybutów twojej postaci (na przykład KON). O ile ruch nie powie inaczej, „rzuc” oznacza użycie dwóch kostek sześciościennych i dodanie do wyniku modyfikatora. Niektóre ruchy będą wymagać dodania wartości innej niż modyfikator.

*Wykonuję ruch, który prosi o rzut+SIŁ. Mój modyfikator SIŁ wynosi +1. Na kościach wyrzuciłem 1 i 4, więc ostateczny wynik wynosi 6.*

Wynik zawsze podpada pod jedną z trzech podstawowych kategorii. Suma wyższa niż 10 (zapisana jako 10+) jest zawsze najlepsza. Rezultat z zakresu 7-9 to wciąż sukces, ale okupiony jakimś kosztem lub kompromisem. Wynik 6 lub mniej to kłopoty, to MG decyduje co się dzieje, ale ty za to dostajesz PD.

Każdy ruch powie ci, co się dzieje na 10+ i na 7-9. Większość ruchów nie określa co dzieje się na 6-, to decyzja MG, ale zawsze zaznaczasz PD.

Rzuty na obrażenia działają nieco inaczej. Używają innych kości w zależności od tego, kto lub co zadaje obrażenia.

### Podstawowe wyniki

- **10+:** Udaje ci się, bez lub z tylko niewielkimi problemami
- **7-9:** Udaje ci się, ale z komplikacjami lub kosztem
- **6-:** MG mówi co się dzieje, a ty zaznaczasz PD



## RUCHY I EKWIPUNEK

Ekwipunek bohatera ma przede wszystkim pomagać w opisywaniu wykonywanych ruchów. Postać bez jakiegoś rodzaju broni nie wywoła „To ja go tnę” podczas starcia ze smokiem, ponieważ okładanie pięściami grubych łusek nic nie zdziała. Takie działanie nie liczyłoby się na potrzeby wywołania ruchu.

Na tej samej zasadzie ekwipunek czasami pozwoli uniknąć wykonania ruchu. Wspinaczka po stromym, oblodzonym zboczu to zwykle Igranie z niebezpieczeństwem, ale dobry sprzęt wspinaczkowy być może pozwoli uniknąć niebezpieczeństwa lub nieszczęścia wywołującego ruch.

Uzbrojenie w szczególności ma szansę wpłynąć na zakres możliwych do wykonania ruchów. Postać dzierżąca sztylet z łatwością ugodzi goblina wgrzzonego w jej nogę, wywołując To ja go tnę, ale dla kogoś z halabardą będzie to o wiele trudniejsze na tym dystansie.

Przedmioty i sprzęty wszelkiego rodzaju mają *etykiety*. Etykiety to słowa opisujące rzeczy. Niektóre wpływają bezpośrednio na zasady (jak pancerz redukujący obrażenia albo magiczny bonus do konkretnego ruchu lub atrybutu). Inne służą jedynie narracji (jak etykieta *krótka* opisująca długość broni oraz dystans w jakim muszą być twoi wrogowie, by ich zaatakować). Etykiety pomagają konstruować opisy, gdy bohater używa danego przedmiotu oraz informują MG, co może pójść źle i jakie komplikacje wprowadzić, gdy nie uda ci się rzut.



## REZULTATY RUCHÓW

Rezultaty ruchów zawsze mówią o fikcji, świecie przedstawionym i znajdujących się w nim postaciach. To ja go tnę na 10+ to nie tylko mechaniczny efekt obrażeń, to także udany atak postaci i zranienie przeciwnika w jakiś sposób.

Gdy już ustalisz, jaki jest rezultat danego ruchu, zastosuj go do fikcji i wróć do rozmowy. Zawsze wracaj do tego, co dzieje się w grze.

Niektóre ruchy mają bezpośrednie, mechaniczne efekty, jak zadanie obrażeń lub bonus do następnego rzutu. Efekty te zawsze odzwierciedlają świat fikcji i sytuację w której są bohaterowie. Pamiętaj, by rezultat ruchu odnieść do fikcji i wpleść w prowadzoną narrację.



## Niektóre ruchy...

...używają sformułowania „zadaj obrażenia”. **Zadawanie obrażeń** oznacza **rzut kością obrażeń twojej klasy**, czasem też dzierzona broń doda lub odejmie obrażenia. Z kości obrażeń korzystasz zawsze, gdy wykonywany atak może zranić cel. Zwykle oznacza to wykorzystanie broni, choć przy odpowiednim treningu i w konkretnej sytuacji pięści też mogą służyć za broń.

...mówią, że „masz +1 do następnego rzutu”. Oznacza to dodanie +1 do wyniku twojego następnego rzutu (nie na obrażenia). Bonus ten może być wyższy niż +1, może też być negatywny (np. -1). Czasami bonus może mieć warunek, np. „masz +1 do następnego Ostrzału”, co oznacza, że bonus liczy się tylko dla następnego rzutu na Ostrzał, żadnego innego.

...mówią, że „masz +1 przez cały czas” lub „...dopóki...”. Oznacza to dodanie +1 do wszystkich rzutów na ruch (nie na obrażenia). Bonus może być wyższy niż +1, może też być negatywny, na przykład -1. Czasami bonus może mieć warunek, np. „masz +1 do To ja go tnę”. Taki bonus określa też, do kiedy można go aplikować, jak na przykład „dopóki nie rozproszysz czaru” albo „dopóki nie odpokutujesz przed swoim bóstwem”.

...dają „zatrzymania”. Zatrzymania są walutą, którą można wydawać w sposób określony przez dany ruch. Zatrzymania zawsze dotyczą ruchu, który je wygenerował – nie możesz wydać zatrzymań z Obrony na Eksperta od pułapek i vice versa.

...dają wybór. Twój wybór, jak każdy rezultat ruchów, to nie tylko mechaniczny efekt, ale i aktywne dyktowanie wydarzeń w fikcji. Gdy Ty go tniesz na 10+ i wybierasz zadanie dodatkowych obrażeń kosztem wystawienia się na atak, dokładnie to samo dzieje się z twoim bohaterem w fikcji – ma wystarczającą przewagę, aby się nie narażać, ale woli przetestować swoje szczęście.

...dają okazję, by powiedzieć coś o swoim bohaterze i jego historii. Gdy Tryskasz wiedzą, MG po podaniu informacji może cię zapytać, skąd bohater to wie. Skorzystaj z tej szansy, by wnieść coś do gry i pokazać, kim tak naprawdę jest twoja postać. Pamiętaj tylko o już ustalonych faktach i nie zaprzeczaj temu, co zostało wcześniej opisane.

... mówią „zaznacz PD”. Oznacza to, że dodajesz 1 do aktualnej liczby punktów doświadczenia.

Punkty doświadczenia (PD) są szczegółowo opisane na stronie 33.



# RANY I LECZENIE

Siniaki, rozcięcia i śmiertelne rany to typowe przeciwności dla poszukiwaczy przygód w świecie podziemi i potworów. W trakcie gry bohaterowie zostaną zranieni, uleczeni, może nawet zginą. Zdrowie bohatera odzwierciedlają punkty wytrzymałości (PW). Otrzymane obrażenia odejmuje się od PW. W odpowiednich warunkach lub z pomocą wiedzy bądź magii, rany można uleczyć, i co za tym idzie, odzyskać stracone PW.

## PW

PW symbolizują wytrzymałość, hart ducha i zdrowie bohatera. Więcej PW oznacza, że bohater może walczyć dłużej i znieść więcej, nim będzie musiał spojrzeć śmierci w oczy. Klasa postaci wyznacza ile maksymalnie bohater ma PW. Kondycja (wartość atrybutu, nie modyfikator) także się liczy, im jej więcej, tym więcej PW. Jeśli w trakcie gry Kondycja permanentnie zmieni wartość, musisz dostosować także PW. Maksymalne PW pozostaje bez zmian, chyba że zmieni się Kondycja postaci.

## OBRAŻENIA

Gdy postać otrzymuje obrażenia, odejmuje ich liczbę od aktualnych PW. Pancerz chroni przed obrażeniami – postać odejmuje jego wartość od otrzymanych obrażeń, o ile jakiś nosi. Może się zdarzyć, że obrażenia zostaną całkiem wyparowane – to dobrze, od tego jest pancerz. Otrzymane obrażenia nie mogą sprowadzić PW bohatera poniżej 0.

Obrażenia determinuje atakujący. W przypadku BG obrażenia zależą od klasy postaci, używanej broni oraz wykonywanego ruchu.

Jeśli ruch mówi „zadaj obrażenia”, rzuć kością obrażeń odpowiednią dla klasy swojej postaci i dodaj wszelkie bonusy oraz kary z ruchów, broni i działających efektów. Jeśli ruch precyzuje obrażenia, użyj danej wartości zamiast rzucać.

Potwory rzucają na obrażenia zgodnie ze swoim opisem. Użyj tych informacji zawsze wtedy, gdy potwór próbuje kogoś bezpośrednio zranić, nawet jeśli nie jest to jego standardowy atak.

Inne źródła obrażeń – jak wpadnięcie w wilczy dół czy oberwanie w łepetynę kawałkiem walącej się wieży – określa MG z pomocą poniższych wytycznych:

- Jeśli siniaki i zadrapania to najgorsze co może się stać: k4 obrażenia
- Jeśli poleje się krew, ale to nic strasznego: k6 obrażeń
- Jeśli połamią się kości: k8 obrażeń
- Jeśli przeciętna osoba mogłaby zginąć: k10 obrażeń

Dodaj etykietę *ignoruje pancerz* jeśli źródło obrażeń jest bardzo duże lub źródłem jest magia bądź trucizna.

Pancerz sytuacyjny lub tymczasowy działa tak jak ten noszony: dodaj 1 pancerza za częściową osłonę, 2 za konkretną osłonę.

Zadawane obrażenia biorą się z fikcji. Ruchy zadające obrażenia, jak To ja go tnę, to po prostu konkretny przypadek: ruch ustala, że w fikcji zadawane są obrażenia. Obrażenia można zadać bez wykonywania ruchu, jeśli tak wynika z fikcji.

Utrata PW to nierzadko tylko część efektu. Jeśli rany są opisane ogólnie, jak upadek w przepaść, strata PW to zwykle wszystko co z tego wynika. W przypadku szczegółowo opisanych ran, na przykład orka wyrwijącego ci ramię ze stawu, utrata PW powinna być częścią efektu, ale nie całością. Większym problemem będzie porażenie sobie ze zwichniętym ramieniem: jak powywijasz mieczem albo rzucisz czar? Na tej samej zasadzie dekapitacja to nie strata PW, tylko zycia.

### **Obrażenia zadawane przez wielu przeciwników**

Dzielny to potwór, co staje do walki w pojedynkę. Większość istot woli walczyć z sojusznikiem u boku, za plecami, i najlepiej łucznikiem osłaniającym tyły. Może to stworzyć sytuację, w której kilka potworów zadaje obrażenia w tym samym momencie.

Gdy tak się dzieje, rzuć na obrażenia najsilniejszego z potworów i dodaj +1 za każdą inną atakującą istotę.

*Gobliński czaropłuj (k10+1 obrażeń, ignorują pancerz) i trzy gobliny (k6 obrażeń) miotają czym mogą (czaropłuj magiczną kulą kwasu, reszta oszczepami) w Lux, gdy ta szarżuje na barykadę. Rzucam na najwyższe obrażenia w grupie (czaropłuj, k10+1, ignorują pancerz) i dodaję +3 za pozostałe trzy gobliny. Po podliczeniu mówię Lux, że dostaje 9 punktów obrażeń ignorujących pancerz, gdy kwas wdziera się pod zbroję przez dziury po włóczyniach.*



### **Obrażenia ogłuszające**

Obrażenia ogłuszające to rany nie zagrażające życiu. Ogłuszony BG Igra z niebezpieczeństwem gdy próbuje zrobić cokolwiek, gdzie niebezpieczeństwo to „jesteś ogłuszony”. Stan ten trwa dopóki ma to sens w fikcji – jesteś ogłuszony, dopóki się nie pozbierasz albo nie pozbędziesz się źródła problemu. Postać kierowana przez MG nie odejmuje obrażeń ogłuszających od PW, ale zachowa się zgodnie z ich efektem w fikcji. Będzie się chwiać, potykać, mamrotać lub podobnie.

### **Dodawanie i odejmowanie obrażeń**

Gdy ruch każe ci dodać obrażenia, dodajesz je do rzutu kością. Jeśli mówi o dodatkowych kościach (jak „+1k4 obrażeń”), rzucasz nimi i dodajesz do całosciowego wyniku.

To samo tyczy się odejmowania obrażeń – odejmujesz wartość od wyrzuczonego wyniku. Gdy masz odjąć kości (jak „-1k6 obrażeń”), odejmujesz wyrzuconą wartość od całosciowego wyniku. Obrażenia nigdy nie mogą przyjąć wartości negatywnej, 0 to minimum.

### **Lepsze i gorsze**

Niektóre potwory i ruchy wymagają kilkukrotnego rzutu kośćmi i wybrania lepszego lub gorszego rezultatu. W takim wypadku rzucasz tak jak zawsze, ale wybierasz najlepszy (lub najgorszy) wynik.

Jeśli dany potwór dwukrotnie rzuca k6 obrażeń i wybiera lepszy wynik, zapisane jest to jako L[2k6]. Litera L[] oznacza „lepszy”. Na tej samej zasadzie G[] oznacza gorszy, tak więc G[3k10] oznacza „rzuć k10 trzy razy i użyj najgorszego rezultatu”.

## LECZENIE

W DW leczenie odbywa się na dwa sposoby: poprzez opiekę medyczną lub upływ czasu.

Opieka medyczna, zarówno ta zwykła jak i ta magiczna, leczy PW zgodnie z ruchem lub przedmiotem użytym w tym celu. Niektóre ruchy przywracają całe PW, inne leczą tylko tyle, żeby postawić na nogi do końca walki.

Odpoczynek leczy rany, o ile bohater nie robi nic, by pogorszyć swój stan. Ilość uleczonych PW określa odpowiedni ruch: Rozbicie obozu na noc w terenie, Zdrowienie gdy odpoczywa się w cywilizowanym miejscu.

Niezależnie od źródła leczenia, PW nigdy nie mogą wzrosnąć ponad wartość maksymalną.

## ŚMIERĆ

Śmierć czai się na każdym polu bitwy. Postać, której PW spadnie do 0 natychmiast wydaje Ostatnie tchnienie. Chłop czy król, wszyscy są równi wobec Śmierci – do rzutu na Ostatnie tchnienie nie dodaje się żadnego atrybutu.

Nikt nie wie, co leży za Czarnymi Bramami Śmierci, ale mówi się, że największe sekrety świata śmiertelnych leżą odkryte w królestwie Śmierci. Masz szansę ujrzeć je, gdy zginiesz...

Niektórym Śmierć złoży ofertę, czasem prostą, czasem kosztowną. Śmierć jest kapryśna, może wymagać przysługi w przyszłości, może też zażądać ofiary, albo poprosić o coś dziwnego i z pozoru niewinnego. Jej zachcianki są nie do przewidzenia.

W zależności od wyniku Ostatniego tchnienia, stan bohatera może się ustabilizować. W takiej sytuacji jest nieprzytomny i ma 0 PW, ale żyje. Gdy ktoś go uleczy, odzyskuje świadomość i może wrócić do walki lub szukać schronienia. Jeśli w tym stanie BG otrzyma obrażenia, ponownie wydaje Ostatnie tchnienie i staje przed obliczem Śmierci.

## PO ŚMIERCI

Bycie poszukiwaczem przygód nie jest łatwe – to zimne noce w dziczy, ostre miecze i straszne potwory. Prędzej czy później udasz się w ostatnią podróż do Czarnych Bram i wyzioniesz ducha. Nie oznacza to jednak, że zabawisz tam długo. Śmierć, w pewnym sensie, to tylko kolejna przeszkoda do pokonania. Nawet martwi awanturnicy mogą powrócić.

Jeśli twoja postać umrze, możesz poprosić MG i innych graczy, by podjęli się próby wskrzeszenia. MG poda ile będzie ich kosztowało przywrócenie niefortunnie zmarłej postaci do życia. Jeśli spełnicie te warunki, twoja postać powróci do świata żywych. Czar Wskrzeszenia to tego wyjątkowy przypadek: magia zaklęcia daje łatwiejszy sposób na ożywienie kompana, niemniej MG wciąż ma przy tym coś do powiedzenia.

Niezależnie od widoków na możliwość wskrzeszenia, na tę chwilę tworzysz nowego bohatera. Może jeden z najemników stanie się pełnowartościowym poszukiwaczem przygód, godnym udziału w łupach i w prawdziwej akcji? Albo drużyna spotka nowego kompana w osadzie, chętnego do nich dołączyć? A może twój bohater ma mściwego krewniaka, gotowego ostrzem i zaklęciem dociekać sprawiedliwości? Niezależnie od sytuacji, tworzysz nową postać na normalnych zasadach, na pierwszym poziomie. Jeśli poprzednia postać wróci do życia, możesz grać dowolną z nich, zmieniając perspektywę tak długo, jak ma to sens.

Mistrzu Gry, kiedy mówisz graczom co trzeba zrobić, by przywrócić kogoś do życia, nie odbieraj tego jako zbaczania z toru obecnej przygody. Wpleć ten wątek w to, co już wiecie o świecie gry. To świetna okazja do zmiany tego, na czym skupia się obecna fabuła albo na wprowadzenie pomysłu, którym od tak dawna chcesz się popisać. Nie czuj też presji, by zrobić z tego wielką, heroiczną przygodę. Jeśli bohater zginął nadziany na gobliniską pikę, być może wystarczy wstydlawy powrót do domu i kilka tysięcy złotych monet datku dla lokalnej świątyni. Pomyśl jakie następstwa może mieć taki miłosierny czyn i jak może wpłynąć na świat. Pamiętaj: Śmierć nigdy nie zapomina dusz wykradzionych z jej królestwa.

# UŁOMNOŚCI

Utrata PW to pewien ogólnik, to zarówno zmęczenie, siniaki, zadrapania i wiele innych. Niektóre rany są jednak poważniejsze – to tak zwane ułomności.

- **Oslabienie (SIŁ):** Brak ci krzepy. Może to zmęczenie lub rana, może to magiczne wyssanie sił.
- **Drgawki (ZRC):** Płaczą ci się nogi, a dłonie drżą.
- **Choroba (KON):** Coś w środku masz nie w porządku. Niedomagasz lub chorujesz. Albo zwyczajnie przesadziłeś z hulanką i nawiedza cię kac-gigant.
- **Ogłuszenie (INT):** Ostatni cios zebrany w ciemność coś poluzował. Ty mieć źle w mózg.
- **Dezorientacja (MDR):** Pisk w uszach. Zamglony wzrok. To coś więcej niż tylko roztargnienie.
- **Oszpecenie (CHA):** Może to nic permanentnego, ale póki co nikt się za tobą nie obejrzy.

Nie każdy atak powoduje ułomność. Ta najczęściej związana jest z magią, trucizną lub nietypowymi dolegliwościami, jak pokąsanie przez wampira. Każda ułomność związana jest z atrybutem i daje -1 do odpowiedniego modyfikatora. Wartość atrybutu pozostaje bez zmian, więc nie martw się o PW, gdy dotknie cię choroba.

Daną ułomność można mieć tylko jedną naraz. Jeśli chorujesz i miałbyś zachorować ponownie, zwyczajnie to ignorujesz.

Ułomności są o wiele trudniejsze do uleczenia niż PW. Potężna magia jest w stanie to zrobić, ale pewniejsze będzie kilka dni odpoczynku gdzieś w bezpiecznym miejscu, pod pierzyną. Oczywiście ułomności wynikają z fikcji – jeśli coś spowodowałoby usunięcie ułomności, ta znika.

Ułomności nie zastępują opisów i korzystania z ustalonych już faktów. Jeśli ktoś straci ramię, nie oznacza to „osłabienia” – po prostu mają jedną rękę mniej. Nie pozwól aby ułomności cię ograniczały. Konkretnie schorzenie może mieć efekty jakie sobie tylko wymarzysz. „Choroba” to wygodna nazwa dla typowej gorączki złapanej od kanałowego szczura.

# MAGIA

Świat *Dungeon World: Podziemi i potworów* to fantastyczne miejsce: coś więcej niż błoto, krew, i piwo w karczmie. Ogień i wiatr wyczarowane znikąd. Modlitwy o zdrowie, potęgę i boską interwencję. „Magia” to tylko nazwa dla zdolności pochodzących spoza tego świata, nie z siły człowieka czy bestii.

Magia ma wiele znaczeń i form. Druidyczna zdolność przybrania zwierzęcego kształtu to magia, tak jak i wyuczone inkantacje czarodzieja czy błogosławieństwa zesłane kleryczce. Każda zdolność sięgająca dalej niż to fizycznie możliwe jest magią.



# ZAKŁĘCIA

Niektóre klasy postaci, jak kleryk i czarodziej, mają dostęp do zaklęć: specjalnych magicznych efektów, wynikających z religijnego oddania lub surowej nauki. Każde zaklęcie posiada nazwę, etykiety, poziom i efekt. Podstawowy tok działania magii to znajomość, przygotowanie, rzucenie i zapomnienie zaklęcia.

Znane zaklęcia to takie, które rzucający opanował w wystarczającym stopniu, by je przygotować. Kleryk zna wszystkie zaklęcia kleryka swojego lub niższego poziomu, wliczając rutyny. Czarodziej zaczyna znając wszystkie sztuczki oraz trzy zaklęcia 1 poziomu. Gdy awansuje na kolejny poziom, uczy się nowego zaklęcia. Znane zaklęcia czarodzieje przechowują w księgach zaklęć.

Nawet jeśli rzucający zna zaklęcie, musi mieć je przygotowane przed rzuceniem. Mając czas na skupienie się, jak opisano w ruchach Obcowanie i Przygotowanie zaklęć, postać może wybrać i przygotować czary, których łączny poziom jest mniejszy lub równy jej poziomowi plus 1. Czarodziej zawsze przygotowuje wszystkie sztuczki, a kleryk wszystkie rutyny. Przygotowane zaklęcie jest gotowe do rzucenia.

Rzucenie zaklęcia to wzywanie bóstwa, rytualny zaśpiew, splatanie symboli rękoma, wzywanie tajemnych mocy i tak dalej. Aby rzucić zaklęcie, zwykle musisz wykonać ruch Rzucania zaklęć. Na 10+ czar działa. Na 7-9 rzucający zaklęcie wpada w tarapaty i staje przed trudnym wyborem, niemniej zaklęcie zostaje rzucone. Niektóre zaklęcia są *podtrzymywane* – po rzuceniu ich efekt utrzymuje się, dopóki ktoś lub coś go nie przerwie.

Jedną z opcji na 7-9 jest zapomnienie lub odebranie zaklęcia. Odebrany lub zapomniany czar wciąż jest znany rzucającemu, ale nie jest przygotowany, przez co nie można go rzucić. Przy następnym Obcowaniu bądź Przygotowaniu zaklęć postać może ponownie wybrać to zaklęcie.

„Życie takie jest. Zmieniamy się, to wszystko. Widzisz, człowiek, którym teraz jestem, nie jest tym samym człowiekiem, którym wtedy byłem”.

– Stevo,  
„Punki z Salt Lake City”

# ZMIANA POSTACI

Świat podziemi i potworów jest wiecznie zmienny, tak jak zamieszkujące go postacie. W trakcie przygód zbierają punkty doświadczenia (PD), pozwalające awansować na wyższe poziomy. To z kolei pozwala przezwyciężać większe niebezpieczeństwa, przeżywać fantastyczniejsze przygody i dokonywać mężniejszych czynów.

Rozwój jest, jak wszystko w *Dungeon World*, zarówno opisowy, jak i wymuszony. Wymuszenie oznacza, że gdy zmienia się coś na karcie postaci, postać zmienia się także w fikcji. Opisowość oznacza, że gdy postać zmienia się w fikcji, należy to odzwierciedlić także mechanicznie, na karcie postaci.

Proces ten nie ma przynieść korzyści lub szkody graczom ani MG, nie jest wymówką dla zwiększenia mocy lub jej odebrania. Odzwierciedla po prostu życie w świecie podziemi i potworów.

*Avon, mimo iż jest czarodziejem, został zauważony przez Lenoralę, bóstwo wiedzy tajemnej. Pobłogosławiony przez awatar Lenoralę zaprzysiężony kościołowi, Avon ma boską przychyłność – może teraz wypełniać Przykazania i uzyskiwać łaski niczym kapłan.*

*Gregor ofiaruje swoją Osobistą broń – hartowany w orczej krwi topór z zielonej stali – w desperackim targu o życie skazanego na wieczne męki króla Authena. Bez swego topora nie czerpie już żadnych korzyści z Osobistej broni. Odzyska je, gdy odzyska swoją broń.*

Opisowe zmiany zdarzają się jedynie wtedy, gdy jest jasne, że bohater uzyskał dostęp do jakiejś zdolności. Nie decyduje o tym pojedynczy gracz, jeśli uważasz, że postać powinna uzyskać coś tą drogą, przedyskutujcie to w grupie.



# AWANS

W trakcie gry będziesz robić przede wszystkim trzy rzeczy: eksplorować to co nieodkryte, walczyć z niebezpiecznymi wrogami i zbierać niezwykle skarby. W nagrodę za każdą z nich, na koniec sesji czekają PD. Postępowanie zgodnie z charakterem postaci i spełnianie jego warunków także daje PD. Jeśli rozwiązesz jakąś więź i zawiążesz nową, też należą ci się PD. W końcu, za każdym razem, gdy wyrzucisz 6- natychmiast dostajesz PD. MG może wyznaczyć dodatkowe warunki za które nagrodzi PD, może też zmienić te podstawowe, by lepiej nakreślić wasz świat. Da o tym znać przed grą.

Gdy wasi bohaterowie znajdą czas na bezpieczny odpoczynek, mogą Awansować i zdobyć nowe ruchy.

## RUCHY WIELOKLASOWE

Ruchy wieloklasowe dają bohaterowi dostęp do ruchów z innej klasy postaci. Możesz wybrać dowolny ruch poziomu niższego bądź równego twojemu. Na potrzeby wieloklasowości wszystkie powiązane ze sobą ruchy początkowe liczą się jako jeden ruch – na przykład Przygotowanie zaklęć, Księga zaklęć i Rzucanie zaklęć czarodzieja. Jeśli ruch innej klasy odnosi się do twojego poziomu, licz poziomy od momentu uzyskania pierwszego ruchu z danej klasy.

## WYMAGA I ZASTĘPUJE

Niektóre ruchy z wyższych poziomów są zależne od innych ruchów. Jeśli nazwa innego ruchu widnieje obok słowa **wymaga** albo **zastępuje** w opisie ruchu, by go wziąć, musisz najpierw posiadać ten wylistowany.

Ruch **wymagający** innego ruchu może zostać wybrany tylko, jeśli posiadasz wymagany ruch. Po jego wybraniu masz dostęp do obydwu ruchów.

Ruch **zastępujący** inny ruch może zostać wybrany tylko, jeśli posiadasz wymieniony ruch. Tracisz zastępowany ruch i zyskujesz nowy. Przeważnie nowy ruch posiada wszystkie korzyści z poprzedniego, dla przykładu dając 2 pancerza zamiast 1.

Niektóre ruchy mówią „zaznacz PD”. Dodajesz wtedy 1 do aktualnej liczby PD.

Dla przykładu, kiedy Gregor staje się wojownikiem drugiego poziomu bierze Wieloklasowego nowicjusza. Może wybrać ruch z każdej innej klasy, tak jakby był o jeden poziom niżej, więc może zdecydować się tylko na ruchy początkowe. Postanawia wziąć ruch Rzucanie zaklęć z klasy czarodzieja, więc wraz z nim zyskuje Księgę zaklęć i Przygotowanie zaklęć. Ponieważ Przygotowanie zaklęć odnosi się do jego poziomu, liczy swoje poziomy tylko od tego, na którym zyskał ruch czarodzieja – może więc Rzucić zaklęcia jak czarodziej na pierwszym poziomie. Kiedy zdobędzie kolejny poziom, niezależnie od tego, jaki ruch wybierze, będzie od tego momentu Przygotowywał zaklęcia jak czarodziej drugiego poziomu.

## POWYŻEJ 10 POZIOMU

Kiedy osiągniesz 10 poziom, zasady nieco się zmieniają. Gdy zgromadzisz PD wystarczające do awansowania na 11 poziom, zamiast awansu wybierz jedną z tych możliwości:

- Przejdź na emeryturę
- Przyjmij ucznia do terminu
- Zmień klasę postaci

Jeśli przejdziesz na emeryturę, stwórz dla siebie nowego bohatera wypracuj dla niego z MG miejsce w świecie. Biorąc ucznia do terminu tworzysz nowego bohatera (ucznia) obok swojej dotychczasowej postaci (która przestaje zdobywać PD).

Zmieniając klasę postaci zachowujesz atrybuty, rasę, PW oraz ruchy, które ty i MG uzgodnicie jako niezbywalne dla istoty postaci. Wszystkie pozostałe ruchy klasowe zostaną zastąpione przez ruchy początkowe nowej klasy.



# WIEZI

„Lepsza część ludzkiego życia składa się z przyjaźni”.  
– Abraham Lincoln

To więzi czynią z drużyny coś więcej niż przypadkowe zgrupowanie ludzi. To łączące was uczucia, myśli i wspólna historia. Zawsze będziesz mieć przynajmniej jedną więź, a często więcej.

Każda więź to proste stwierdzenie łączące twoją postać z inną. Twoja klasa postaci daje ci kilka więzi na początek, które w trakcie gry wymienisz na nowe.

## ROZWIĄZYWANIE WIEZI

Na końcu każdej sesji możesz rozwiązać jedną więź. Rozwiązanie więzi zależy zarówno od ciebie, jak i gracza prowadzącego postać z którą dzielisz daną więź – by więź uznać za rozwiązaną, druga osoba musi wyrazić zgodę. Gdy rozwiążesz więź, zaznacz PD.

Więź jest rozwiązana, gdy nie opisuje już adekwatnie tego, co łączy cię z daną osobą. Może to wynikać z sytuacji – Thelian zawsze pilnował twoich pleców, ale po tym jak zostawił cię na pastwę goblinów już mu nie ufasz. Może też być tak, że więź przestaje mieć sens – posłużyłeś Wesley'owi za przewodnika i był ci za to dłużny. Spłacił go ratując twoje życie rzuconym na czas zaklęciem. Gdy spoglądając na więź myślisz „to ma już niewielkie znaczenie dla tego, co nas łączy”, to znak, że dojrzała do rozwiązania.

Niewypełnioną w czasie tworzenia postaci więź można w dowolnym momencie wypełnić czymś imieniem lub zastąpić nową. Nie ma za to PD, ale dostajesz więzi do rozwiązania w przyszłości.

## TWORZENIE NOWYCH WIĘZI

Tworzysz nową więź w miejsce każdej rozwiązanej. Może ona dotyczyć tej samej postaci co stara, ale nie musi.

Kiedy zapisujesz nową więź, wybierz jednego z pozostałych BG oraz coś z ostatniej sesji, do czego możesz odnieść waszą nową więź (jak odwiedzone miejsce czy zdobyty skarb). Zapisz myśl albo przekonanie łączące postać i sytuację oraz coś, co zamierzasz z tym zrobić. Powinno z tego wyjść coś takiego:

*Szybka kalkulacja Myszy uratowała mnie przed białym smokiem, którego spotkaliśmy. Jestem jej winna przysługę.*

*Avon udowodnił swoje tchórzostwo w lochach Xax'takar. Stanowi groźny ciężar dla drużyny i trzeba go obserwować.*

*Dobroć Valerii wobec gnomów z Doliny poruszyła moje serce. Udowodnię jej, że nie jestem tak gruboskórny, za jakiego mnie ma.*

*Xotoq wygrał topór Kości-I-Szeptów dzięki oszustwie! Topór będzie mój, przysięgam.*

Te nowe więzi działają dokładnie tak jak stare – używaj, rozwiązuj i zastępuj je.



# CHARAKTER

Charakter to sposób myślenia i kompas moralny twojego bohatera. Jego podstawą mogą być etyczne idee, religijne nakazy, albo nawet zwykły instynkt. Charakter wskazuje do czego twój bohater może aspirować, służy też jako wskazówka, gdy nie wiesz co robić dalej. Jedni bohaterowie z dumą głoszą swój światopogląd, inni się z nim kryją. Postać niekoniecznie powie „Jestem złą osobą”, raczej „Stawiam siebie na pierwszym miejscu”. Dla tej osoby może to być w porządku, ale świat wie, że jest inaczej. Głęboko w środku każdy ma idealny obraz tego, kim chce być – to to mistyczne źródło, do którego sięgają niektóre czary i zdolności wykrywające charakter. Każda myśląca istota w świecie podziemi i potworów ma jakiś charakter, czy to elf, człowiek albo inna, dziwniejsza kreatura.

Te charaktery to: dobry, praworządny, neutralny, chaotyczny i zły. Każdy to aspiracja do bycia konkretnym rodzajem osoby.

Istoty praworządne chcą zaprowadzić porządek na świecie; dla korzyści swojej lub innych. Chaotyczne przyjmują zmiany i idealizują bałagan rzeczywistości wokół nich, ceniąc wolność ponad wszystko. Istoty dobre stawiają innych ponad siebie. Złe mają siebie na pierwszym miejscu, kosztem innych. Neutralne troszczą się o siebie, tak długo, jak nie narażają cudzego dobrobytu. Istoty neutralne są szczęśliwe mogąc w spokoju podążać za swoimi celami i pozwalając innym na to samo.

Większość istot jest neutralna. Nie czerpią specjalnej przyjemności w zadawaniu cierpienia, ale zrobią to, jeśli sytuacja tego wymaga. Tych wierzących w ideały – prawo, chaos, dobro, czy zło – znaleźć jest o wiele trudniej.

Dwie istoty o tym samym charakterze mogą wejść w konflikt, nie ma w tym nic dziwnego. Pragnienie niesienia pomocy innym nie gwarantuje nieomyślności, dwoje dobrych istot może walczyć i zginąć za dwa różne przekonania o tym, co właściwe.

## ZMIANA CHARAKTERU

Charakter może i będzie ulegał zmianom. Przeważnie taka zmiana postępuje stopniowo, aż do przełomowego momentu. Gdy światopogląd bohatera zmienia się fundamentalnie, może on wybrać nowy charakter. Gracz musi mieć powód tej zmiany, taki, który da się wyjaśnić innym przy stole.

„Wierzę w śmierć, zniszczenie,  
chaos, brud i żądzę”.

– Danny Vinyard,  
„Wieźień nienawiści”

W niektórych przypadkach postać może zmienić ruch z charakteru, pozostając przy tym samym charakterze. Odzwierciedla to mniejszą zmianę, ewolucję priorytetów zamiast kompletnej zmiany w sposobie myślenia. W takim wypadku gracz wybiera nowy ruch dla tego samego charakteru i określa, dlaczego to teraz ważna sprawa dla jego postaci:

### **Praworządny**

- Utrzymaj literę prawa
- Wypełnij ważną przysięgę
- Doprowadź kogoś przed oblicze sprawiedliwości
- Wybierz honor zamiast osobistego zysku
- Zwróć skarb prawowitym właścicielom

### **Dobry**

- Zignoruj niebezpieczeństwo, by komuś pomóc
- Poprowadź innych do sprawiedliwej bitwy
- Zrezygnuj z potęgi lub bogactw dla większego dobra
- Zdementuj niebezpieczne kłamstwo
- Okaż litość

### **Neutralny**

- Zostań sojusznikiem kogoś potężnego
- Pokonaj osobistego wroga
- Poznaj tajemnicę przeciwnika
- Odkryj ukrytą prawdę

### **Chaotyczny**

- Zdementuj korupcję
- Złam niesprawiedliwe prawo dla czyjejś korzyści
- Pokonaj tyrana
- Zdementuj hipokryzję

### **Zły**

- Wykorzystaj czyjeś zaufanie
- Zadaj cierpienie bez powodu
- Zniszcz coś pięknego
- Zakłóć prawy porządek
- Skrzywdź niewinnych

„Stużyć publicznemu  
zaufaniu. Ochroniać  
niewinnych. Przestrzegać  
prawa”.

– RoboCop

„Wystarczy wprowadzić  
odrobinę anarchii. Naruszyć  
ustalony porządek...  
i zapanuje chaos”.

– Joker, „Mroczny Rycerz”

# NAJEMNICY

Najemnicy to te biedne dusze, które dla pieniędzy, chwały lub w innych celach zapuszczają się w mrok i niebezpieczeństwo u boku poszukiwaczy przygód. To ryzykanci próbujący zdobyć sławę jako awanturnicy.

Najemnicy służą kilku celom. Dla bohaterów stanowią pomoc, udzielając wsparcia w zamian za zapłatę. Dla graczy są zasobem, pozwalającym kupić dodatkowy czas w starciu z nawet najstraszniejszym niebezpieczeństwem. Są też postaciami zastępczymi, czekającymi, by przejąć rolę poległego bohatera. Dla MG są ludzkimi twarzami, do których BG mogą się zwracać będąc w najgłębszych czeluściach lub na najdalszych planach.

Najemnicy nie są bohaterami. Najmota może stać się bohaterem jako postać zastępcza, nim tak się jednak stanie, jest tylko kolejną postacią MG. W związku z tym Ich PW, pancerz i zadawane obrażenia nie są zbyt ważne. Najemnika opisuje **umiejętność** (lub umiejętności), **koszt** oraz **lojalność**.

Umiejętność najemnika to specjalny bonus jaki daje graczowi. Większość umiejętności ma związek z zdolnościami klasowymi, pozwalając najemnikowi wypełniać rolę danej klasy w drużynie. Jeśli brakuje wam łowcy, a musicie wytropić skrytobójcę uciekającego z Torsea, będziecie potrzebować tropiciela. Każda umiejętność ma rangę, przeważnie od 1 do 10. Im wyższa ranga tym lepiej wyszkolony najemnik. Przeważnie najemnicy pracują tylko dla poszukiwaczy przygód o poziomie wyższym lub równym ich umiejętności o najwyższej randze.

Umiejętności nie ograniczają możliwości najemnika, dają jedynie mechaniczne efekty dla konkretnej zdolności. Najemnik z umiejętnością obrońcy nadal może nosić twoje klamoty albo szukać pułapek, ale efektu nie zagwarantują zasady. Spada to na okoliczności i decyzję MG. Zlecenie najemnikowi zrobienia czegoś wyraźnie leżącego poza jego umiejętnościami to proszenie MG o kłopoty.

Najemnicy nie pracują za darmo. Koszt jest tym, co trzeba opłacić, by najemnicy trzymali się z postaciami graczy. Jeśli nie robi się tego regularnie (przeważnie raz na sesję), mają prawo odejść lub zwrócić się przeciwko pracodawcom.

Gdy najemnicy są w grze, gracze mogą wykonywać ruch Rozkazywania najemnikom. Ruch korzysta z lojalności najemnika któremu rozkazuje:



## ROZKAZYWANIE NAJEMNIKOM

Najemnicy robią co im każesz, dopóki nie jest to wyraźnie niebezpieczne, poniżające lub głupie, a ich koszt jest opłacony. Gdy **najemnik znajdzie się w niebezpiecznej, poniżającej lub wyuczajnie szalonej sytuacji z powodu twoich rozkazów**, rzuć+lojalność. ▶ Na 10+ niezachwianie kontynuuje wykonywanie rozkazu. ▶ Na 7-9 na razie zrobi to, ale później spodziewaj się żądań. Spełnij je, albo najemnik odejdzie w najgorszy możliwy sposób.

## Tworzenie Najemnika

Najemnicy są łatwi do stworzenia nawet w biegu. Gdy ktoś zatrudnia się u BG, zanotuj jego imię, uzgodniony koszt oraz umiejętności, jakie może posiadać.

Zacznij tworzenie od liczby punktów bazującej na miejscu zatrudnienia. Najemnicy z wiosek to 2-5, miasteczek 4 -6, twierdz 5-8, a miast 6-10. Rozdziel te punkty pomiędzy lojalność, główną umiejętność oraz umiejętności poboczne (o ile chcesz, by jakieś miał). Początkowa lojalność wyższa niż 2 jest rzadka, tak jak i niższa niż 0. Ustal jeszcze koszt wynajęcia najemnika i gotowe.

Atrybuty najemnika, w szczególności lojalność, mogą się zmieniać, odzwierciedlając wydarzenia w trakcie gry. Szczególna dobroć albo premia od BG warta jest +1 lojalności do następnego rzutu, zniewaga to z kolei -1 do kolejnego testu. Jeśli minęło sporo czasu od kiedy koszt najemnika został opłacony, lojalność maleje o -1 do czasu zapłaty. Lojalność może wzrosnąć na stałe, gdy najemnikowi uda mu się dokonać wielkiego czynu razem z BG. Znaczna porażka lub tęgie lanie mogą ją obniżyć.

### Przykładowe koszty:

- Dreszcz zwycięstw
- Pieniądze
- Odnaleziona wiedza
- Sława i chwała
- Rozpusta
- Dobre uczynki

## UMIĘJĘTNOŚCI

Gdy stworzysz najemnika przeznaczone punkty na jedną lub więcej z poniższych umiejętności.

### Adept

Adept terminował u mistrza magii, ale sam nie jest zbyt potężny. Można go określić mianem studenta świata magicznego.

*Tajemna asysta:* gdy adept pomaga w rzucaniu zaklęcia o poziomie niższym niż jego umiejętność, efekty czaru mają zwiększony zasięg, czas trwania lub siłę. Dokładny efekt zależy od sytuacji i czaru, oraz decyzji MG. Mistrz Gry opíše efekty wynikające z asysty jeszcze przed rzuceniem czaru. Najważniejsze w rzucaniu zaklęć wraz z adeptem jest to, że wszelkie negatywne efekty czarowania najpierw skupiają się na adeptcie.

### Włamywacz

Włamywacze są utalentowani w wielu dziedzinach, przede wszystkim tych niebezpiecznych i nielegalnych. Znają się na urządzeniach i pułapkach, ale nie są zbyt pomocni w bitwie.

*Doświadczalne rozbrajanie pułapek:* gdy włamywacz robi za przewodnika, jest w stanie wykryć pułapkę niemal na czas. Jeśli pułapka zostałaby uruchomiona, włamywacz odczuwa pełne jej efekty, zaś BG mają +umiejętność do rzutów oraz +umiejętność do pancerza przeciw tej pułapce. Większość pułapek kończy się dla włamywacza koniecznością bezzwłocznego leczenia. Jeśli gracze Rozbiją obóz w pobliżu pułapki, włamywacz może ją rozbroić przed zwinięciem obozu.

### Minstrel

Gdy potrzebny jest uśmiech, by załagodzić sytuację albo wynegocjować umowę, minstrel zawsze z chęcią pomoże, w zamian za odpowiednią cenę.

*Bohaterów powitanie:* gdy w towarzystwie minstrela odwiedzasz miejsce, w którym serwują jedzenie, napitek lub rozrywkę, przez wszystkich zgromadzonych będziesz traktowany po przyjacielsku (o ile swoim zachowaniem tego nie popsujesz). Odejmij wartość umiejętności minstrela od wszystkich cen w mieście.

## **Duchowny**

Duchowni to niżsi rangą członkowie struktur religijnych. Sprawują mniej istotne urzędy i doglądają codziennych obrządków. Nie dysponują zaklęciami, ale mogą prosić swoje bóstwa o drobne przysługi.

*Duszpasterstwo:* jeśli Rozbijasz obóz i jest z tobą duchowny, lecząc PW leczysz +umiejętność PW.

*Pierwsza pomoc:* gdy duchowny opatruje twoje rany, wylecz PW w liczbie 2 razy umiejętność. Masz -1 do następnego rzutu, jako że ta pomoc medyczna jest bolesna i rozpraszająca.

## **Obrońca**

Obrońca stoi pomiędzy swoim pracodawcami, a chcącymi im zaszkodzić ostrzami, kłami, szponami czy zaklęciami.

*Straż:* gdy obrońca staje między tobą a atakiem, masz +umiejętność pancerza przeciwko temu atakowi. Obniż tę umiejętność obrońcy o 1 do czasu, gdy uzyska pomoc medyczną albo będzie miał czas wydobrzeć.

*Interwencja:* gdy obrońca pomaga ci Igrać z niebezpieczeństwem, możesz wziąć +1 do rzutu. Jeśli to zrobisz, nie możesz uzyskać wyniku 10+, zamiast tego 10+ liczy się jako 7-9.

## **Tropiciel**

Tropiciel wie jak podążać za śladem, ale nie ma na tyle obycia z dziwnymi lub egzotycznymi istotami, by być dobrym łowcą.

*Tropienie:* gdy pozwalasz tropicielowi na zbadanie śladów podczas Rozbijania obozu, po jego zwinięciu tropiciel jest w stanie podążać tropem aż do następnej poważnej zmiany terenu, sposobu przemieszczania się lub pogody.

*Przewodnik:* gdy tropiciel prowadzi drużynę, Ryzykowna wyprawa na dystans (liczony w prowiancie) niższy niż poziom umiejętności tropiciela automatycznie kończy się sukcesem.

## **Zbrojny**

Zbrojni nie są mistrzami walki, ale wiedza jak obchodzić się z bronią.

*Wojaczka:* gdy zadajesz obrażenia z pomocą zbrojnego, dodaj jego umiejętność do zadanych obrażeń. Jeśli atak ma jakieś konsekwencje (jak kontratak), w pierwszej kolejności obrywa zbrojny.

# ŻYCIE AWANTURNIKA

Teraz znasz już podstawy. Czas dowiedzieć się jak naprawdę wygląda życie poszukiwacza przygód. Mówi się, że to przede wszystkim złoto i chwała. Czasem to prawda, ale ta prawda do często grzebanie w ekskrementach otuygha w poszukiwaniach jeszcze jednej złotej monety.

## LOCHY

Jako poszukiwacz przygód spędzisz w lochach mnóstwo czasu. Słowo lochy” przywołuje na myśl zimne kamienne hale pod zamkiem pełne więźniów, ale tak naprawdę „loch” w rozumieniu tej gry to każde miejsce pełne okazji i niebezpieczeństw. Jaskinia smoka, obóz wroga, zapomniany ściek, podniebna forteca czy trzewia ziemi, wszystko to lochy.

Będąc w lochach musisz pamiętać, że jest to miejsce tętniące życiem. To, że usunąłeś strażników z wejścia nie oznacza, że nikt ich nie zastąpi. Każdy zabity potwór, żołnierz czy przywódca ma gdzieś przyjaciół, towarzyszy, zwolenników czy potomstwo. W lochach nic nie jest pewne.

Ponieważ lochy to żyjące miejsca, warto przygotować się na długą przeprawę. Prowiant to twój najlepszy przyjaciel. Zapuszczenie się do Komnat Xa'th'al to nie jednodniowa wycieczka. Gdy będziesz już w środku, coś może zablokować wyjście. Nawet jeśli możesz wydostać się w każdej chwili, robiąc to, dasz wrogom okazję do przygotowania się. Gobliny nie są twarde, ale mając czas na przegrupowanie i zastawienie pułapek...

Skoro o pułapkach mowa – miej oko i na nie. Łotr to do tego najlepszy kompan, może cię zatrzymać nim wpadniesz w wilczy dół albo wypełnisz pomieszczenie kwasem. Bez niego może i nie wpadniesz od razu w tarapaty, ale prawdopodobnie będziesz musiał poświęcić czas na dodatkową ostrożność. Możesz Wnikliwe badać obszar pod kątem pułapek, ale wystawiasz się na większe niebezpieczeństwo niż wyszkolony łotr.

Jeśli pechowo uruchomisz pułapkę, możesz mieć szansę by zejść z jej linii, rzucić szybki czar ochronny albo ocalić przyjaciela – najprawdopodobniej Igrając z niebezpieczeństwem. Oczywiście nie każda pułapka da ci czas na reakcję. Dobrze skonstruowana wrazi ci ostrze pod żebro nim zorientujesz się że coś jest nie tak.

Brzmi to ponuro, jasne, ale wcale nie jest tak źle. Macie stal, umiejętności i czary. Trzymając się razem i będąc pomysłowymi, wyjdziecie z tego cało...

„Lochy” to termin wprowadzony w polskich tłumaczeniach RPG-ów przez „najpopularniejszą grę fabularną” z której Dungeon World czerpie pełnymi garściami. Innym popularnym terminem po polsku są „podziemia”, które w tekście tego podręcznika możecie spotkać zamiennie z „lochami”. Pamiętajcie, że w kontekście tej gry „podziemia” i „lochy” to terminy mechaniczne i nie zawsze będą oznaczały miejsca „pod ziemią”, ale też np. mroczną knieję czy więź czarnoksiężnika.

# POTWORY

Bestie i inne maszkiary zamieszkujące podziemia? Nazywamy je potworami.

Nie wszystkie wydadzą się wam potworne. Czasami to zwykły koleś w zbroi, żadnych rogów, płomieni, skrzydeł czy czegokolwiek. Ale gdy chce was zabić, jest takim samym potworem jak wszystkie inne.

Niektóre z nich nawet nie potrzebują broni czy pancerza. Chytry czarno-księżnik czy nikczemny szlachcic może dźgnąć w plecy tuzin razy jednym słowem. Uważaj na każdego, kto wałęsa się po lochu nie mając nic poza szatą i kosturem. Są powody dla których stal jest mu zbędna.

Gdy przychodzi do walki z potworami, sprawa jest prosta: wasze życia kontra ich. Miejcie tego świadomość. Jeśli możecie, unikajcie nierównej walki. Jeśli nie macie przewagi, lepiej poszukać sposobu jej uzyskania, niż ryzykować życiem. Znajdźcie ich słabości, wykorzystajcie każdą okazję, a pożyjecie dość długo, by cieszyć się łupami.

Walki zwykle oznaczają wykonywanie ruchów takich jak To ja go tnę, Obrona czy Ostrzał. Często musicie też Igrać z niebezpieczeństwem, to samo dotyczy ruchów klasowych jak Rzucanie zaklęć. Najlepsza walka z możliwych to ta, w której od początku jesteś górą – ponieważ ruch Ty go tniesz wywołuje się poprzez atak w walce wręcz, a bezbronny przeciwnik na dobrą sprawę w ogóle nie walczy, ruch nie jest wywoływany – bez przeszkód zatopisz ostrze w plecach wroga i zadasz obrażenia.

Potwory dzielą się na kilka typów. Humanoidy są mniej więcej tacy jak ty – orki, gobliny i inne. Bestie to zwierzęta, choć nie tak potulne jak krowa Malina. Wyobraź sobie rogi długie jak ramię i pęcherze pełne kwasu. Konstrukty to sztuczne życie. Przybysze pochodzą spoza tego świata, z miejsc o których tylko śniłeś. Nieumarli mogą być najgorsi z nich wszystkich; martwych ciężko jest ponownie uśmiercić.

W walce z potworem masz kilka pomocnych w przetrwaniu sztuczek do dyspozycji. Jeśli monstrum jest czymś, co już znasz, możesz Trysnąć wiedzą. Nigdy nie zaszkodzi poświęcić chwili na Wnikliwe badanie – może w pobliżu przeoczyłeś coś pomocnego. Upewnij się też, że rozumiesz ruchy swojej klasy i to, jak mogą cię wesprzeć. Nigdy nie wiesz, kiedy ruch może się przydać w nowy sposób.

## DZICZ

Są lochy, są cywilizacje, jest też wszystko to, co pomiędzy nimi: dzicz. Granica między lasem i podziemiami jest cieńsza niż sobie wyobrażasz – zgubiłeś się kiedyś nocą, otoczony przez wilki?

Podróżowanie drogami jest proste. Mając trakt przed sobą i choć minimalną ochronę, nawet nie wykonujecie ruchów, spożywacie po prostu prowiant, aż dotrzecie do celu. Jednak jeśli wyprawa jest Ryzykowna...

Podczas Ryzykownej wyprawy potrzeba przewodnika, zwiadowcy i kwatermistrza. Oznacza to, że w niebezpiecznej okolicy potrzebujecie przynajmniej trzech osób na wyprawie. W mniej niż trzy osoby na pewno czegoś nie dopilnujecie, a to proszenie się o kłopoty.

## PRZYJACIELE I WROGOWIE

Jesteś poszukiwaczem przygód, więc ludzie będą zwracać na was uwagę. Nie zawsze będzie to pozytywna atencja. Przekonacie się, szczególnie wracając z jakimś starożytnym skarbem, że szybko znajdziecie się otoczeni przez wianuszek podejrzanych typów.

Jasne, czasami możecie wykorzystać wpływy i Pertraktować, by dostać to czego chcecie, ale by zbudować z kimś trwałą więź będziecie musieli ich dobrze potraktować. Zmuszenie hrabiego Alhoro do oddania wam zamku w zamian za córkę przysporzy wam włości, ale wynika z tego reputacja nie będzie korzystna. Przymus to nie kontrola umysłu, bądźcie więc mili chcąc znaleźć przyjaciół.

Magia za to może być właśnie kontrolą umysłu. Moralność tego jest wątpliwa, ale możecie w ten sposób kogoś złamać, jeśli nie przeszkadza wam wyrzucenie w kąt jego wolnej woli

Warto notować, kto pilnuje waszych pleców, a kto najchętniej wbiłby wam w nie nóż. MG z pewnością będzie to robił, a najgorszy wróg to taki, którego nie znasz. W świecie podziemi i potworów nie tylko wy macie wielkie plany.

Podczas gdy ty prowadzisz życie awanturnika bez stałego adresu, inni będą prawdopodobnie bardziej osiedleni. Wiedza o tym, gdzie mieszka najlepszy kowal i które zajazdy ugoszczą cię za darmo jest nieoceniona.

Pamiętaj, nie każda potęga jest fizyczna. Nawet jeśli możesz powalić w walce króla Arlona, narazisz się na zemstę ze strony jego krewnych, sojuszników i dworu. Pozycja to tylko kolejny rodzaj potęgi, inna niż magia czy siła.



# ŚWIAT

Jesteś poszukiwaczem przygód, nie byle kim. Ale świat jest pełen innych potęg. Poradzi sobie bez ciebie. Jeśli nie wytępisz goblinów w kanałach, zrobi to ktoś inny. Albo gobliny przejmą miasto. Naprawdę chcesz się przekonać?

Świat w ruchu to świat gotowy, by go zmienić. Wybierając kogo zabić (lub nie), gdzie iść, jakich dokonać targów, wszystko to zmienia świat, w którym żyjesz. By zmienić świat, trzeba działać – wykonywać ruchy i eksplorować w pogoni za skarbami. Zmiany przychodzą w wielu formach, wliczając w to PD potrzebne do awansu i uzyskania nowych zdolności. Zdolności tych używasz potem, by namieszać w świecie. To cykl zmian i rozwoju, w którym uczestniczycie ty i świat wokół.



# PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Jako MG prowadzę grę dla Janusza (grającego Omarem), Michała (grającego Brianne), Weroniki (grającej Norą) i Dominiki (grającej Rathem). Drużyna wpadła na plemię goblinów przygotowujące rytualną ofiarę z rzadkiego i cennego okazu krokodyla albinosa (uchodzącego za drogie zwierzątko domowe wśród zamożnych mieszkańców miasta).

Trzech goblinów wojowników – otumanionych narkotycznymi oparami – szarżuje z wraskiem na wojowniczkę Brianne. Kolejnych dwóch ukrywa się i przygotowuje łuki, gestykulując żywiołowo w stronę Ratha, czyniącego znaki mające chronić przed złym okiem. Następna przebiegła grupa licząca trzy gobliny wślizguje się w mrok zakamarków komnaty i przygotowuje atak z zaskoczenia. Wysoka kapłanka i jej akolici kontynuują rytuał, masując brzuch leżącego na wznak krokodyla, aby pozostał uległy, i przynosząc święty nóż, aby poderżnąć mu gardło.

Po opisaniu sytuacji, upewniam się, że rozgrywka ma formę konwersacji, w tym celu pozwalam im coś zrobić:

*MG:* Co robicie?

Janusz jako pierwszy wkracza do akcji.

*Janusz:* Czy w zakamarkach komnaty jest wystarczająco ciemno, żeby się ukryć?

*MG:* Tak. Gobliny jak widać nie są zwolennikami światła. Krawędzie komnaty właściwie giną w rozpadających się ścianach, gruzach i mroku.

*Janusz:* Świetnie! Idę tam, gdzie udali się ci przebiegli. Omar rozgląda się, zakłada kaptur i chowa się w cieniu. Zamierzam przekraść się tam, gdzie pochodnie oświetlają ołtarz ofiarny.

Patrzę na mapę i mówię:

*MG:* Z pewnością pojawia się niebezpieczeństwo, że zostaniesz odkryty, sądzę, że Igrasz z nim. Próbujesz poruszać się cicho i ostrożnie, więc rzuć na Zręczność.

*Janusz bierze więc kości i rzuca. Wypadło 1 i 2, plus jego ZRC równe 2, razem tylko 5.*

*Janusz:* Cholera!

Mam już pomysł co zrobić, ale sprawdzam go z listą ruchów, żeby się upewnić. Okazuje się, że mój pomysł, aby jego noga utkwiała w gruzie w tych ciemnościach jest ruchem, „unieruchom kogoś”.

*MG:* Przemykając się w cieniu, postawiłeś nogę na jakimś kawałku gruzu, który przewrócił się i przytrzymał ci stopę. Co gorsza, słyszysz głęboki, świszczący oddech w pobliżu. Zdaje się, że rumor obudził coś w ciemności. Czy zamierzasz zdradzić swoją pozycję wzywając pomoc czy próbujesz wydostać się samodzielnie?

*Janusz:* Hm, nie jestem pewien.

*MG:* Nie ma sprawy, wróćmy do ciebie. A co robi reszta?

Dominika wchodzi do gry:

*Dominika:* Te gobliny, które kryją się w ciemnościach? Czy je widzę?

*MG:* Nie na pierwszy rzut oka. Czy starasz się je wypatrzyć?

*Dominika:* Nie, zastanawiam się czy będą dobrym celem dla mojego usypiającego zaklęcia. Wprawiam w ruch wiatry magii formując z nich spokojną letnią bryzę i staram się wyczuć pomieszczenie.

*Dominika Rzuca zaklęcie, Sen. Na kościach wypada 6, do tego dodaje +2 INT, co w sumie daje 8. Teraz musi dokonać wyboru.*

*MG:* Czujesz, że czar ci się wymyka. Wiatry magii są uwikłane w rytuał ofiarny goblinów. Masz kilka opcji z ruchu, co zamierzasz zrobić?

*Dominika rozważa swoje możliwości.*

*Dominika:* Sądzę, że uspię jednak tych trepów. Brianne, czy będziesz mnie osłaniać jeśli wpakuję się w kłopoty czy jednak powinnam przyjąć modyfikator -1?

*Michał:* Jasne, mogę cię osłaniać.

*Dominika:* W porządku, wybieram niebezpieczeństwo.

*MG:* Wspaniale. Te narkotyczne wyziewy, których nawdychały się gobliny, wyostrzyły im zmysły. Czują trochę wiatrów magii i teraz biegną w twoją stronę, zamiast w stronę Brianne. Ile z nich chcesz uspić?

Dominika rzuca kością i podsumowuje swój wynik:

*Dominika:* A niech to, wygląda na to, że tylko jednego.

*MG:* W samym środku jakiejś długiej goblinńskiej inwokacji kapłanka po prostu upada na podłogę. Jej akolici natychmiast zaczynają ją potrząsać, aby ją obudzić. Żaden z nich nie zwraca specjalnej uwagi na krokodyla albinosa, który nie jest już szczęśliwy, bo nikt już nie mizia go po brzuszku. Ale oto gobliny na dragach są już prawie przy Rathcie.

Michał włącza się do rozmowy:

*Michał:* Staję pomiędzy Rathem a oszalałymi goblinami i staram się być większym celem przyciągając ich uwagę krzykiem.

*MG:* Brzmi to jak Obrona.

*Michał:* Dobra, wyrzuciłem 7, mam 1 zatrzymanie

*MG:* Pięknie. Trzy gobliny na wyziewach właściwie przewróciły Ratha wpadając na niego i wymachując dziko swoimi sztyletami.

*Michał:* Wcale nie! Wydaję moje zatrzymanie, żeby stanąć im na drodze i skupić atak na sobie.

*MG:* Czyli Brianne wkracza w ostatnim momencie, odpycha Ratha z drogi i gobliny lądują na niej, zamiast na nim. Dostajesz 5 obrażeń. Nora, Brianne ma wokół siebie trzy psychotyczne gobliny, Rath właśnie uśpił kapłankę, krokodyl jest agresywny, a Omara nigdzie nie widać. Co robisz?

*Weronika:* Po pierwsze, przygotowuję się do strzału, żeby ściągnąć jednego z goblinów łuczników. W tym samym czasie, kiwam głową na Canto, który umyka w cień. Jest wyszkolony do polowania, szuka Omara, żeby się upewnić, że nic mu nie jest

Zanim odpowiem, przeglądam ruch łowcy Komenda, aby się upewnić jakie będą efekty poszukiwań Canto.

*MG:* Sam Canto będzie pewnie chwilę szukał Omara. Jeśli pójdziesz razem z nim, dostaniesz premię do Wnikliwego badania, żeby znaleźć Omara. Ale najpierw oddajesz Strzał mierzony?

*Weronika:* Gobliny łucznicy są przeze mnie zaskoczeni? Myślałam, że to był tylko Ostrzał.

Teraz to ja muszę podjąć decyzję.

*MG:* Tak, są całkowicie skupieni na Rathcie, obaj zamierzają do niego strzelić. Sądzę, że możesz ich zaskoczyć, bo są zbyt mocno skoncentrowani na czymś innym.

*Weronika:* Świetnie! Zatem celuję w ramię tego, który jest bliżej mnie. Chcę, żeby upuścił łuk, czyli rzucam +ZRC... 10! Upuszcza łuk i dostaje 4 obrażenia.

Najpierw rzucam okiem na statystyki goblina, a później odpowiadam.

*MG:* Tak, zabiłaś go. A skoro nie żyje, nie ma możliwości kontrataku. Drugi natomiast wypuszcza strzałę w kierunku Ratha za 2 obrażenia. Rath, Brianne odepchnęła cię z drogi i przez pół sekundy, zanim strzała ugodziła cię w nogę, sądziłeś, że jesteś bezpieczny. Co robisz w zaistniałej sytuacji? Właściwie zastanów się jeszcze nad tym, zobaczymy co robi Omar.

Janusz miał już trochę czasu, żeby przemyśleć co chce zrobić.

*Janusz:* Ten głęboki świszczący oddech, czy jestem w stanie skojarzyć skąd dochodzi? Czy to raczej chrapliwy oddech czegoś wielkości człowieka czy chrapliwy oddech czegoś wielkości potwora?

*MG:* Wydaje mi się, że próbujesz użyć swoich zmysłów i uzyskać jakąś informację?

Mam nadzieję, że tym sposobem przypomnę Januszowi, że istnieje ruch, który może wykorzystać, nie mówiąc o nim wprost.

*Janusz:* Pewnie! Skupiam się na Wnikliwym badaniu, pozostając tak cicho, jak tylko mogę i starając się wyłapać najdrobniejszy szczegół, który może naprowadzić mnie na to, czym jest to, co słyszę. Z moją Mądrością wychodzi 7, uf. Na co mam uważać?

Daję sobie czas na sprawdzenie moich notatek i mapy, żeby być pewnym, że udzielam mu wszystkich informacji.

*MG:* Z pewnością nie na goblina. Przechodzą obok ciebie, bliżej światła, niż ty. Planują zaatakować od tyłu twoich towarzyszy i nie zauważyły cię. To, co widzisz, to czubek wielkiego krokodylego pyska, który wystaje ponad kupą gruzu, a ten chrapliwy dźwięk, który słyszałeś wydobywa się właśnie z tego pyska. Wygląda na to, że krokodyl albinos ma rodzinę i jest ona duża, wielkości konia. Jeśli narobisz hałasu ruszając skałami i próbując się wydostać, jest prawie pewne, że cię usłyszy. Co zamierzasz?

Janusz się zastanawia.

*Janusz:* Więc z tego wynika, że jeśli spróbuję się stąd wydostać, najprawdopodobniej będę Igrał z niebezpieczeństwem. Albo... oderwę kawałek mojej peleryny i namoczę go w całej dawce trucizny ze złotego korzenia. To *aplikowana* trucizna, ale jeśli chcę zmusić tego wielkiego krokodyla, żeby połknął ją zanim połknie mnie, musi mnie traktować jak zaufanego sprzymierzeńca. Wtedy będę mógł go użyć przeciwko goblinom.

*MG:* Dobra!

Ten plan brzmi ryzykownie, ale jest wystarczająco szalony, żeby zadziałać. Czas zająć się kimś innym.

*MG:* Omar nasącza trucizną kawałek peleryny, Brianne ma na głowie trzy naćpane gobliny, Nora szuka Omara, w ciemnościach czają się przebiegłe gobliny, jeden gobliniński łucznik jest przy ołtarzu, krokodyl się budzi, a Rath właśnie dostał strzałę w kolano. No dobra, Rath, co robisz z tą strzałą?







## ROZDZIAŁ III



W *Dungeon World* tworzenie postaci jest proste i szybkie. Swoich pierwszych bohaterów powinniście stworzyć wspólnie podczas pierwszej sesji. Tworzenie postaci jest – podobnie do samej gry – rozmową pomiędzy grającymi, tak więc wszyscy powinni w nim uczestniczyć.

Podczas gry może być konieczne stworzenie kolejnej postaci, choćby z powodu śmierci poprzedniej. Jeśli cię to czeka, nie martw się, proces tworzenia pomaga stworzyć bohatera pasującego do reszty drużyny w ciągu kilku minut. Wszystkie postaci, także te zastępcze, rozpoczynają grę na pierwszym poziomie.

Na karcie postaci znajdziesz praktycznie wszystko, czego będziesz potrzebować. Poniższe kroki przeprowadzą cię przez proces jej wypełniania.

## I. WYBIERZ KLASĘ

Przyjrzyj się klasom postaci i wybierz tę, która cię interesuje. Każdy wybiera inną – nie ma dwóch czarodziei, więc jeśli dwoje osób chce grać tą samą klasą, musi to przegadać jak dorośli i dojść do kompromisu.

Jeśli podczas gry będziesz tworzyć postać zastępczą, możesz wybrać klasę postaci, którą ktoś inny już gra.

*Janek ma poprowadzić grę dla mnie, Pawła i Sabiny. Ponieważ mam parę fajnych pomysłów na czarodzieja, nadmieniam więc że chcę nim grać. Ponieważ nikt inny nie chce, biorę kartę postaci czarodzieja.*

## 2. WYBIERZ RASĘ

Niektóre klasy pozwalają na wybór rasy. Rasa daje ci specjalny ruch.

*Preferuję elastyczność – więcej zaklęć to zawsze dobra rzecz, co nie? Wybieram człowieka, gdyż to daje mi zaklęcie kleryka, które mogę rzucać jakby było zaklęciem czarodzieja. Dzięki temu wyborowi kleryczka Sabiny będzie miała łatwiej.*

# TWORZENIE POSTACI

Daniel: Dobra, nie ma sprawy, będę krasnoludem, ale mam na imię Carlos.  
Bill: Krasnolud Carlos?  
Daniel: Tak, masz z tym jakiś problem, Gorthon?  
– Luzaki i kujony

### 3. WYBIERZ IMIĘ

Wybierz imię z listy.

*Avon brzmi dobrze.*

### 4. WYBIERZ WYGLĄD

Twój wygląd to twoja fizyczna prezencja. Wybierz po jednym elemencie z każdej listy.

*Nawiedzone oczy brzmią nieźle, każdy czarodziej widział rzeczy poza pojęciem śmiertelnych. Żaden porządny czarodziej nie ma czasu na stylistów, więc mój ma rozwichrzoną fryzurę. Moje szaty są dziwne, więc mówię wszystkim, że pewnie pochodzą z innego wymiaru i są częścią rytuału przyzywania. Badania i studia nie pozostawiają też zbyt wiele czasu na jedzenie, więc mój bohater jest szczupły.*

Opcjonalnie, jeśli wszyscy mają ochotę na większą losowość, możesz rzucić na atrybuty. Rzucasz 3k6 i przypisujesz wyrzucaną sumę do atrybutu. Powtarzaj, aż wypełnisz wszystkie.

Jeśli chcesz jeszcze większej losowości, możesz rzucić na statystyki w ustalonej kolejności (SIŁ, ZRC, KON, INT, MDR, CHA). Jeśli zdecydujesz się na tę metodę, rzucasz na atrybuty przed wyborem klasy.

### 5. WYBIERZ ATRYBUTY

Rozdziel te wartości pomiędzy swoje atrybuty: 16, 15, 13, 12, 9, 8. Rozpocznij od przejrzenia ruchów podstawowych oraz ruchów początkowych twojej klasy. Wybierz ruch, który interesuje cię najbardziej: coś, co będziesz robić często, w czym postać będzie wybitna. Przydziel 16 do atrybutu związanego z tym ruchem. Przejrzyj listy ponownie, wybierz kolejny ważny dla swojego bohatera ruch, może coś, co wesprze twój pierwszy wybór. Przyznaj 15 atrybutowi potrzebnemu do tego ruchu. Powtórz proces dla pozostałych wartości: 13, 12, 9, 8.

*Wygląda na to, że do rzucania czarów potrzebuję inteligencji, więc moje 16 idzie właśnie do niej. Pewnie będę też unikać wrogich czarów, zręcznie Igrając z niebezpieczeństwem, tak więc zręczność dostaje 15. Mądrość na poziomie 13 pomoże mi zauważać ważne szczegóły (i być może zachować zdrowie psychiczne Igrając). Charyzma może się przydać gdy będę mieć do czynienia z przywołanymi istotami, więc przyznam jej 12. Dobrze jest żyć, więc 9 idzie w Kondycję dla kilku dodatkowych PW. Siła otrzymuje 8.*

## 6. WYLICZ MODYFIKATORY

Następnie musisz wyliczyć modyfikatory dla atrybutów. Z modyfikatorów korzystasz, gdy ruch mówi rzuć+ZRC czy +CHA. Jeśli korzystasz ze standardowych kart postaci, modyfikatory są już wypisane obok każdej z wartości atrybutów.

Wartość	Modyfikator
1-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

## 7. USTAL MAKSYMALNE PW

Twoje maksymalne PW są równe podstawowym PW twojej klasy + wartości Kondycji. Zaczynasz grę z maksymalną liczbą PW.

*Podstawowe 4 plus 9 Kondycji daje szalone 13 PW.*

## 8. WYBIERZ RUCHY POCZĄTKOWE

Na froncie każdej z kart postaci znajdują się ruchy początkowe. Niektóre klasy, jak wojownik, mają w tym miejscu wybory do podjęcia. Dokonaj ich teraz. Czarodziej musi wybrać zaklęcia do Księgi zaklęć. Zarówno kleryk, jak i czarodziej, muszą też zdecydować jakie zaklęcia mają zapamiętane na początku gry.

*Czary przywołań to oczywisty wybór, decyduję się więc na Kontakt z duchami. Magiczny pocisk pozwoli mi na zadawanie większych obrażeń niż żałosne, podstawowe k4 klasy czarodzieja. Alarm to moje ostatnie zaklęcie – myślę, że miałbym dla niego kilka interesujących zastosowań.*

## 9. WYBIERZ CHARAKTER

Charakter to kilka słów opisujących światopogląd postaci. Każda z klas ma na początku do wyboru tylko niektóre z charakterów. Wybierz jeden. W grze nagrodzi on punktami doświadczenia postać za konkretne działania.

*Neutralność w przypadku czarodziejów oznacza, że dostają PD odkrywając magiczne tajemnice. Avon pasjonuje się mistycznymi sekretami – wybieram charakter neutralny.*

## 10. WYBIERZ EKWIPUNEK

Każda klasa ma na start wybory co do początkowego ekwipunku. Zwróć uwagę na swój udźwig – jego wartość ogranicza liczbę rzeczy, które możesz z łatwością nosić. Pamiętaj by podliczyć wartość pancerza i wpisać ją na karcie postaci.

*Martwię się moimi PW, wybieram więc pancerz zamiast książek. Sztylet może przydać się do rytuałów, więc biorę go zamiast kostura. Mam trudności z wyborem pomiędzy eliksirem leczniczym, a antytoksyną, w końcu jednak decyduję się na eliksir. Poza tym wszystkim mam też trochę prowiantu.*

## II. PRZEDSTAW SWOJĄ POSTAĆ

Wiesz już kim jest twoja postać, czas przedstawić ją pozostałym graczom. Poczekaj aż przynajmniej skończą wybierać imiona, po czym gdy będzie twoja kolej, podziel się informacjami na temat wyglądu, klasy i innych ważnych szczegółów twojego bohatera. Jeśli chcesz wyjaw swój charakter, możesz go też zachować dla siebie

To jest też czas na pytania od MG. Powinny pomóc ustalić relacje między postaciami („Jakie jest twoje zdanie na ten temat?”) i wciągnąć drużynę w przygodę („Czy to oznacza, że spotkałeś już Grundlocha?”). Rolą MG jest wsłuchiwać się w opisy i pytać o wszystko co się wyróżnia. Ustalcie skąd jesteście, kim jesteście, jak się spotkaliście i wszystko inne, co wydaje się ważne lub interesujące.

*– Oto Avon, potężny czarodziej! Jest człowiekiem o nawiedzonym spojrzeniu, burzy rozwichrzonych włosów, dziwnych szatach i szczupłym ciele. Jego szaty są dziwne ponieważ są dosłownie nie z tego świata: uzyskał je jako element rytuału przyzywania”.*

## 12. WYBIERZ WIĘZI

Gdy wszyscy opiszą już swoje postaci, przychodzi pora na wybranie więzi. Musisz rozpisać przynajmniej jedną więź, choć im więcej, tym lepiej dla ciebie. W każde puste miejsce wpisz imię jednego z bohaterów. Możesz użyć tego samego bohatera w więcej niż jednej więzi.

Poświęć trochę czasu na przedyskutowaniu więzi i pozwól MG na zadawanie pytań, gdy jest okazja. Warto przyłożyć się do tej dyskusji i zadbać, by wszyscy czuli się zadowoleni i komfortowo z tym, jak wyszły więzi. Zostaw też miejsca na to, by już w trakcie gry przekonać się co każda z nich może oznaczać: unikajcie determinowania wszystkiego na starcie. Gdy wszyscy już wypiszą więzi, przeczytajcie je na głos. Gdy ruch mówi rzuć+więź, policz ilość więzi posiadaną z daną postacią i dodaj ją do rzutu.

*Gdy wszyscy zostali już przedstawieni zastanawiam się, kogo przypiszę do której więzi. Do wyboru mam Gregora, wojownika należącego do Pawła, oraz Brinton, kleryczkę Sabiny. Więź dotycząca przepowiedni brzmi ciekawie, dlatego wybieram do niej Gregora. Rezultatem jest „Gregor odegra ważną rolę w nadchodzących wydarzeniach. Przewidziałem to!” Wydaje się, że czarodziej mający kontakt z innymi planami i kleryczka mogą mieć pewne różnice zdań, z postacią Sabiny uzyskuje więc „Brinton myli się co do świata, nauczę jej wszystkiego co mogę”. Ostatnią więź zostawiam pustą, zajmę się nią później. Gdy wszystko jest zrobione, odczytuję więzi na głos i zaczynamy dyskutować co one oznaczają, czemu jesteśmy razem i dokąd zmierzamy.*

## 13. PRZYGOTUJ SIĘ DO GRY

Zrób sobie przerwę: złap coś do picia, rozprostuj nogi, pozwól MG zastanowić się nad tym czego się dowiedziała na temat waszych postaci. Gdy będziesz gotowy, weź swoje kości, kartę postaci i przygotuj na zejście do podziemi.

Gdy wszyscy zgłoszą gotowość, MG rozpocznie grę tak jak opisano w rozdziale Pierwsza sesja.

Więcej więzi to więcej interesujących faktów dotyczących ciebie i twoich kompanów, a co za tym idzie lepsza podstawa do pomocy sobie nawzajem. Wszystkie więzi, których nie wypełnisz teraz, możesz wypełnić lub zastąpić innymi później.

Na temat Pierwszej sesji przeczytasz strona 197



## ROZDZIAŁ IV

# RUCHY PODSTAWOWE

Rozdział ten zawiera ruchy dostępne dla wszystkich postaci. Dzielą się one na dwie kategorie: **podstawowe** i **specjalne**.

Ruchy podstawowe to dla poszukiwaczy przygód chleb powszedni. Dotyczą sytuacji często pojawiających się w walce, napiętych negocjacjach czy niebezpiecznych miejscach.

Ruchy specjalne występują rzadziej. Dotyczą spraw takich jak zdobywanie poziomu, odbywanie długich podróży czy odwiedzania miast pomiędzy przygodami.

Każdy bohater gracza dysponuje wszystkimi podstawowymi i specjalnymi ruchami. Każdy będzie miał do dyspozycji także ruchy klasowe, nimi zajmiemy się później.

Każdy ruch w tym rozdziale prezentujemy zaczynając od nazwy, a potem zasad z nim związanych. Niektórym towarzyszy krótka dyskusja na temat ich użycia oraz przykłady wykorzystania w czasie gry.



# RUCHY



Eh, tak, TAK, możesz Go ciąć młotem, włócznią i innym uzbrojeniem nie-tnącym. To taki żargon. Wyjaśnianie go nie powinno być konieczne...

-K

## TO JA GO TNĘ

Gdy **atakujesz przeciwnika w walce wręcz**, rzuć+SIŁ. ▶ Na 10+ zadajesz przeciwnikowi obrażenia i unikasz jego ataku. Jeśli chcesz, możesz zadać dodatkowe +1k6 obrażeń, ale wystawisz się na atak przeciwnika. ▶ Na 7-9 zadajesz obrażenia, a przeciwnik wykonuje atak przeciw tobie.

To ja go tnę służy do atakowania przygotowanego przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie jest przygotowany na twój atak – nie wie, że jesteś w pobliżu, jest unieruchomiony lub bezbronny – wtedy nie Tniesz go. Zadajesz obrażenia lub zabijasz na miejscu. Ot tak.

Atak przeciwnika może być dowolnym ruchem MG, wykonanym bezpośrednio daną istotą. Goblin może po prostu oddać cios, ale może też dziabnąć bohatera zatrutą igłą prosto w żyłę. Życie to cierpienie, co nie?

Pamiętaj, że „atak” to akcja BG mająca szansę wyrządzenia komuś fizycznej krzywdy. Atakowanie zwykłym mieczem smoka, pokrytego grubą łuską, buzującą magiczną energią, jest jak okładanie czołgu tasakiem. Nie uszkodzi go to w żaden sposób, więc To ja go tnę nie zadziała. Pamiętaj też, że ta sytuacja może się zmienić: będąc w pozycji, z której możesz dźgnąć smoka w miękkie podbrzusze (powodzenia!), możesz wyrządzić mu krzywdę, więc jest to atak.

Jeśli akcja wywołująca ruch ma szansę uszkodzić kilku przeciwników jednocześnie, rzuć tylko raz i zadaj obrażenia każdemu z nich (odliczając każdemu pancerz osobno).

Niektóre ataki mogą posiadać dodatkowe efekty, zależne od akcji wywołującej ruch, okoliczności lub użytej broni. Atak może powalić, unieruchomić lub zmiażdżyć na krwawą miazgę.

*MG:* Jarlu, utknąłeś aż po swój niepomijalny pas wśród śliniących się goblinów. Otoczyły cię z obnażonymi ostrzami. Co robisz?

*Jarl:* Mam tego dość! Trzasnę najbliższego goblina młotem.

*MG:* Nie ma sprawy. To zdecydowanie walka, Tniesz go, rzuć +SIŁ.

*Jarl:* W sumie 11. Tutaj pisze, że mam wybór. Strach jest dla słabych – dawaj te gobliny!

*MG:* Uderzasz młotem najbliższego goblina w nagrodę słysząc miły chrupot druzgotanych kości. To, oraz rana od gobliniejskiego noża. 4 obrażenia. Co robisz?

*MG:* Cadeusie, z cienia jesteś w stanie zaskoczyć tych orków.

*Cadeus:* Wyskakuję z ukrycia, zataczając szeroki łuk moim mieczem, o tak! Aaa masz!

*MG:* Tego się nie spodziewali, są kompletnie zaskoczeni i dopadasz jednego z nich. Rzuć na obrażenia.

*Cadeus:* Zadaję 6 obrażeń.

*MG:* Trafiony ork pada na ziemię, brocząc krwią. Drugi nieruchomieje, po czym szczyrzy kły w straszliwym uśmiechu unosząc do pyska róg sygnałowy. Co robisz?

*MG:* Bartleby, masz na końcu ostrza Finbara Imponującego, najlepszego szermierza w krainie, rozbrojonego i zdanego na twą łaskę.

*Bartleby:* Nie pozwolę ci znów mnie zdradzić, Finbarze! Przebijam go mieczem.

*MG:* Ok, Ty go tniesz rzuć+SIŁ.

*Bartleby:* Skoro tak mówisz... Mam 7.

*MG:* No dobra, przebijasz go na wylot, bo nie może się bronić... Choć nie, ej, poczekaj. Wiesz co, nie jesteście w zwarcu. Jest bezbronny, zapomnij o Cięciu go, już po nim. Upada na ziemię kaszląc krwią, ale rozlega się dźwięk alarmu. Co robisz?



# OSTRZAŁ

Gdy **celujesz i strzelasz do przeciwnika z dystansu**, rzuć+ZRC.

► Na 10+ masz czysty strzał, zadaj obrażenia. ► Na 7-9 wybierz jedno z poniższych (zadajesz obrażenia niezależnie od wyboru):

- Musisz zmienić pozycję, by strzelić, narażając się na niebezpieczeństwo ustalone przez MG
- Bierzesz co dają: -1k6 obrażeń
- Musisz wystrzelić kilka razy, zmniejszając amunicję o 1

Ostrzał obejmuje całą serię czynności: wyciągnięcie broni, ładowanie amunicji, celowanie i strzał z broni dystansowej lub rzut bronią miotaną. Bezsporną zaletą walki dystansowej nad walką wręcz jest mniejsza szansa kontrataku. Trzeba się jednak martwić o ograniczoną amunicję i okazję do czystego strzału.

Na 7-9 „niebezpieczeństwo” należy rozumieć dość szeroko. Może to być wpakowanie się na grząski grunt, wejście pod miecz lub oddanie przeciwnikom wymarzonej pozycji snajperskiej. Cokolwiek to będzie, jest nieuniknione, a MG z pewnością zapyta cię „Co robisz?”. Często zagrożenie będzie wymagało od ciebie poświęcenia w celu uniknięcia go lub zmusi cię do Igrania z niebezpieczeństwem.

Jeśli miotasz czymś, co nie ma amunicji (może posiadasz ruch pozwalający na rzucanie tarczą), nie możesz wybrać opcji zmniejszenia amunicji. Wybierz jedną z dwóch pozostałych opcji

*Arnawe:* A więc utknęłam na podłodze komnaty ofiarnej, a ten ork oczykluł odprawia rytuał na piedestale, zgadza się? Ponieważ Thelian zajmuje resztę halastry sobą, biorę na cel i posyłam strzałę w inkantującego orka.

*MG:* Świetny wybór – to będzie Ostrzał.

*Arnawe:* Mam 8, szkoda. Ech, mam mało strzał i jeszcze mniej PW. Biorę to, co jest. Rzucam na moje obrażenia i odejmuję k6, tak? Wychodzi 3. Wystarczy, żeby chociaż go rozproszyć?

*MG:* Jasne! Strzała wgryza się w nogę oczykluja, a ten wrzeszczy z bólu, przerywając na chwilę rytuał. Niestety wygląda na to, że to tylko pogorszyło sprawę – słyszcicie straszliwe, dudniące odgłosy z jamy pod piedestalem, a kamienne ściany komnaty zaczynają się kruszyć. Co robicie?

*Halek:* Koboldy i ogr? Co, do diabła, się tutaj dzieje? Jeśli zamierzają mnie dorwać, przywitam ich strzałami. Ostrzelam tłum. Mam 8.

*MG:* A więc co wybierasz? Niebezpieczeństwo? Mniej amunicji?

*Halek:* Niech będzie niebezpieczeństwo.

*MG:* Koboldy otaczają cię, udało ci się trafić jednego z nich – upada, jednak reszta ciągle się zbliża. Zdajesz sobie sprawę z tego, że straciłeś z oczu ogra. Miazdzy cię maczugą za 12 obrażeń!

*Halek:* 12 obrażeń? To ma być niebezpieczeństwo?!

*MG:* Masz rację, to coś więcej niż niebezpieczeństwo. Nie jesteś jeszcze miazgą. Ogr czyha za tobą, spuszczając maczugę na twoją łepetynę! Co robisz?



## IGRANIE Z NIEBEZPIECZEŃSTWEM

Gdy **działasz pomimo grożącego niebezpieczeństwa, lub dotyka cię nieszczęście**, powiedz, jak sobie z nim radzisz i rzuć. Jeśli robisz to...

- ...siłą mięśni, +SIŁ
- ...szybko i zwinnie, +ZRC
- ...biorąc to na klatę, +KON
- ...szybko myśląc, +INT
- ...potęgą umysłu, +MDR
- ...wdziękiem i urokiem, +CHA

► Na 10+ robisz to, a zagrożenie cię nie dotyka. ► Na 7-9 potykasz się, wahasz bądź wzdrygasz: MG zaoferuje ci gorszy rezultat, spory koszt lub paskudny wybór.

Igrasz z niebezpieczeństwem kiedy robisz coś w obliczu bezpośredniego zagrożenia. Brzmi to jak bardzo pojemna kategoria – i tak właśnie jest. Igranie z niebezpieczeństwem przewidziano na te sytuacje, gdy wypadaloby coś przetestować, jednak żaden innych ruch nie pasuje.

Igranie z niebezpieczeństwem znajduje zastosowanie także wtedy, kiedy wykonujesz inny ruch mimo zagrożenia nieprzewidzianego w tym Ruchu. Dla przykładu To ja go tnę zakłada wymianę ciosów w walce – nie musisz Igrać z niebezpieczeństwem z powodu ataków walczącego z tobą potwora, chyba że pojawi się jakieś szczególne zagrożenie, nie będące częścią normalnego ataku. Z drugiej strony, jeśli próbujesz Ciąć go pod ostrzałem pułapki w ścianie, to właśnie kolce będą zupełnie innym rodzajem niebezpieczeństwa.

Niebezpieczeństwo, w tym kontekście, jest wszystkim, co wymaga wytrzymałości, koncentracji lub opanowania. Ten ruch będziesz zazwyczaj wykonywać na prośbę MG. Powie ci czym jest niebezpieczeństwo w miarę wykonywania ruchu. Może to brzmieć tak: „Najpierw musisz Igrać z niebezpieczeństwem. Zagrożeniem jest strome, oblodzone podłoże, po którym biegniesz. Jeśli uda ci się utrzymać równowagę, dotrzesz do drzwi nim osiągnie cię magia nekromanty”.

To, jakich atrybutów użyć, zależy od tego w jaki sposób Igrasz z niebezpieczeństwem, a sposób Igrania musi sensownie wywoływać ten ruch. Oznacza to, że nie możesz Igrać ze stromym, oblodzonym podłożem czarującym uśmiechem, ponieważ urocze uśmiechanie się do gruntu jest z gruntu skazane na porażkę. Z drugiej strony, potężny sus ponad lodem to rzut+SIŁ, ostrożne i dokładne stawianie kroków +ZRC, i tak dalej.

*MG:* Emory, wspinając się po ścianie wąwozu, na pobliskiej półce skalnej zauważasz kultystę, pokrywającego mroźnym zaklęciem całą powierzchnię ściany wokół ciebie. Jeśli nadal chcesz się wspinać, musisz Igrać z niebezpieczeństwem, inaczej spadniesz.

*Emory:* O nie, za twarda jestem na to. Zaciskam zęby i wbijam paznokcie w ścianę, wspinając się ręka za ręką. Wykorzystuję KON, okej? Ale wyrzuciłam tylko 8...

*MG:* No cóż, sądzę, że jedyny sposób, by zdobyć przyczepność, twardzielko, to użyć sztyletu, by podciągnąć się ostatnich kilka metrów. Będzie zaklinowany dopóki nie znajdziesz chwili na wyswobodzenie go, a pamiętaj, że obok masz wkurzonego czarownika.

*Emory:* Zawsze mogę sprawić sobie nowy sztylet, kiedy wrócę do domu. Czas skończyć z wspinaczką i z kultystą!

*MG:* Athach zamachuje się na ciebie masywną trzecią łapą, której guzowate palce zaciskają się na ułamanej gałęzi. Co robisz, Valerio?

*Valeria:* A więc chce walczyć, heh? No dobra, zróbmy to. To ja go tnę w nogi wywijając mieczem.

*MG:* Wstrzymaj konie, koleżanko! Zdążył wypracować nad tobą przewagę. Możesz od razu rzucić się w wir walki, ale weźmiesz tę maczugę na głowę - chyba że Igrasz z niebezpieczeństwem.

*Valeria:* Pff, gdzież mu się równać z Karmazynową Valerią?! Uskakuję na bok niczym liść na wietrze, a potem Tnę go.

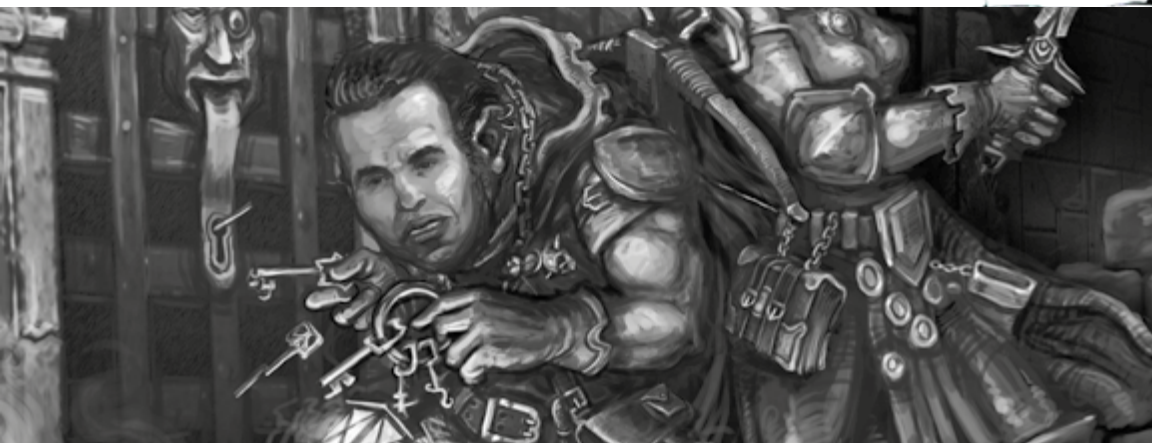
*MG:* Igrasz wykorzystując ZRC, proszę bardzo.

*Octavia:* Mam już dość tego ogra. Odrzucam tarczę i walę młotem oburącz. To ja go tnę, tak?

*MG:* Odrzucasz tarczę? Kiępski pomysł – teraz musisz Igrać z niebezpieczeństwem, bo ogr ma zamiar cię łupnąć.

*Octavia:* Jesteś pewien? Czy to nie jest właśnie To ja go tnę!? Wymiana ciosów i tak dalej?

*MG:* No jasne, masz rację. Potrzebuję kolejnej kawy – Tniesz go, faktycznie.



# OBRONA

Gdy **stajesz w obronie osoby, przedmiotu lub miejsca**, rzuć+KON.

► Na 10+, zatrzymaj 3. ► Na 7-9, zatrzymaj 1. Dopóki stoisz w obronie i ty, lub to, czego bronisz jest atakowane, możesz wydawać zatrzymania 1 za 1, by wybrać:

- Przekierowanie ataku na siebie
- Zredukowanie o połowę efektu ataku lub obrażeń
- Wystawienie przeciwnika sojusznikowi, dając temu sojusznikowi +1 do następnego rzutu przeciwko atakującemu
- Zadanie atakującemu obrażeń równych twojemu poziomowi

Obrona oznacza przebywanie w pobliżu swojego celu i skupienie się na zapobieganiu atakom przeciwko niemu, albo powstrzymywanie innych przed dotarciem w jego pobliże. Kiedy się oddalisz lub nie poświęcasz dłużej uwagi nadchodzącym atakom, tracisz wszystkie pozostałe zatrzymania.

Możesz wydać zatrzymania tylko wtedy, kiedy ktoś atakuje ciebie lub to, czego bronisz. Możliwe wybory zależą od atakującego i rodzaju ataku. W szczególności nie możesz zadać obrażeń wrogowi znajdującemu się poza zasięgiem twojej broni.

Atak to każde działanie mogąca zaszkodzić, a któremu ty możesz przeszkodzić. Ciosy mieczem i nadlatujące strzały to oczywiście ataki, ale będą nimi także zaklęcia, szarże czy chwytty.

Jeśli atak nie zadaje obrażeń, osłabienie efektu o połowę oznacza, że przeciwnik osiąga to czego chce, ale nie całkiem. Od ciebie i MG zależy co dokładnie będzie to oznaczać w danej sytuacji. Jeśli bronisz Klejnotu Oka Oro-Uhta, a ork próbuje zgarnąć je z ołtarza, zmniejszenie efektu o połowę może oznaczać, że klejnot został strącony na podłogę, ale ork nie położył na nim jeszcze brudnych łap. A może orkowi udało się pochwycić klejnot, ale jednocześnie z tobą – teraz musicie o niego zawalczyć, ramię w ramię. Jeśli ty i MG nie możecie wspólnie ustalić połowicznego efektu, nie możesz wybrać tej opcji.

Obrona samego siebie jest jak najbardziej możliwa. Polega ona na zaprzestaniu atakowania i skupieniu się na bezpieczeństwie.



*MG:* Avon, zaczynasz tkąć zaklęcie, by wypchnąć ducha nekromanty za bramę, lecz zombie napierają na ciebie.

*Lux:* Nie obawiaj się, mięciutki Avonie, ocalę cię. Przysięgam chronić Avona, podczas gdy rzuca zaklęcie – walę młotem o tarczę i krzyczę: „Jeśli chcecie go powstrzymać, będziecie mieć wpierw ze mną do czynienia!” Staję w Obronie Avona.

*MG:* I to z jakim zapalem. Rzuć+KON.

*Lux:* Mam 11, 3 zatrzymania, zgadza się?

*Avon:* Lepiej miej je w pogotowiu, Lux. Mam 8 na Rzucanie zaklęć i wystawiam się na niebezpieczeństwo.

*MG:* Oczywiście, że tak. Zakłócenia w magii przyciągają zombie, zbliżają się do ciebie chwiejnym krokiem. W mgnieniu oka jesteście otoczeni! Co robisz?

*Avon:* Jęczę bezradnie?

*Lux:* Zajmę się tym. Wydamę jedno z zatrzymań, żeby przekierować atak na siebie. Odpycham Avona na bok i pozwalam, żeby niepohamowany gniew mojej bogini rozlał się falami, drażniąc nieumarłych. Dla bezpieczeństwa wymachuję dookoła młotem zadając obrażenia. Właściwie to zużyję wszystkie zatrzymane punkty i zredukuję obrażenia o połowę. Moja bogini nas chroni!

*MG:* A więc, Hadrianie, broniłeś Durgi, gdy leczy Willema, lecz teraz Willem ma się lepiej. Co robicie?

*Durga:* Rzucam się, by przegnać troglodytów!

*Hadrian:* A ja chcę ruszyć na krokodylianina.

*MG:* W porządku, Durga, troglodyci idą na ciebie z maczugami.

*Hadrian:* Nie ma mowy, ciągle mam jedno zatrzymanie. Chcę je wydać, żeby przekierować ich atak na siebie.

*MG:* Wasza dwójka się rozdzieliła. Jak zamierzasz to zrobić, będąc 20 metrów dalej? Straciłeś zatrzymania, kiedy zaatakowałeś krokodyla, kolego.

*Hadrian:* Rzeczywiście, już nie „stoję w obronie” czegokolwiek. Mniejsza o to, Durga, teraz działasz sama.



# TRYSKANIE WIEDZĄ

Gdy **korzystasz ze zgromadzonej przez siebie wiedzy na dany temat**, rzuć+INT. ▶ Na 10+, MG powie ci w tym temacie coś interesującego i użytecznego w obecnej sytuacji. ▶ Na 7-9 MG powie ci tylko coś interesującego – od ciebie zależy użyteczność tej informacji. MG może zapytać *Skąd to wiesz?* Powiedz prawdę, teraz.

Tryskasz wiedzą za każdym razem, gdy próbujesz przypomnieć sobie wiedzę lub fakty na jakiś temat. Poświęcasz chwilę, by rozważyć co wiesz o Orczych Plemionach albo Wieży Ul'damaru, a potem dzielisz się tą wiedzą.

Uzyskana wiedza jest jak notatka z bestiariusza, ustęp z przewodnika podróznego lub wizyta w bibliotece. Otrzymujesz fakty dotyczące pewnego zagadnienia. Na 10+ MG powie ci, w jaki sposób te informacje mogą być od razu użyteczne. Na 7-9 będą to tylko fakty.

Jeśli rzut będzie nieudany, MG może obrócić przeciw tobie czas poświęcony na myślenie. Być może nie zauważysz goblina skradającego się za plecami, albo linki rozciągniętej nad podłogą w korytarzu. Jest to też doskonała okazja, by ujawnić niechcianą prawdę.

Jeśli nie jest to jeszcze jasne: uzyskane odpowiedzi są zawsze prawdziwe, nawet jeśli MG musiał wymyślić je w danej chwili. Zawsze mów to, czego wymaga szczerłość.

*Fenfaril:* Podłoga to była iluzja? Do diabła z tymi gnomami. Do diabła czy też dokądkolwiek idą gnomy po śmierci!

*MG:* Taaak. Jesteś w ponurej jamie, a wraz z tobą ciemny, humanoidalny kształt, bezoki i w ciapki. Zbliża się do ciebie, mamrocząc.

*Fenfaril:* Mamroczący kształt, hę? Co to takiego? Zamierza mnie zaatakować? Jestem pewien, że gdzieś już o czymś takim czytałem, może w szkole?

*MG:* Być może. Tryśnij wiedzą.

*Fenfaril:* Użycz mi wiedzy, mój umyśle. Wyrzuciłem 8.

*MG:* Oczywiście, że słyszałeś o czymś takim – nazwa ci umyka, ale przypominasz sobie ilustrację przedstawiającą tę istotę. Znajdowała się w korytarzu i jak ci się wydaje, czegoś pilnowała. Wiesz, że jest sposób, by pozwoliła ci przejść, ale nie do końca pamiętasz jaki. Skąd te braki w pamięci?

*Fenfaril:* Pewnie byłem tego dnia na kacu. Marny był ze mnie student. Sposób, powiadasz? Hmm...

*Vitus:* Tryskam wiedzą dotyczącą tej połączanej czaszki na 10.

*MG:* Jesteś pewien, że rozpoznajesz rzemiosło z żelaznego miasta Dis.

*Vitus:* ...I? W końcu wyrzuciłem 10!

*MG:* Oczywiście. Szczególnie rzuca ci się w oczy kilka znajomych glifów.

To znaki magii ognia ifrytów, jednak nieco dziwne, coś jakby magia przemian. Mógłbyś się założyć, że jeśli rzucisz zaklęcie do wnętrza czaszki, zamieni się ono w zaklęcie ognia.

*Vitus:* Płonące pociski – hurra!



# WNIKLIWE BADANIE

Gdy **skrupulatnie** badasz sytuację, miejsce lub osobę, rzuć-  
+MDR. ▶ Na 10+ zadaj MG 3 pytania z poniższej listy.

▶ Na 7-9 zadaj 1 pytanie. Masz +1 do następnego rzutu, jeśli  
bazujesz na odpowiedziach.

- Co się tu ostatnio wydarzyło?
- Co ma się zaraz wydarzyć?
- Na co muszę uważać?
- Co tutaj jest dla mnie wartościowe lub użyteczne?
- Kto tu tak naprawdę sprawuje kontrolę?
- Co tu nie jest tym, czym się wydaje?

Wnikliwe badanie wymaga bacznej obserwacji celu. To zazwyczaj oznacza interakcję z nim lub przypatrywanie się komuś, kto to robi. Nie wystarczy zajrzeć przez drzwi do pokoju, by go Wnikliwie zbadać. Nie możesz tylko rzucić okiem, musisz dokładnie rozejrzeć się wokół, zerknąć pod stół, obejrzeć coś od środka, opukać ściany, wypatrywać śladów w kurzu na półkach. Coś w tym stylu.

We Wnikliwym badaniu nie chodzi o dostrzeżenie drobnych szczegółów, tylko o poskładanie obrazu całości. MG zawsze szczerze opisuje czego doświadczają BG, więc podczas walki z pewnością powie, że mag koboldów stoi po drugiej stronie komnaty. Za to Wnikliwe badanie wskaże głębsze przyczyny sytuacji: zachowanie kobolda sugeruje, że czerpie on energię z pomieszczenia za nim i nie może podejść bliżej.

Podobnie jak gdy Tryskając wiedzą, otrzymane odpowiedzi są zawsze prawdziwe, nawet jeśli MG musi wymyślić je na poczekaniu. Kiedy już odpowie, klamka zapadła. Powinieneś Wnikliwie badać, aby przejrzeć przez iluzje, te magiczne i wszelkie inne.

O ile ruch nie mówi inaczej, gracze mogą zadawać jedynie pytania z listy. Jeśli gracz zada pytanie spoza niej, MG może poprosić o sprostowanie, albo odpowiedzieć na pytanie z listy najbliższe temu zadanemu.

Oczywiście na niektóre pytania może paść jedynie negatywna odpowiedź. Mówi się trudno. Jeśli naprawdę w danym miejscu nie ma niczego cennego lub przydatnego, MG odpowie: „Niestety, nic”.

*Omar:* Coś mi w tej komnacie śmierdzi, porozglądam się trochę. Wyciągam moje narzędzia i zaczynam majstrować tu i tam. Ciągnę za świeczniki i opukuję ściany młotkiem. Moje zwyczajowe sztuczki.

*MG:* Wnikliwie badasz?

*Omar:* O, tak. Badam wszystko bardzo wnikliwie. Mam 12. Chcę wiedzieć „Co tutaj nie jest tym, czym się wydaje?”

*MG:* Dla ciebie oczywistym jest, że za północną ścianą pomieszczenia jest pusta przestrzeń. Kamienie są nowsze, a zaprawa świeższa, to prawdopodobnie ukryta wnęka lub przejście.

*Omar:* Chciałbym zadać kolejne pytanie. „Kto zapieczętował to pomieszczenie?”

*MG:* Tego pytania nie ma liście, więc założę, że zapytałeś „Co się tu ostatnio wydarzyło?” badając robotę kamieniarską zauważasz, że ściana wybrzusza się w kilku miejscach. Kompletna fuszerka, wygląda na robotę goblinów. Jednak jedyny sposób, aby ściana się tak wybrzuszyła, to coś napierającego na nią od środka.

*Omar:* Czyli albo gobliny zablokowały przejście od tamtej strony, albo jest tam coś, co próbowało się wydostać.

*MG:* Bingo.



# PERTRAKTACJE

Gdy **masz argument i próbujesz manipulować postacią MG**, rzuć+CHA. Argument to coś czego postać chce lub potrzebuje.

► Na 10+ robi to, o co prosisz, jeśli najpierw obiecasz to, o co poprosi w zamian. ► Na 7-9 robi to, o co prosisz, ale najpierw będzie potrzebna solidna gwarancja twojej obietnicy, tu i teraz.

Pertraktacje obejmują szeroki wachlarz działań, w tym tak niezawodne środki jak zastraszanie czy dyplomacja. Pertraktujesz, kiedy przekonujesz kogoś do zrobienia czegoś dla ciebie, grożąc mu lub mając obietnicami. Ton Pertraktacji nie ma znaczenia, możesz być zarówno uprzejmy jak i wredny.

Zagadnięcie kogoś to nie Pertraktacje. To zwykła rozmowa. Pytasz: „Czy mogę dostać ten magiczny miecz?”, a sir Telric odpowiada: „No chyba nie, to moje ostrze, wykuł je mój ojciec, a zaczarowała je matka”, i na tym koniec. Aby Pertraktować, musisz mieć argument”. Argument” to cokolwiek, co może skłonić cel Pertraktacji, aby coś dla ciebie zrobił. Może to coś czego pragnie albo coś, czego wolałby, abyś nie robił. Jak worek złota, albo danie mu w pysk. To, co można uznać za argument, zależy od zaangażowanych osób i konkretnej sytuacji. Grożąc samotnemu goblinowi śmiercią masz argument w ręku. Ten sam goblin wsparty przez bandę pobratymców może uznać, że bardziej opłaca mu się walka.

Na 7+ zostaniesz zapewne poproszony o coś związanego z twoim argumentem. Jeśli twoją kartą przetargową jest to, że stoisz i ostrzysz nóż sugerując, że chętnie zatopiłbyś go w rozmówcy, może on poprosić o to, byś puścił go wolno. Jeśli argumentem jest twoja wyższa pozycja na dworze, rozmówca może poprosić cię o przysługę.

O cokolwiek cię poproszą, na 10+ musisz to obiecać czytelnie i jednoznacznie. Na 7–9 obietnica nie wystarczy. Musisz zaoferować jakieś zabezpieczenie danej obietnicy i to zanim zrobią to, czego chcesz. Gdy obiecasz, że zapewnisz komuś ochronę przed wilkami i robi to o co prosisz, a rzuciłeś 7–9, druga strona nie wypełni swojej części umowy, dopóki, na przykład, nie przyniesiesz świeżej skóry wilka, jako dowodu na to, że poradzisz sobie z wyzwaniem. Warto zaznaczyć, że nie musisz dotrzymać danej obietnicy. To od ciebie zależy czy twoja postać okaże się słowna czy nie. Miej tylko na uwadze, że łamanie obietnic prowadzi do kłopotów. Ludzie nie przepadają za krzywoprzysiężcami i niechętnie wchodzą z nimi w układy w przyszłości.

W niektórych przypadkach, kiedy mówisz, czego chcesz, możesz zawrzeć w sformułowaniu możliwą obietnicę wobec danego stworzenia, jak klasyczne „uciekaj, a daruję ci życie”. To od niego zależy czy chce przyjąć tę obietnicę, czy też pragnie czegoś innego. Może ci odpowiedzieć: „dobrze, pozwól mi żyć, a ucieknę” (z gwarancją, jeśli wynik rzutu to 7–9) lub „obietaj, że nie podążysz za mną”.

*Leena:* „Lordzie Hywn, potrzebuję twego poręczenia, inaczej królowa nie udzieli mi audiencji”.

*MG:* Nie jest specjalnie przekonany – jeśli strzelisz jakąś gafę, będzie to duży cios dla jego reputacji. „Dlaczego miałbym ci pomóc, Leeno?”

*Leena:* Rozmawiając z nim, niby przypadkiem bawię się sygnetem zabranym zabitemu skrytobójcy. Temu, którego Hywn zatrudnił, aby pozbyć się księcia. Upewniam się, że to dostrzeże.

*MG:* O rany, nieźle. Rzucaj na Pertraktacje.

*Leena:* Mam 8.

*MG:* „Wystarczy tych niedomówień!”, patrzy na ciebie z zimną wściekłością. „Oboje wiemy, że zamordowałaś mojego człowieka. Oddaj mi sygnet, przysięgnij milczenie, a spełnię twoją prośbę”.

*Leena:* Rzucam mu go od niechcenia. Zawsze możemy później wygrzebać inne brudy tej kanalii.

*Pendrell:* To jest miejsce, w którym Jednooki grywa w karty, tak? Zatem podchodzę do strażników. „Czołem panowie, czy bylibyście tak mili i, no wiecie, wpuścili mnie do środka?”, zapytuję bardzo uprzejmie, pełna klasa i sztyk, żeby to zrobili. Pertraktacje to rzut +CHA, zgadza się?

*MG:* Nie tak prędko, cwaniaczku. Powiedziałeś tylko, czego byś chciał. Ten duży śmierzdzący z prawej zastępuje ci drogę i mówi znudzony: „Przykro mi sir, prywatna rozgrywka”. Wygląda na to, że nie znosi swojej pracy i chętnie znalazłby się gdzie indziej. Jeśli chcesz pertraktować, będziesz potrzebować jakichś argumentów. Może łapówka?



## POMOC LUB PRZESZKODA

Gdy **komuś pomagasz lub przeszkadzasz**, rzuć+więzi z tą osobą.

- ▶ Na 10+, dajesz +1 lub -2 do rzutu tej osoby, twój wybór.
- ▶ Na 7-9 wciąż dajesz tej osobie modyfikator, ale narażasz się na niebezpieczeństwo, odwet lub koszt.

Za każdym razem kiedy czujesz, że dwójka graczy powinna zrobić przeciwny test, broniący powinien „przeszkadzać” atakującemu. Przeszkadzanie nie zawsze oznacza sabotowanie czyjejś akcji. Może to być cokolwiek poczynsz od kłótni podczas Pertraktacji, a skończywszy na byciu przebiegłą, ciężką do rozgryzienia osobą, nawet podczas Wnikliwego badania. Chodzi o stawianie na przeszkodzie w sukcesie innego gracza.

Zawsze dopytuj, jak osoba pomagająca lub przeszkadzająca to robi. Dopóki potrafi odpowiedzieć na to pytanie, wywołuje ruch. Czasami, jako MG, będziesz dopytywać czy przeszkadzanie rzeczywiście ma miejsce. Twoi gracze mogą nie zawsze zauważyć, że przeszkadzają sobie nawzajem.

Pomoc jest nieco bardziej oczywista. Jeśli gracz potrafi opisać, jak pomaga wykonać dany ruch i ma to sens, pozwól mu wykonać rzut na Pomoc.

Nie ma znaczenia jak wiele osób Pomaga lub przeszkadza podczas jednego rzutu. Osoba, która jest celem ich akcji, dostaje jednorazowo tylko modyfikator +1 lub -2. Nawet jeśli cała drużyna poszukiwaczy przygód pomaga w ataku na ogra, ten, kto zadaje ostatni cios dostaje tylko +1.

*MG:* Ozruku, stoisz samotny i zakrwawiony przeciw stadu wściekłych piekielnych ogarów. Za tobą, szlochając ze strachu, kuli się książę Lescii.

*Ozruk:* Stoję pewnie i podnoszę tarczę. Pomimo pewnej zguby, wypełnię swój obowiązek i stanę w Obronie młodego księcia.

*Aronwe:* Wyłaniam się z cienia i wyciągam swój miecz! „Zguba nie jest taka pewna, krasnoludzie!” Staję u jego boku – chcę mu pomóc w Obronie. „Nie znam cię zbyt dobrze, ale widziałem jak walczysz, Ozruku. Jeśli mamy dziś zginąć, zginiemy jako bracia!” Nie mam z nim żadnych więzi, ale i tak chcę spróbować.

*MG:* Naprawdę wzruszające. Dobra, rzuć +0, a jeśli ci się uda, Ozruk dostanie +1 do Obrony. Dawaj!

# RUCHY SPECJALNE

Ruchy specjalne pojawiają się na sesji rzadziej niż podstawowe lub dotyczą specyficznych sytuacji. Wciąż są jednak fundamentem działań bohaterów *Dungeon World: Podziemi i potworów* – szczególnie pomiędzy plądrowaniem lochów i heroicznymi przygodami.

Jest w tym coś takiego, coś tak czarnego, jak... Jak bardzo czarne mogłoby jeszcze być? Odpowiedź brzmi „nie”. Nie może być bardziej czarne.

Nigel Tufnel,  
„(Oto) Spinal Tap”



## OSTATNIE TECHNIENIE

Gdy **umierasz**, przelotnie dostrzegasz, co leży za Czarnymi Bramami Królestwa Śmierci (MG opisze). Następnie rzuć (tak po prostu, +nic – Śmierć nie dba o to, jak mocny albo fajny jesteś). ▶ Na 10+ udaje ci się oszukać Śmierć – jesteś w ciężkiej sytuacji, ale żyjesz. ▶ Na 7-9 sama Śmierć zaoferuje ci umowę. Przyjmij ją i żyj, albo odrzuć i przekrocz Czarne Bramy, by spotkać swój los. ▶ Na 6- twój los jest przypieczętowany. Śmierć cię nazaczyła i wkrótce przekroczysz granicę. MG powie ci kiedy.

Ostatnie Technienie to chwila rozdzielająca życie i śmierć. Czas staje w miejscu, gdy Śmierć przychodzi po swoją własność. Nawet ci, którzy nie przejdą przez Czarne Bramy, mogą dostrzec, co czeka na nich po drugiej stronie – przyjaciół i wrogów z przeszłości, nagrodę lub karę za swoje uczynki oraz inne, jeszcze dziwniejsze wizje. Chwila taka jak ta zmienia każdego, nawet tych, którym udało się umknąć.

Są trzy możliwe rezultaty tego ruchu. Na 10+ postać oszukała Śmierć w jakiś znaczący sposób. Uchodzi z czymś, co zgodnie z prawem nie należy już do niej. Śmierć nie może jej powstrzymać, ale zapamięta tę zniewagę. Na 7–9 MG powinien zaoferować graczowi prawdziwy, niosący poważne konsekwencje wybór. Pomyśl o dokonaniach postaci i o tym, czego dowiedziałeś się o niej podczas gry. Śmierć widzi i wie wszystko, a swoje oferty szyje na miarę. Pamiętaj, że to wymiana. Zaproponuj coś, co będzie wyzwaniem do odegrania, ale także poprowadzi grę w nowym, ciekawym kierunku. W przypadku nieudanego rzutu śmierć jest nieunikniona. Najprostszym rozwiązaniem jest powiedzieć: „Śmierć przeprowadza cię za bramy do swojego posępnego królestwa” i kontynuować. Jednak czasem Śmierć przychodzi nieśpiesznie. Możesz zapowiedzieć: „został ci tydzień życia” lub „czujesz na sobie zimne objęcia Śmierci...” i na ten moment nic więcej nie dodawać. Gracz może chcieć poddać się śmierci i przyjąć ją w tej chwili – nie ma w tym nic złego. Pozwól mu stworzyć nową postać na normalnych zasadach. Najważniejsze to pamiętać, że starcie ze Śmiercią, zwycięskie czy nie, jest znaczącym momentem, który zawsze powinien prowadzić do zmiany.

*MG:* Wróblu, kiedy ostrze noża tonie w twoich wnętrznościach, świat odpływa, a ty stajesz przed Czarnymi Bramami Śmierci. Wśród wielu cierpiących dusz widzisz lorda Hwyna, tego odrażającego drania. Wygląda na to, że wszystkie jego nieczne uczynki w końcu się na nim zemściły. Zauważa cię poprzez posępną przepaść i czujesz dreszcz jego głodu w samym środku duszy. Czas byś wydał Ostatnie tchnienie.

*Wróbel:* Ciężka sprawa. Mam 9.

*MG:* Śmierć ukazuje ci się, strzępy czarnych szat tańczą wokół jej widmowej postaci. Błada dłoń dotyka twojej twarzy. Słyszysz eteryczny głos. „Tak szybko do mnie przybywasz, cny Wróbelku? Podążasz za wartkim strumieniem dusz posłanych tutaj twoim ostrzem. Twoje dary są mi tak miłe. Zwrócę cię światu, ale musisz mi coś obiecać. W cieniu żyłeś, w cieniu останiesz. Wyrzeknij się światła dnia na zawsze lub zostań ze mną... na wieczność. Co powiesz, mały łotrze?”

*Wróbel:* (głośno przełyka ślinę)

## PRZECIĄŻENIE

Gdy **wykonujesz ruch dźwigając ciężar**, możesz być przeciążony.

Jeśli noszony ciężar jest:

- Mniejszy lub równy twojemu Udźwigowi, nie ponosisz żadnych kar.
- Mniejszy lub równy twojemu Udźwigowi+2, masz -1 dopóki nie zrzucisz nieco ciężaru.
- Większy niż twój Udźwig +2, masz wybór: zrzucić przynajmniej 1 wagi i rzucać z -1, lub ponieść automatyczną porażkę.

Udźwig determinują twoja klasa postaci i SIŁ. Możliwość noszenia większej ilości rzeczy jest bardzo przydatna, gdy trzeba wynieść skarby z lochu albo gdy chcesz być pewnym, że masz ze sobą wszystko co potrzebne.

Ten Ruch ma zastosowanie tylko w przypadku przedmiotów, które można nosić ze sobą i jednocześnie działać. Głaz niesiony na plecach to nie Przeciążenie – po prostu nie możesz się ruszać. Ruchy jakie może wtedy wykonać bohater dobierajcie kierując się sytuacją w fikcji.

## ROZBIJACIE OBOZU

Gdy **zatrzymujecie się, aby odpocząć**, spożyjcie prowiant. Jeśli znajdujecie się w niebezpiecznej okolicy, ustalcie kolejność trzymania Wart. Jeśli macz wystarczającą liczbę PD, możez Awansować. Gdy **budzisz się po co najmniej kilku godzinach nieprzerwanego snu**, wylecz obrażenia równe połowie twoich maksymalnych PW.

Zazwyczaj Rozbijasz obóz po to, by zająć się innymi sprawami, jak Przygotowanie zakłęb lub Obcowanie z bóstwem. Albo, zwyczajnie, przespąć spokojnie całą noc. Za każdym razem kiedy zatrzymujesz się, aby złapać oddech na dłużej niż godzinę, prawdopodobnie Rozbijasz obóz.

Spędzenie nocy w domu lub zajeździe to także Rozbijanie obozu. Możez odzyskać punkty wytrzymałości na normalnych zasadach, ale prowiant wykreślasz tylko jeśli korzystasz z własnych zapasów, a nie z gościnności gospodarzy lub zasobności sakiewki.

## WARTA

Gdy **stoisz na warcie i coś zbliża się do obozu**, rzuć+MDR.

► Na 10+ udaje ci się zbudzić obóz i przygotować, wszyscy w obozie mają +1 do następnego rzutu. ► Na 7-9 reagujesz moment za późno, twoi kompani w obozie obudzili się, choć nie mieli czasu na przygotowanie. Mają broń i zbroje, ale nic poza tym. ► W przypadku porażki, cokolwiek czyha wokół obozu ma przewagę i może was zaskoczyć.

# RYZYKOWNA WYPRAWA

Gdy **podróżujecie przez niebezpieczne tereny**, wybierzcie spośród siebie przewodnika, zwiadowcę i kwatermistrza. Każda postać z przypisaną rolą rzuca+MDR. ▶ Na 10+:

- Kwatermistrz zmniejsza liczbę wymaganego prowiantu o 1
- Przewodnik zmniejsza czas potrzebny na pokonanie dystansu (MG zadecyduje o ile)
- Zwiadowca dostrzeże zagrożenie na tyle szybko, byście to wy mogli je zaskoczyć

▶ Na 7-9 każda z osób wypełnia swoją rolę jak należy: spożywana jest normalna liczba prowiantu; podróż zajmuje tyle, ile przewidziano; nic nie zaskakuje was, ani wy nie jesteście w stanie niczego zaskoczyć.

Postać nie może pełnić więcej niż jednej roli naraz. Jeśli nie ma was na tyle dużo w drużynie albo zdecydujecie się nie przypisywać komuś określonej roli, traktujecie dane obowiązki jakby przy ich wypełnianiu wypadło 6-.

Odległości w świecie podziemi i potworów są mierzone prowiantem. Prowiant to ilość zasobów zużywanych jednego dnia. Wyprawy wymagają więcej prowiantu, kiedy są długie lub gdy bohaterowie podróżują powoli.

Ryzykowna wyprawa to cała droga pomiędzy dwoma miejscami. Drużyna nie rzuca za jeden dzień podróży, tylko po to, aby Rozbić obóz i rzucać ponownie następnego dnia na kolejną Wyprawę. Wystarczy jeden rzut.

Ten Ruch ma zastosowanie tylko wtedy, kiedy drużyna wie, dokąd zmierza. Eksploracja okolicy nie jest Ryzykowną wyprawą. To po prostu wałęsanie się w poszukiwaniu przygód i awantur. Zużyjcie prowiant kiedy Rozbijacie obóz, a MG opíše wam szczegóły związane ze światem, gdy przyjdzie na to odpowiednia pora.

## KONIEC SESJI

Gdy **następuje koniec sesji**, wybierz jedną ze swoich więzi, która wydaje ci się rozwiązana (wyczerpała się, nic już nie znaczy lub podobnie). Zapytaj gracza, z którego postacią dzielisz tę więź, czy się zgadza. Jeśli tak, zaznacz PD i nawiąż nową więź z kimkolwiek chcesz.

Gdy już sprawdzisz więzi, sprawdź charakter. Jeśli podczas tej sesji choć raz spełniłeś jego założenia, zaznacz PD. Następnie jako grupa odpowiedzcie na trzy poniższe pytania:

- Czy dowiedzieliśmy się czegoś nowego i ważnego na temat świata?
- Czy pokonaliśmy istotnego wroga lub potwora?
- Czy zdobyliśmy wartościowy skarb?
- Za każde „tak” każdy zaznacza PD.

## AWANS

Gdy **masz wolną chwilę (godziny lub dni) oraz twoje PD wynoszą (lub przewyższają) twój obecny poziom+7**, możesz przemyśleć swoje doświadczenia i doszlifować umiejętności.

- Odejmij swój obecny poziom+7 od posiadanych PD.
- Zwiększ swój poziom o 1.
- Wybierz nowy ruch zaawansowany swojej klasy.
- Jeśli jesteś czarodziejem, dodaj nowy czar do Księgi zaklęć.
- Wybierz jeden ze swoich atrybutów i zwiększ go o 1 (może to zmienić modyfikator). Zmiana Kondycji zwiększa twoje maksymalne i obecne PW. Atrybuty nie mogą wynosić więcej niż 18.



# HULANKA

Gdy **wracasz triumfalnie i urządzasz wielkie przyjęcie**, wydaj 100 monet i rzuć +1 za każde dodatkowe 100 monet jakie przy tym wydajesz. ▶ Na 10+, wybierz 3. ▶ Na 7-9, wybierz 1.

▶ W przypadku porażki nadal wybierasz 1, ale sprawy wymykają się spod kontroli (MG powie jak).

- Zaprzyjaźniasz się z przydatnym BN-em.
- Słyszysz pogłoski o niezłej okazji.
- Zdobywasz użyteczne informacje.
- Nie zostałeś w nic wplątany, oczarowany lub oszukany.

Pohulać możesz tylko jeśli wracasz zwycięsko. To właśnie przyciąga towarzystwo biesiadników do poszukiwaczy przygód, świętujących swoje ostatnie dokonania. Jeśli nie ogłosicie sukcesu lub porażki, kto chciałby z wami imprezować?

# ZAOPATRZENIE

Gdy **idziesz kupić coś mając złoto w mieszk**u i **jest to coś dostępnego w tej osadzie**, możesz kupić to po cenie targowej. Gdy **jest to coś nietypowego lub niedostępnego normalnie w tej osadzie**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+, znajdujesz to czego szukasz, w uczciwej cenie. ▶ Na 7-9 musisz zapłacić więcej lub kupić nie do końca to, czego szukasz, tylko coś podobnego. MG powie ci, jaki masz wybór.

# ZDROWIENIE

Gdy **nie robisz nic poza komfortowym i bezpiecznym odpoczynkiem**, po dniu odzyskujesz wszystkie PW. Po trzech dniach Zdrowienia leczysz jedną wybraną ułomność. Jeśli jesteś pod opieką uzdrowiciela (magiczną bądź inną), leczysz jedną ułomność za każde dwa dni odpoczynku.

## REKRUTACJA

Gdy **rozpuszczasz wici, by zatrudnić pomoc**, rzuć:

- +1 jeśli ogłaszasz, że hojnie płacisz
- +1 jeśli ogłaszasz, co zamierzasz zrobić
- +1 jeśli ogłaszasz, że będą udziały w tym, co znajdziecie
- +1 jeśli pomagasz ci twoja reputacja w tych okolicach

Na 10+, znajduje się kilkoro uzdolnionych kandydatów. Możesz wybrać kogo zatrudnisz, bez kar za niezabranie innych ze sobą.

► Na 7-9 zatrudniasz kogoś nie do końca odpowiedniego, lub odrzucasz wszystkie kandydatury. ► W przypadku porażki, ktoś wpływowy i kompletnie nieprzygotowany ogłasza, że chciałby się przyłączyć (łatwowierny młodzian, lekkomyślny postrzelaniec, skryty wróg lub podobny). Weź tę osobę ze sobą i ponieś tego konsekwencje, albo odrzuć tę kandydaturę. Jeśli to zrobisz, masz -1 do następnej Rekrutacji.

## NIEDOKOŃCZONE SPRAWY

Gdy **powracasz do cywilizowanego miejsca, w którym wcześniej narobiłeś kłopotów**, rzuć+CHA. ► Na 10+ wieść o twoich uczynkach się rozniosła i wszyscy cię rozpoznają. ► Na 7-9 tak samo, ale dodatkowo MG wybiera komplikację:

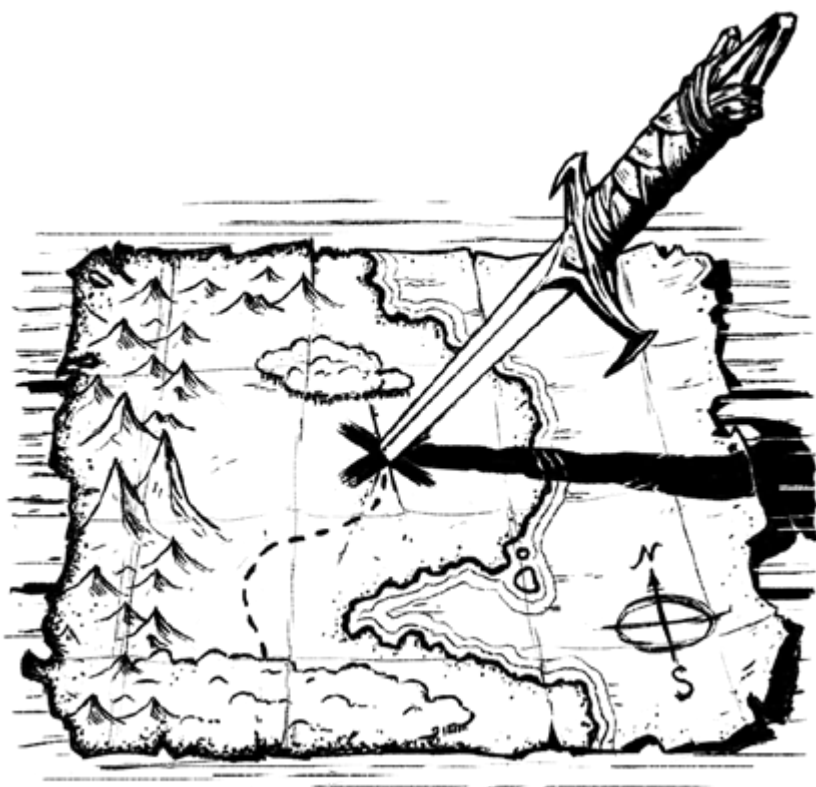
- Lokalna straż ma nakaz twojego aresztowania
- Ktoś wyznaczył cenę za twoją głowę
- Ktoś ważny dla ciebie znalazł się w trudnej sytuacji z powodu twoich działań

Ten ruch wywołuje się tylko w miejscach, w których zdarzyło ci się sprawać problemy, nie w każdym skrawku cywilizacji, do którego dotrzecie. Jeśli dałeś się publicznie wplątać w problemy kogoś innego, również wywołujesz ten ruch.

Cywilizacja oznacza w tym przypadku wioski, miasteczka i metropolie ludzi, elfów, krasnoludów czy niziołków, ale może odnosić się także do względnie praworządnych osad dzikich ras, takich jak orki czy gobliny. Jeśli BG przebywali w tym miejscu jako część danej społeczności, liczy się ona jako cywilizacja.

# PRZYGOTOWANIE

Gdy poświęcasz wolny czas na naukę, medytację lub ćwiczenia, zdobywasz przygotowanie. Jeśli przygotowujesz się przez tydzień lub więcej, weź 1 przygotowanie. Jeśli przygotowujesz się przez miesiąc lub dłużej, weź 3 przygotowania. Gdy twoje **przygotowanie się przydaje**, wydaj 1 przygotowanie na +1 do dowolnego rzutu. Możesz wydać tylko jedno przygotowanie na rzut.





## ROZDZIAŁ V



**KLASY POSTACI**



**BARBARZYŃKA /  
BARBARZYŃCA**

Różnie cię nazywali. Rozbójnik, łupieżca, morderca, złodziej... Obcy. Przybywasz z krain nieznanych nawet uczonym głowom, z najdalszych zakątków krain, w poszukiwaniu... Złota? Chwały? By przelać krew? Jaki by nie był głód, który próbujesz zaspokoić tą wędrówką, to nieistotne - zawsze będzie kolejny. Liczy się siła własnych rąk, krzepkość pleców i wierność tradycjom twego ludu.

Mówią o tobie barbarzyńca. Dziki. Niech mówią. Ty wiesz lepiej. Ich świat cywilizowanych praw i szlachetnego porządku skończy w ruinie zgruchotany pod twymi stopami.

Ty wiesz, co jest najlepsze w życiu. Pokaż im.

## IMIONA

Gorm, Si-Yi, Priscilla, Sen, Xia, Anneira, Haepha, Lur, Shar, Korrin, Nkosi, Fafnir, Qua, Sacer, Vercin'geto, Barbozar, Clovis, Frael, Thraraxes, Sillius, Sha Sheena, Khamisi

**TYTUŁY:** Chwalebny, Wygłodniały, Porywczy, Niepokonany, Żarłoczny, Miażdzywróg, Łamignat, Wesołek, Melancholijny, Wszechpotężny, Olbrzym, Zwycięski

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** cierpiące, dzikie, mętne

**SYLWETKA:** potężne mięśnie, srogie łydki, chuda, gibka

**DEKORACJE:** nietypowa biżuteria, dziwne tatuaże, brak ozdób

**STRÓJ:** padlinożercy, nieodpowiedni do pogody, skrawki, jedwabie

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 8 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k10.



# RUCHY POZCZĄTKOWE

Nie jesteś stąd, doprecyzuj:

## NIETUTEJSZY

Możesz być równie dobrze elfem, krasnoludem, niziołkiem jak i człowiekiem, ale ty i twój lud nie jesteście stąd. Na początku każdej sesji MG zapyta cię o twą ojczyznę, czemu ją opuściłeś, albo co zostawiłeś za sobą. Jeśli odpowiesz, zaznaczasz PD.

Na początku posiadasz te ruchy:

## HERAKLEJSKIE APETYTY

Innych może zadowolić łyk wina czy dominacja nad służą lub dwoma. Ty chcesz więcej. Wybierz dwa apetyty. Gdy **gonisz za zaspokojeniem jednego ze swoich apetytów i miałbyś rzucać na ruch**, zamiast rzucać 2k6 rzuć 1k6+1k8. Jeśli wynik na k6 jest wyższy od wyniku na k8, MG wprowadzi też zagrożenie lub komplikację z powodu twoich nieostrożnych poczynań.

### Apetyty:

- ☐ Czyste zniszczenie
- ☐ Władza nad innymi
- ☐ Doczesne przyjemności
- ☐ Podboje
- ☐ Bogactwo i posiadanie
- ☐ Sława i chwała

## ZDOBYCZNA PRZEWAGA

Gdy **wydajesz Ostatnie tchnienie**, masz +1, a na 7–9 to ty oferujesz Śmierci umowę w zamian za swoje życie. Jeśli Śmierć ją przyjmie, przeżyjesz. Jeśli nie, umrzesz.

## MUSKULATURA

Gdy **dzierżysz broń**, ma ona etykiety *potężna* i *brutalna*.

## NA CO CZEKASZ?

Gdy **rzucasz wyzwanie przeciwnikom**, rzuć+KON. ▶ Na 10+ potraktuj cię jak oczywiste zagrożenie, którym muszą się zająć i zignorują twoich kompanów. ▶ Na 7-9 tylko niektórzy (najślabsi bądź najgłupszy z nich) padną ofiarą twoich drwin.

**Wybierz też jeden z tych:**

☐ **PEŁNA PŁYTA I STAL W GARŚCI**

Ignorujesz etykietę *niewygodny* noszonego pancerza.

☐ **WOLNOŚĆ I SWOBODA**

Dopóki nie jesteś Przeciążony oraz nie nosisz pancerza ani tarczy, masz +1 pancerza

## CHARAKTER

**Wybierz charakter:**

☐ **CHAOTYCZNY**

Uniknij poddania się obyczajom cywilizowanego świata.

☐ **NEUTRALNY**

Naucz kogoś tradycji swego ludu.

## EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 8+SIŁ. Masz prowiant (5 użyć, 1 wagi), sztylet (krótki, 1 wagi) oraz pamiątkę z twojej podróży lub z twojej ojczyzny, opisz ją.

**Wybierz broń:**

☐ Topór (bliski, 1 wagi)

☐ Dwuręczny miecz (bliski, +1 obrażeń, 2 wagi)

**Wybierz jedno:**

☐ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi) i prowiant (5 użyć, 1 wagi)

☐ Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi)

# WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

- \_\_\_\_\_ jest słaby i głupi, ale zabawny.
- Metody \_\_\_\_\_ są dziwne i niezrozumiałe.
- \_\_\_\_\_ zawsze wpada w tarapaty, muszę go chronić przed nim samym.
- \_\_\_\_\_ dzieli mój głód chwały. Ziemia zadrży pod naszymi stopami!

## RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

### ☐ MAŁY GŁÓD

Wybierz dodatkowy apetyt.

### ☐ APETYT NA DESTRUKCJE

Weź ruch barda, łotra lub wojownika. Nie możesz wybrać ruchów wieloklasowych.

### ☐ MA MIŁOŚĆ NICZYM CIĘŻARÓWKA

Gdy **odstawiasz popis siły**, wymień komu z obecnych imponujesz. Masz +1 do Pertraktowania z nimi.

### ☐ NAJWAŻNIEJSZE W ŻYCIU JEST...

Jeśli podczas sesji zmiażdżyłeś swych wrogów, ujrzałeś ich krew wsiąkającą w ziemię lub usłyszałeś lament ich pobratymców, na jej koniec zaznacz PD.

### ☐ WŁÓCZYKI

Zwiedziłeś świat wzdłuż i wszerz. Gdy **docierasz w jakieś miejsce**, zapytaj MG o istotne tradycje, rytuały i tym podobne, a powie ci, co musisz wiedzieć.

### ☐ UZURPATOR

Gdy **udowodnisz swoją wyższość osobie u władzy**, masz +1 do następnego rzutu przeciw jego sługom, poddanym, lizusom i innym.

### ☐ KHAH KHAŃÓW

Najemnicy zawsze zaakceptują spełnienie jednego z twoich apetytów jako zapłatę.

## ❑ **SAMSON**

Możesz wziąć dowolną ułomność, by natychmiast wyrwać się z fizycznych lub mentalnych okowów.

## ❑ **MIAŻDŻYĆ!**

Gdy **Ty go tniesz**, na 12+ zadaj swoje obrażenia i wybierz coś fizycznego, co twój przeciwnik traci: broń, pozycję, kończynę lub podobne.

## ❑ **NIEZASPOKOJONY GŁÓD**

Gdy **otrzymujesz obrażenia**, możesz je zignorować i zamiast tego wziąć -1 do wszystkich rzutów dopóki nie zaspokoisz jednego z apetytów. Jeśli masz już tę karę, nie możesz ponownie wykonać tego ruchu.

## ❑ **OKO DO SŁABEJSZY**

Gdy **Wnikliwie badasz**, dodaj *Co tu jest słabe lub wrażliwe?* do listy pytań.

## ❑ **W RUCHU**

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem wywołanym przez poruszanie się** (jak upadek z wąskiego mostu czy szarża obok uzbrojonego strażnika), masz +1.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

## ❑ **DOBRY DZIEŃ BY UMIRZEC**

Dopóki twoje aktualne PW wynoszą mniej niż KON (lub wynoszą 1, cokolwiek jest wyższe), masz +1 do wszystkich ruchów.

## ❑ **ZABIĆ WSZYSTKICH**

*Wymaga: Apetyt na destrukcję*

Weź kolejny ruch barda, łotra lub wojownika. Nie możesz wybrać ruchów wieloklasowych.

## ❑ **WOJENNY OKRZYK**

Gdy **wkraczasz do walki z popisem siły** (jak okrzyk, motywujące zawołanie, bitewny taniec) rzuć+CHA. ▶ Na 10+, obie opcje.

▶ Na 7-9 jedna z opcji.

- Sojusznicy czują się zagrzeni do walki i mają +1 do następnego ruchu
- Przeciwnicy czują strach i działają zgodnie z nim (unikają cię, ukrywają się, atakują desperacko)

#### ☐ **ZNAMIE POTĘGI**

Gdy **weźmiesz ten ruch i poświęcisz nieco nieprzerwanego czasu na wspomnienie swoich chwalebnych czynów z przeszłości**, możesz oznaczyć się symbolem swojej potęgi (jak długi warkocz z wplecionymi dzwonekami, rytualne blizny, tatuaże lub podobne). Każda inteligentna, śmiertelna istota widząc symbol instynktownie pojmie, że trzeba się z tobą liczyć i potraktuje cię odpowiednio.

#### ☐ **WIĘCEJ! JESZCZE WIĘCEJ!**

Gdy **zaspokajasz apetyt do granic możliwości (niszcząc coś unikalnego i ważnego, zyskując wielką sławę, bogactwo, potęgę lub podobne)**, możesz go wygasić. Skreśl apetyt z listy i zaznacz PD. Możesz wciąż próbować go zaspokoić, ale nie czujesz już gorącego pożądania jak kiedyś. W jego miejsce wybierz nowy apetyt.

#### ☐ **TEN, KTÓRY PUKA**

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem**, na 12+ zwracasz niebezpieczeństwo przeciw niemu samemu, MG opisz jak.

#### ☐ **ZDROWIA NIEUFNOŚĆ**

Gdy **nieczysta magia dzierzona przez śmiertelnych zmusza cię do Igrania z niebezpieczeństwem**, traktuj wyniki 6- jak 7-9.

#### ☐ **KREW DLA BOGA KRWI**

Jesteś wtajemniczony w dawne tradycje, rytuały ofiarowania. Wybierz coś, co cenią twoi bogowie (albo przodkowie, duchy, totem lub podobne): złoto, krew, coś podobnego. Gdy **ofiarujesz te rzeczy według dawnych tradycji i rytuałów**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+MG ofiaruje ci wgląd w twój obecny problem, albo pomocną łaskę. ▶ Na 7-9 ofiara nie wystarczy i bogowie kosztują też z twego ciała, wciąż jednak dają mądrość lub łaskę. ▶ W przypadku porażki zaslugujesz na gniew duchów





**BARDKA /  
BARD**



W poematach życie poszukiwacza przygód to wyłącznie szerokie drogi, złoto i chwalebne walki. Opowieści snute w wiejskich gospodach muszą mieć w sobie ziarno prawdy, co nie? Pieśni inspirujące na równi prostaczków i szlachtę – te kojące serca bestii, i te rozsierzdzające ludzi – nie biorą się znikąd.

Witaj, bardzie. Srebrny języku i złoty umyśle. Tkaczu opowieści i kowalu pieśni. Wystarczy byle grajek, by opowiedzieć historię, potrzeba jednak prawdziwego barda, by ją przeżyć. Cny oratorze, wzuń buty i naostrz ukryty nóż. Odpowiedz na zew. Walcz ramię w ramię z pacholami, zbirami i przyszłymi bohaterami. Kto inny miałby napisać opowieść o twym własnym heroizmie?

Nikt. Ruszaj.

## IMIONA

**CZŁOWIEK:** Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra

**ELF:** Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** wszechwiedzące, ogniste, radosne

**FRYZURA:** frymuśna, dzika, stylowa czapka

**STRÓJ:** kosztowny, podróżny, ubogi

**SYLWETKA:** wysportowana, dobrze odżywiona, szczupła

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 6 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k6.

# RUCHY POCZĄTKOWE

Wybierz rasę, aby otrzymać odpowiadający jej ruch:

## ☐ CZŁOWIEK

Gdy **po raz pierwszy odwiedzasz cywilizowaną osadę**, ktoś szanujący obyczaj gościnności wobec minstrela przyjmie cię jako swojego gościa.

## ☐ ELF

Gdy **odwiedzasz ważne miejsce (twój wybór)**, możesz zapytać MG o jeden fakt z historii tego miejsca.

Na początku posiadasz te ruchy:

## SZTUKA TAJEMNA

Gdy **wypłacasz występem proste zaklęcie**, wybierz sojusznika oraz efekt:

- Uleczenie 1k8 obrażeń
- +1k4 obrażeń do następnego ataku
- Oczyszczenie umysłu przerywające jeden urok
- Następnym razem gdy ktoś z powodzeniem Pomoże celowi, dostanie on +2 zamiast +1

Następnie rzuć+CHA. ▶ Na 10+ sojusznik zyskuje wybrany efekt. Dla ▶ Na 7-9 czar działa, ale ściągasz na siebie niechcianą uwagę lub twoja magia rozbrzmiewa wpływając na inne cele (wybór MG).

## WIEDZA BARDA

Wybierz dziedzinę wiedzy:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Czary i magye                    | <input type="checkbox"/> Plany i sfery                      |
| <input type="checkbox"/> Umarli i nieumarli               | <input type="checkbox"/> Legendy bohaterów wieków minionych |
| <input type="checkbox"/> Wielkie historie znanego świata  | <input type="checkbox"/> Bogowie i ich sługi                |
| <input type="checkbox"/> Bestiariusz stworzeń niezwykłych |   |

Gdy **po raz pierwszy napotykasz ważną istotę, miejsce lub przedmiot (twój wybór) objęte twoją dziedziną wiedzy**, możesz zadać MG jedno pytanie na ich temat. MG odpowie zgodnie z prawdą. Następnie MG może cię zapytać w jakiej opowieści, pieśni lub legendzie zaśpiewałeś tę informację.

## SZCZERY DO BÓLU

Gdy **rozmawiasz z kimś szczerze**, osobie prowadzącej twojego rozmówcę możesz zadać pytanie z listy poniżej. Odpowiedź musi być szczerą. Następnie dana osoba może zadać pytanie z listy tobie (odpowiedź musi być szczerą).

- |                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| ■ Komu służysz?               | ■ Co tak naprawdę teraz czujesz? |
| ■ Co chciałbyś bym zrobił?    | ■ Czego najbardziej pragniesz?   |
| ■ Jak mogę sprawić byś _____? |                                  |

## PRZYSTAŃ POŚRÓD BURZ

Gdy **powracasz do odwiedzonej już kiedyś cywilizowanej osady**, powiedz MG kiedy ostatnim razem tutaj byłeś. MG powie jak się zmieniła od tamtej pory.

# CHARAKTER

**Wybierz charakter:**

### ☐ **DOBRY**

Użyj swojej sztuki aby komuś pomóc.

### ☐ **NEUTRALNY**

Uniknij konfliktu albo rozładuj napiętą sytuację.

### ☐ **CHAOTYCZNY**

Podjudź innych do stanowczych, ważnych i nieplanowanych działań.

„– Koniecznie! – Bardowi aż zaświeciły się oczy. – Fflam wkracza do akcji! Dalej na mury! Brać je szturmem! Rozbić bramy!”

– Księga trzech,  
Lloyd Alexander,  
tłum. Paweł Beręsewicz

„What can this strange  
device be?”

When I touch it, it gives  
forth a sound

It's got wires that vibrate  
and give music

What can this thing be that  
I found?”

– Rush, „2112”

## EKWIPUNEK

Twój Udźwąg to 9+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi).

**Wybierz jeden instrument, dla ciebie wszystkie ważą 0:**

- ☐ Mandolina twojego ojca, naprawiona
- ☐ Lutnia, wyśmienity podarunek od szlachcica
- ☐ Kobza, którą uwiodłeś swą pierwszą miłość
- ☐ Skradziony róg
- ☐ Skrzypce, nigdy wcześniej nieużywane
- ☐ Śpiewnik napisany w zapomnianym języku

**Wybierz ubiór:**

- ☐ Skórznia (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- ☐ Krzykliwy strój (0 wagi)

**Wybierz oręż:**

- ☐ Rapier pojedynkowy (bliski, precyzyjny, 2 wagi)
- ☐ Sfatygowany łuk (niedaleki, 2 wagi), pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi)  
i krótki miecz (bliski, 1 wagi)

**Wybierz jedno:**

- ☐ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- ☐ Bandaże (3 użycia, 0 wagi)
- ☐ Niziołcze ziele fajkowe (6 użyć, 0 wagi)
- ☐ 3 monety

## WIEZI

**Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:**

- To nie pierwsza moja przygoda z \_\_\_\_\_.
- Śpiewałem pieśni o \_\_\_\_\_ na długo przed naszym spotkaniem.
- \_\_\_\_\_ jest często celem moich żartów.
- Piszę balladę o przygodach \_\_\_\_\_.
- \_\_\_\_\_ powierzył mi swój sekret.
- \_\_\_\_\_ nie ufa mi i ma ku temu dobry powód.

# RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

## ☐ **UZDRAWIAJĄCA PIEŚŃ**

Gdy leczysz Sztuką tajemną, leczysz dodatkowo +1k8 obrażeń.

## ☐ **ZAJADŁA KAKOFONIA**

Gdy zwiększasz obrażenia Sztuką tajemną, zwiększasz je o dodatkowe +1k4 obrażeń.

## ☐ **WYKABANE POZA SKALĘ**

Gdy odwalasz szalony występ (mocarne solo na lutni albo srogie łomotnięcie w bęben), wybierz cel który może cię usłyszeć i rzuć+CHA.

► Na 10+ cel atakuje najbliższego sojusznika w zasięgu. ► Na 7-9 cel atakuje najbliższego sojusznika w zasięgu, ale przyciągasz jego uwagę i gniew.

## ☐ **HEAVY METAL**

Gdy wydajesz potężny krzyk lub grasz porażającą nutę, wybierz cel i rzuć+KON. ► Na 10+ cel otrzymuje 1k10 obrażeń i głuchnie na kilka minut. ► Na 7-9 nadal ranisz swój cel, ale tracisz kontrolę: MG wybiera dodatkowy cel w pobliżu.

## ☐ **Z DROBNĄ POMOCĄ...**

Gdy z powodzeniem komuś Pomagasz, też dostajesz +1.

## ☐ **NIEZIEMSKIE TONY**

Twoja Sztuka tajemna jest silna, dzięki czemu możesz wybierać dwa efekty zamiast jednego.

## ☐ **PARADA FECHMISTRZA**

Gdy Ty go tniesz, masz +1 pancerza do następnego ataku w ciebie.

## ☐ **BAJERA**

Gdy z kimś Pertraktujesz, na 7+ dostajesz też +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie.

## ☐ **WIELOKLASOWY NOWICJUSZ**

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

#### ☐ **WIELOKLASOWY AKOLITA**

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

**Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:**

#### ☐ **UZDRAWIAJĄCY REFREN**

*Zastępuje: Uzdrawiająca pieśń*

Gdy **leczysz Sztuką tajemną**, leczysz dodatkowo +2k8 obrażeń.

#### ☐ **ZAJADŁY GRZMOT**

*Zastępuje: Zajadła kakofonia*

Gdy **zwiększasz obrażenia Sztuką tajemną**, zwiększasz je o dodatkowe +2k4 obrażeń.

#### ☐ **NIEZAPOMNIANA TWARZ**

Gdy **spotykasz znaną ci wcześniej osobę (twój wybór) i przez dłuższy czas się nie widzieliście**, dostajesz +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie.

#### ☐ **REPUTACJA**

Gdy **po raz pierwszy spotykasz osobę, która słyszała pieśni na twój temat**, rzuć+CHA. ▶ Na 10 powiedz MG dwie rzeczy, które o tobie słyszała. ▶ Na 7-9 powiedz MG jedną rzecz którą o tobie słyszała, MG dopowie drugą.

#### ☐ **NIEZIEMSKIE AKORDY**

*Zastępuje: Nieziemskie tony.*

Twoja Sztuka tajemna jest silna, dzięki czemu możesz wybierać dwa efekty zamiast jednego. Dodatkowo wybierasz, który z nich podwoić.

#### ☐ **UCHO DO MAGII**

Gdy **usłyszysz jak przeciwnik rzuca zaklęcie**, MG poda ci nazwę czaru i jego efekty. Masz +1 do następnej akcji bazującej na tych odpowiedziach.

#### ☐ **PRZEBIEGŁY**

Gdy **jesteś Szczery do bólu**, możesz też zapytać *W jaki sposób jesteś dla mnie wrażliwy?* Cel nie może zadać tego pytania tobie.

### ❑ **ZASŁONA FECHMISTRZA**

*Zastępuje: Parada fехmistrza*

Gdy **Ty go tniesz**, masz +2 pancerza do następnego ataku w ciebie.

### ❑ **PRZEKRET**

*Zastępuje: Bajera.*

Gdy **z kimś Pertraktujesz**, na 7+ dostajesz też +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie oraz możesz zadać jedno pytanie kierującej nią osobie. Odpowiedź musi być szczerą.

### ❑ **WIELOKLASOWY MISTRZ**

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.







**CZARODZIEJKA /**  
**CZARODZIEJ**

Światem podziemi i potworów rządzą zasady. Nie prawa ludzi czy jakiegoś drobnego despoty. Większe, uniwersalne zasady. Upuścisz coś, a upadnie. Nie stworzysz czegoś z niczego. Martwi są martwi... Zasady, które powtarzamy ciemną nocą, by dodać sobie otuchy.

Tak wiele lat poświęcone na studiowanie opasłych tomiszczy. Na eksperymenty balansujące na krawędzi szaleństwa. Spartaczone przyzwania zagrażające duszy. Po co ci to było? Dla potęgi. Bo cóż innego się liczy? Nie mocy króla czy krainy, ale takiej, którą zagotujesz człowiekowi krew w żyłach. Wezwiesz grom z nieba i lawinę osuwającej się ziemi. Mocy, by złamać zasady wiążące ten świat.

Niech rzucają krzywe spojrzenia. Niech cię zwa „czarnoksiężnikiem” czy „diabolistą”. Któż z nich ciska kule ognia z oczu?

No właśnie... nikt.

## IMIONA

**CZŁOWIEK:** Avon, Morgan, Rath, Ysolde, Ovid, Vitus, Aldara, Xeno, Uri

**ELF:** Galadiir, Fenfaril, Lilliastré, Phirosalle, Enkirash, Halwyr

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** nawiedzone, bystre, obłąkane

**FRYZURA:** stylowa, rozwichrzone, szpiczasty kapelus

**SZATY:** znoszone, stylowe, dziwne

**SYLWETKA:** pulchna, niepokojąca, szczupła

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 4 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k4.

# RUCHY POCZĄTKOWE

Wybierz rasę, aby otrzymać odpowiadający jej ruch:

## ☐ CZŁOWIEK

Wybierz jedno z zaklęć kleryka. Możesz je Rzucać tak, jakby było zaklęciem czarodzieja.

## ☐ ELF

Magia jest dla ciebie naturalna niczym oddychanie. Wykrycie magii jest dla ciebie sztuką.

Na początku posiadasz te ruchy:

## KSIEGA ZAKŁĘĆ

Opanowałeś kilka zaklęć i masz je zapisane w księdze zaklęć. Grę rozpoczynasz z trzema zaklęciami pierwszego poziomu w swojej księdze, posiadasz też wszystkie sztuczki. Po każdym awansie na kolejny poziom, dodaj do księgi jedno nowe zaklęcie poziomu równego lub niższego od twojego. Twoja księga zaklęć waży 1.

## PRZYGOTOWANIE ZAKŁĘĆ

Gdy spędzasz niezakłócony niczym czas (około godziny) na cichej kontemplacji swojej księgi zaklęć:

- Tracisz wszystkie już przygotowane zaklęcia
- Przygotowujesz wybrane nowe zaklęcia ze swojej księgi czarów. Ich łączny poziom nie może wynosić więcej niż twój własny poziom +1.
- Przygotowujesz wszystkie sztuczki, nie wliczają się one do powyższego limitu.

## RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Gdy uwalniasz przygotowane zaklęcie, rzuć+INT. ▶ Na 10+ zaklęcie zostaje rzucone, nie zapominasz go i możesz rzucić je później.  
▶ Na 7-9 zaklęcie zostanie rzucone, ale wybierasz jedno:

- Ściągasz na siebie niechcianą uwagę lub stawiasz się w trudnej sytuacji. MG powie ci w jaki sposób.
- Zaklęcie zakłóca strukturę rzeczywistości – masz -1 do Rzucania zaklęć dopóki ich ponownie nie Przygotujesz.
- Po rzuceniu zaklęcie zostaje zapomniane. Nie możesz go rzucać dopóki ponownie nie Przygotujesz zaklęć.

Pamiętaj, że podtrzymywanie zaklęć o ciągłych efektach może niekiedy nałożyć karę do Rzucania zaklęć.

## **CZAROBRONA**

Możesz natychmiast zakończyć dowolne podtrzymywane zaklęcie i wykorzystać energię jego rozproszenia do odbicia nadchodzącego ataku. Zaklęcie kończy się i możesz odjąć jego poziom od zadanych ci obrażeń.

## **RYTUAŁ**

Gdy **czerpiesz z miejsca mocy, by wywołać magiczny efekt**, powiedz MG co próbujesz osiągnąć. Efekty rytuału zawsze są osiągalne, ale MG poda ci od jednego do czterech z poniższych warunków:

- Zajmie ci to dni / tygodnie / miesiące
- Najpierw musisz \_\_\_\_\_
- Potrzebujesz pomocy \_\_\_\_\_
- Potrzeba sporej ilości pieniędzy
- Najlepsze co jesteś w stanie osiągnąć to słabsza wersja, niepewna i ograniczona
- Ty i twoi sojusznicy ryzykujecie niebezpieczeństwem ze strony \_\_\_\_
- Będziesz musiał odczarować \_\_\_\_\_ by tego dokonać

# **CHARAKTER**

**Wybierz charakter:**

### ☐ **DOBRY**

Wykorzystaj magię aby bezpośrednio komuś pomóc.

### ☐ **NEUTRALNY**

Odkryj coś na temat magicznej tajemnicy.

### ☐ **ZŁY**

Wykorzystaj magię aby siać strach i grozę.

„Wynagrodzenie? A odkąd to magowie pracują za pensję? Jesteśmy uczonymi, panie Stibbons! Nie dbamy o prymitywne pieniądze!”

–Mustrum Ridcully,  
„Niewidoczni Akademicy”,  
Terry Pratchett,  
tłum. Piotr W. Cholewa

## EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 7+SIŁ. Posiadasz księgę zaklęć (1 wagi) oraz prowiant (5 użyć, 1 wagi).

### Wybierz jedno:

- ☐ Skórznia (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- ☐ Torba książek (5 użyć, 2 wagi) oraz 3 eliksiry lecznicze (0 wagi)

### Wybierz broń:

- ☐ Sztylet (krótki, 1 wagi)
- ☐ Kostur (bliski, dwuręczny, 1 wagi)

### Wybierz jedno:

- ☐ Elik sir leczniczy (0 wagi)
- ☐ 3 antytoksyny (0 wagi)

## WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

- \_\_\_\_\_ odegra ważną rolę w nadchodzących wydarzeniach.  
Przewidziałem to!
- \_\_\_\_\_ skrywa przede mną ważną tajemnicę.
- \_\_\_\_\_ myli się co do świata, nauczę go wszystkiego co mogę.

## RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

### ☐ WZDOLNIENIE

Wybierz zaklęcie. Przygotowujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.

### ☐ WZMOCNIENIA MAGIA

Gdy Rzucasz zaklęcie, na 10+, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów:

- Efekt zaklęcia jest maksymalny
- Liczba celów zaklęcia jest podwojona

#### ❑ **SKARBENICA WIEDZY**

Gdy **Tryskasz wiedzą na temat, o którym nikt inny nie ma bladego pojęcia**, masz +1.

#### ❑ **MADRALA**

Gdy **postać innego gracza przyjdzie do ciebie po poradę, a ty powiesz jej szczerze, jaki twoim zdaniem jest najlepszy kierunek działania**, postać ta ma +1 jeśli pokieruje się twoją radą. Jeśli to zrobi, zaznaczasz PD.

#### ❑ **ROZSZERZONA KSIĘGA ZAKŁĘĆ**

Dodaj do swojej księgi zaklęć zaklęcie z listy zaklęć dowolnej klasy.

#### ❑ **ZAKLINACZ**

Gdy **poświęcisz trochę czasu w bezpiecznych warunkach na zbadanie magicznego przedmiotu**, możesz zapytać MG o jego działanie. MG odpowie zgodnie z prawdą.

#### ❑ **TO LOGICZNE**

Gdy **używasz surowej dedukcji w celu analizy otoczenia**, możesz Wnikliwie badać z INT zamiast MDR.

#### ❑ **TAJEMNA ZASŁONA**

Dopóki masz choć jedno przygotowane zaklęcie poziomu pierwszego lub wyżej, masz +2 pancerza.

#### ❑ **PRZECIWZAKŁĘCIE**

Gdy **próbujesz odeprzeć tajemne zaklęcie, które miałyby na ciebie wpłynąć**, wystaw do obrony jedno ze swoich przygotowanych zaklęć i rzuć+INT. ▶ Na 10+ zaklęcie zostaje odparte i nie wpływa na ciebie. ▶ Na 7-9 zaklęcie również zostaje odparte, ale zapominasz wystawione do obrony zaklęcie.

Twoje Przeciwzaklęcie chroni tylko ciebie. Jeśli odpierane zaklęcie miało także inne cele, wpływa na nie bez przeszkód.

#### ❑ **SZYBKA ANALIZA**

Gdy **widzisz efekty tajemnego zaklęcia**, zapytaj MG o nazwę zaklęcia i jego efekty. Masz +1 do następnego rzutu, gdy działasz bazując na odpowiedziach.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

#### ☐ **MISTRZOSTWO**

*Wymaga: Uzdolnienie*

Wybierz kolejne zaklęcie, obok tego wybranego przy Uzdolnieniu. Przygotowujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.

#### ☐ **WIĘKSZA WZMOCNIONA MAGIA**

*Zastępuje: Wzmocniona magia*

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, na 10-11, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów. Dla 12+ wybierasz jeden z poniższych efektów za darmo:

- Efekt zaklęcia jest podwojony
- Liczba celów zaklęcia jest podwojona

#### ☐ **DUŠA ZAKLINACZA**

*Wymaga: Zaklinacz*

Gdy **poświęcisz trochę czasu w bezpiecznych warunkach magicznemu przedmiotowi oraz znajdujesz się w miejscu mocy**, możesz zwiększyć moc tego przedmiotu. Przy następnym użyciu jego efekty są wzmocnione (MG powie w jaki sposób).

#### ☐ **WYSOCE LOGICZNE**

*Zastępuje: To logiczne*

Gdy **używasz surowej dedukcji w celu analizy otoczenia**, możesz Wnikliwie badać z INT zamiast MDR. Na 12+ możesz zadać MG dowolne trzy pytania, także spoza listy.

#### ☐ **TAJEMNA BARIERA**

*Zastępuje: Tajemna zasłona*

Dopóki masz choć jedno przygotowane zaklęcie poziomu pierwszego lub wyżej, masz +4 pancerza.

#### ☐ **ZAKLĘCIA OCHRONNE**

*Wymaga: Przeciwwzaklęcie*

Gdy **sojusznik w zasięgu twojego wzroku miałby znaleźć się pod wpływem zaklęcia**, możesz odpierać je tak, jakby miało wpłynąć na ciebie. Jeśli celem zaklęcia jest więcej sojuszników, musisz odpierać osobno dla każdego z osobna.



### ❑ **ETERYCZNA WIĘŹ**

Gdy **spędzasz czas z bezradną lub chętną osobą**, możesz stworzyć z nią eteryczną więź. Postrzegasz to co ona, oraz możesz Wnikliwie badać ją lub jej otoczenie niezależnie od dzielącego was dystansu. Ktoś, kto zgodził się na eteryczną więź, może skorzystać z niej do komunikacji z tobą tak, jakbyście znajdowali się w tym samym pokoju.

### ❑ **MISTYCZNE SZNURKI**

Gdy **korzystasz z magii do kontrolowania czyichś działań**, osoba ta nie będzie pamiętać do czego została zmuszona, nie będzie też miała ci tego za złe.

### ❑ **ULEPSZENIE ZAKŁĘCIA**

Gdy **zadajesz istocie obrażenia**, możesz porazić ją energią zaklęcia – prze-rwij jedno z podtrzymywanych zaklęć i dodaj jego poziom do zadanych obrażeń.

### ❑ **WŁASNY KĄT**

Gdy **masz czas, tajemne materiały oraz bezpieczne miejsce**, możesz stworzyć własne miejsce mocy. Opisz MG jaka to moc i jak wiążesz się z tym miejscem. MG powie ci jeden rodzaj istoty, zainteresowany twoimi działaniami.



# ZAKŁĘCIA CZARODZIEJKI / CZARODZIEJA

## SZTUCZKI

Przygotowujesz wszystkie sztuczki gdy Przygotowujesz zaklęcia. Nie musisz ich wybierać i nie liczą się do limitu zapamiętanych zaklęć.

### ŚWIATŁO

Dotknięty przedmiot łśni magicznym światłem, jasnym mniej więcej jak pochodnia. Nie wydziela ciepła i nie wymaga paliwa, poza tym zachowuje się jak zwyczajna pochodnia. Masz pełną kontrolę nad kolorem płomienia. Zaklęcie trwa dopóki przedmiot jest w pobliżu ciebie.

### NIEWIDOCZNY SŁUGA

*Podtrzymywane*

Przyzywasz prosty, niewidzialny konstrukt, potrafiący jedynie nosić przedmioty. Jego Udźwig to 3 i przeniesie cokolwiek mu dasz. Nie jest w stanie samemu podnosić przedmiotów, potrafi nosić tylko te, które mu dasz. Przedmioty noszone przez niewidocznego sługę wydają się lewitować kilka kroków za tobą. Niewidoczny sługa, który otrzyma obrażenia lub znajdzie się z dala od ciebie, automatycznie znika upuszczając wszystkie przedmioty na ziemię. W innym wypadku zaklęcie działa dopóki go nie przerwiesz.

### KUGLARSTWO

Wykonujesz drobne sztuczki prawdziwej magii. Gdy Rzucając zaklęcie dotkniesz przedmiotu, możesz dokonać w nim kosmetycznych zmian: wyczyścić, ubrudzić, rozgrzać, poprawić lub zmienić kolor. Rzucając zaklęcie bez dotykania przedmiotu, możesz stworzyć pomniejszą iluzję nie większą od ciebie. Kuglarskie iluzje są prymitywne i od razu można je rozpoznać – nikogo nie oszukają, ale mogą rozbawić.

„Nie sztuczki, Michael, iluzje!”  
– George Oscar Bluth Jr.,  
„Bogaci bankruci”

# ZAKŁĘCIA POZIOMU I

## **KONTAKT Z DUCHAMI**

*Przywołanie*

Wywołaj po imieniu ducha z którym chcesz się skontaktować (lub zostaw wybór MG). Przyciągasz go poprzez sfery, na tyle blisko, by z nim rozmawiać. Zobowiązany jest odpowiedzieć najlepiej jak potrafi na jedno dowolne pytanie, które zadasz.

## **WYKRZYCIE MAGII**

*Wieszczenie*

Na krótko jeden z twoich zmysłów staje się wyczulony na magię. MG powie ci co w pobliżu jest magiczne.

## **TELEPATIA**

*Wieszczenie, Podtrzymywane*

Tworzysz telepatyczną więź z jedną dotkniętą osobą, co umożliwia wam rozmowę w myślach. Możesz podtrzymywać tylko jedną telepatyczną więź na raz.

## **ZAURÓCZENIE OSOBY**

*Urok, Podtrzymywane*

Osoba (nie bestia lub potwór) dotknięta podczas Rzucania tego zaklęcia traktuje cię jak przyjaciela dopóki nie otrzyma obrażeń lub nie udowodnisz, że nim nie jesteś.

## **NIEWIDZIALNOŚĆ**

*Iluzja, Podtrzymywane*

Dotknij sojusznika: nikt go nie widzi. Jest niewidzialny! Zaklęcie trwa dopóki sojusznik nie wykona ataku lub ty nie przerwiesz zaklęcia. Podtrzymując to zaklęcie nie możesz Rzucać innych zaklęć.

## **MAGICZNY POCISK**

*Wywołanie*

Pociski czystej magii wyrzeliwują z twoich palców. Zadaj 2k4 obrażeń jednemu celowi.

## **ALARM**

Rzucając to zaklęcie wyznacz krokami duży krąg. Do czasu ponownego Przygotowania zaklęć twoja magia ostrzeże cię, jeśli jakaś istota przekroczy linię kręgu. Nawet jeśli śpisz, zaklęcie wyrwie cię ze snu.

# ZAKŁĘCIA POZIOMU III

## ROZPROSZENIE MAGII

Wybierz czar lub efekt magiczny działający w pobliżu: to zaklęcie rozdziera go na kawałki. Pomniejsze zaklęcia kończą działanie, potężniejsze są zredukowane lub stłumione dopóki jesteś niedaleko.

## WIZJE POPRZECZ CZASU

*Wieszczenie*

Rzuć to zaklęcie i wpatrz się w lustrzaną powierzchnię, by dostrzec głębię czasu. MG ujawni ci szczegóły ponurej przyszłości – złowieszcze wydarzenie, które nadejdzie, jeśli nie zainterweniujesz. Zdradzi ci też użyteczne informacje na temat tego, jak można próbować zapobiec tym wydarzeniom. Rzadko kiedy ponura przyszłość oznacza „I będę żyli długo i szczęśliwie”. Wybaczcie.

## KULA OGNI

*Wywołanie*

Tworzysz potężną kulę płomieni, która pochłania cel i wszystko w pobliżu zadając 2k6 obrażeń ignorujących pancerz.

## IMITACJA

*Podtrzymywane*

Przyjmujesz formę istoty dotkniętej podczas Rzucania tego zaklęcia. Zmieniają się twoje cechy fizyczne, nie zachowanie. Zmiana trwa dopóki nie otrzymasz obrażeń lub nie zechcesz wrócić do swojej normalnej formy. Podtrzymując to zaklęcie tracisz dostęp do posiadanych ruchów czarodzieja.

## LUSTRZANE ODBICIE

*Iluzja*

Tworzysz iluzoryczny obraz samego siebie. Gdy jesteś atakowany, rzuć k6. Na 4, 5 i 6 atak trafia odbicie, które rozpływa się, a zaklęcie kończy działanie.

## SEN

*Urok*

1k4 przeciwników w zasięgu wzroku, wybranych przez MG, zapada w sen. Zaklęcie wpływa tylko na istoty, które są w stanie spać. Budzą je normalne rzeczy: hałas, kopniaki, ból.

„Secrets of the blackest  
void  
known only to the ancients  
Freedom from the  
planetoids  
and the gravity that  
chains us”  
-The Sword, „Warp Riders”

# ZAKŁĘCIA POZIOMU V

## **KLATKA**

*Wywołanie Podtrzymywane*

Cel zostaje uwięziony w klatce utkanej z magicznej mocy. Nic nie może dostać się do, i wydostać się z klatki. Klatka będzie istnieć dopóki jej nie rozproszysz lub nie Rzucisz kolejnego zaklęcia. Podczas trwania zaklęcia uwięziona istota jest w stanie usłyszeć twoje myśli, a ty nie możesz opuścić pobliza klatki.

## **KONTAKT Z INNYM PLANEM**

*Wieszczenie*

Wysyłasz prośbę do innego planu. Sprecyzuj kogo lub czego chcesz sięgnąć, podaj miejsce, typ istoty, imię lub tytuł. Otwierasz dwustronny kanał komunikacji z daną istotą. Komunikacja może zostać przerwana w każdej chwili przez dowolną ze stron.

## **POLIMORFIA**

*Urok*

Całkowicie zmieniasz kształt dotkniętego stworzenia, które pozostanie w nadanej formie dopóki nie Rzucisz kolejnego zaklęcia. Opisz stworzony przez siebie kształt, wliczając w to zmiany w atrybutach, ważne przystosowania i główne słabości. Następnie MG powie jedno lub więcej z poniższych:

- Kształt jest niestabilny i tymczasowy
- Umysł stworzenia także zostanie zmieniony
- Kształt posiada niezamierzoną korzyść lub słabość.

## **PRZYWOŁANIE POTWORA**

*Przywołanie Podtrzymywane*

Przywołujesz potwora, który pomoże ci najlepiej jak umie. Traktuj go jak swojego bohatera, ale z dostępem tylko do Ruchów podstawowych. Jego atrybuty mają modyfikator +1, ma 1 PW, korzysta z twojej kości obrażeń. Potwór ma też 1k6 wybranych przez ciebie cech z poniższej listy:

- Jeden z atrybutów ma +2 zamiast +1
- Nie jest lekkomyślny
- Zadaje 1k8 obrażeń
- Jego więź z twoim planem jest silna, +2 PW za każdy twój poziom
- Posiada przydatne przystosowanie

Bazując na wybranych cechach MG powie ci jaki typ potwora został przywołany. Stworzenie pozostaje na twoim planie egzystencji dopóki nie zginie lub go nie odesłesz. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU VII

### **DOMINACJA**

*Zauroczenie, Podtrzymywane*

Twój umysł wnika w jaźń dotkniętej istoty. Zatrzymaj 1k4. Wydadz 1 zatrzymanie, by zdominowana istota:

- Wyowiedziała kilka wybranych słów
- Podała ci coś co trzyma
- Wykonała skoordynowany atak na wybrany cel
- Odpowiedziała zgodnie z prawdą na jedno zadane przez ciebie pytanie.

Gdy wyczerpiesz zatrzymanie, zaklęcie dobiega końca. Gdy cel otrzyma obrażenia tracisz 1 zatrzymanie. Podtrzymując to zaklęcie nie możesz Rzucać innych zaklęć.

### **PRAWDZIWE WIDZENIE**

*Wieszczenie, Podtrzymywane*

Postrzegasz wszystkie rzeczy takimi jakie są naprawdę. Zaklęcie działa dopóki nie skłamiesz lub go nie przerwiesz. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### **DRZWI Z CIECIA**

*Iluzja*

Cienie wskazane jako cel tego zaklęcia stają się portalem dla ciebie i twoich sojuszników. Podaj miejsce, opisując je ilością słów nie przekraczającą twojego poziomu. Przejście przez portal przenosi do opisanego miejsca ciebie oraz dowolnych sojuszników obecnych przy rzucaniu zaklęcia. Portal może zostać użyty tylko raz przez każdego sojusznika.

### **WYZWALACZ**

*Wywołanie*

Wybierz zaklęcie poziomu 5 lub niższego, które znasz. Opisz warunek wyzwalaający używając ilości słów równej twojemu poziomowi. Wybrane zaklęcie przechowywane jest do momentu aż je wyzwolisz lub do wystąpienia warunku wyzwalającego, zależnie co nastąpi pierwsze. Nie musisz Rzucać przechowywanego zaklęcia – po prostu działa. Możesz przechowywać w wyzwalaczu tylko jedno zaklęcie. Kolejne rzucenie Wyzwalacza zastępuje poprzednie zaklęcie.

### **ZABÓJCZA CHMURA**

*Przywołanie, Podtrzymywane*

Chmura mgły spoza Czarnych Bram Śmierci przesącza się do naszego świata, pokrywając wszystko w pobliżu. Za każdym razem gdy istota otrzyma obrażenia w chmurze, otrzymuje też dodatkowe 1k6 obrażeń ignorujących pancerz. Zaklęcie działa tak długo, jak widzisz dotknięty nim obszar lub dopóki go nie przerwiesz.

# ZAKŁĘCIA POZIOMU IX

## **ANTYPATIA**

*Urok, Podtrzymywane*

Wybierz cel i opisz typ istoty lub charakter. Istoty wybranego typu lub charakteru nie mogą zbliżyć się do celu zaklęcia. Istota wybranego typu automatycznie zacznie uciekać, jeśli znajdzie się w zasięgu wzroku celu. Efekt trwa dopóki pozostajesz w obecności celu albo nie rozproszysz zaklęcia. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## **OSTRZEŻENIE**

*Wieszczenie*

Opisz zdarzenie. MG powie ci, gdy się wydarzy, niezależnie od tego gdzie przebywasz ani jak daleko znajdujesz się od niego. Jeśli zechcesz, możesz obejrzeć miejsce zdarzenia tak, jakbyś się tam znajdował. Możesz mieć tylko jedno aktywne Ostrzeżenie.

## **KLEJNOT DUSZY**

Więzisz w klejnocie duszę umierającej istoty. Schwytna istota jest świadoma uwięzienia, ale nadal może być manipulowana za pomocą czarów, Pertraktacji lub innych efektów. Wszystkie ruchy przeciw uwięzionej istocie mają +1 do rzutu. Możesz uwolnić schwytaną duszę w dowolnym momencie, jednak nigdy więcej nie będziesz w stanie jej ponownie uwięzić.

## **SCHRONIENIE**

*Wywołanie Podtrzymywane*

Tworzysz budowlę z czystej magicznej mocy. Może być wielka jak zamek bądź mała jak chatka, tak czy inaczej jest niewrażliwa na wszelkie nie-magiczne uszkodzenia. Budowla istnieje dopóki jej nie opuścisz lub nie przerwiesz zaklęcia.

## **DOSKONAŁE PRZYZWANIE**

*Przywołanie*

Teleportujesz do siebie istotę. Wymień ją z imienia lub opisz typ. Jeśli podałeś imię, ta istota pojawia się przed tobą. Jeśli opisałeś typ, istota danego typu pojawia się przed tobą.





**DRUIDKA /**  
**DRUID**

Powiedź wzrokiem wokół ogniska. Co przywiodło cię do tych ludzi, cuchnących pyłem i potem miasta? Czyżby dobroć serca - chronisz ich niczym niedźwiedzica młodych? Są teraz twym stadem? Dziwnych masz braci i siostry. Jaki by nie był twój motyw, polegli by dawno temu, gdyby nie twe bystre zmysły i ostre pazury.

Jesteś dzieckiem świętych ziem, zrodziła cię natura i na własnej skórze nosisz ślady jej duchów. Mogłeś mieć jakieś życie wcześniej, może nawet jako mieszczuch, ale to przeszłość. Porzuciłeś tę stałość. Posłuchaj, jak twoi towarzysze modlą się do rzeźbionych z kamienia bożków i polerują ich srebrne symbole. Mówią o chwale, jaka czeka ich po powrocie do gnijącego miasta, które opuściliście.

Ci bogowie to dzieci, a ich stal to fałszywa ochrona. Ty chadzasz starymi ścieżkami, nosząc skóry samej ziemi. Przyjmiesz swoją część skarbu, ale czy będziesz kiedykolwiek jednym z nich?

Czas pokaże.

## IMIONA

**CZŁOWIEK:** Elana, Obelis, Herran, Syl, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei

**ELF:** Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor

**NIZIOŁEK:** Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Thistle, Puck, Anne, Serah

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** mądre, dzikie, przenikliwe

**FRYZURA:** futrzany kaptur, rozczochrana, warkocze

**STRÓJ:** ceremonialna szata, wyprawione skóry, wytarty kozuch

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 6 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k6.

# RUCHY POCZĄTKOWE

Wybierz rasę, aby otrzymać odpowiadający jej ruch:

## ☐ CZŁOWIEK

Tak jak twój lud związał zwierzęta z polem i farmą, tak i ty jesteś z nimi związany. Zawsze możesz przyjąć kształt udomowionego zwierzęcia, w dodatku do innych form.

## ☐ ELF

Płyną w tobie soki starożytnych drzew. Wielkie puszcze zawsze są twoją krainą, w dodatku do innych dostrojzeń.

## ☐ NIZIOŁEK

Śpiewasz kojące pieśni o źródłach i potokach. Gdy **Rozbijacie obóz**, ty i twoi sojusznicy leczycie +1k6.

**Na początku posiadasz te ruchy:**

## DZIECIE KRAIN

Magię przyswoiłeś w miejscu zamieszkanym przez duchy potężne i prawdziwe, a te naznaczyły cię jako jednego z nich. Gdziekolwiek się udasz, duchy są z tobą i pozwalają ci przybierać ich kształty.

Wybierz jedno z poniższych. To kraina, do której jesteś dostrojony. Zmieniając kształt, możesz przybrać formę dowolnego zwierzęcia zamieszkującego twoją Krainę.

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Wielkie puszcze      | <input type="checkbox"/> Szafirowe wyspy     |
| <input type="checkbox"/> Szepczące równiny    | <input type="checkbox"/> Otwarte morze       |
| <input type="checkbox"/> Rozległe pustynie    | <input type="checkbox"/> Niebosiężne szczyty |
| <input type="checkbox"/> Cuchnące grzęzawiska | <input type="checkbox"/> Zamarznięta północ  |
| <input type="checkbox"/> Rzeczne rozlewiska   | <input type="checkbox"/> Przekłète pustkowia |
| <input type="checkbox"/> Trzewia ziemi        |  |

Wybierz znamię – fizyczny atrybut będący znakiem twojego pochodzenia, manifestację ducha wybranej krainy. Mogą być to cechy zwierzęce, jak poroże jelenia czy gepardzie cętki, bądź coś bardziej ogólnego: włosy niczym liście lub oczy jak kryształ. Znamię pozostaje widoczne niezależnie od przyjętego kształtu.

## DARY NATURY

Nie musisz jeść i pić. Jeśli ruch każe ci odznaczyć prowiant, zignoruj go.

## MOWA DUCHÓW

Chrząkanie, szczekanie, ćwierkanie, wszystkie inne odgłosy wydawane przez dzikie zwierzęta są i twoim językiem. Jesteś w stanie zrozumieć każde zwierzę z twojej krainy lub którego esencję studiowałeś.

## ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ

Gdy **wywasz duchy, by zmienić swój kształt**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ zatrzymaj 3. ▶ Na 7-9 zatrzymaj 2. ▶ W przypadku porażki zatrzymaj 1, oprócz tego co powie MG.

Możesz przybrać fizyczny kształt dowolnego gatunku żyjącego w twojej krainie, lub którego esencję studiowałeś. Twój bohater wraz z przedmiotami formuje doskonałą kopię danego gatunku. Posiadasz wszystkie wrodzone zdolności i słabości wybranego kształtu: pazury, skrzydła, skrzelą, oddychanie wodą zamiast powietrzem. Nadal korzystasz ze swoich atrybutów, niemniej niektóre ruchy mogą być trudniejsze w wykorzystaniu – domowy kot może nie dać rady walczyć z ogrem. Dodatkowo MG poda ci jeden lub więcej ruchów związanych z twoim nowym kształtem. Wyдай 1 zatrzymanie, aby wykonać taki ruch. Gdy skończą ci się zatrzymania, wracasz do swojego naturalnego kształtu. W dowolnej chwili możesz wydać wszystkie zatrzymania, aby wrócić do naturalnego kształtu.

## STUDIOWANIE ESENCJI

Gdy **spędzasz czas na kontemplacji zwierzęcego ducha**, możesz dodać jego gatunek do tych, których kształt możesz przybrać.

# CHARAKTER

Wybierz charakter:

### ☐ CHAOTYCZNY

Zniszcz symbol cywilizacji.

### ☐ DOBRY

Pomóż wzrosnąć komuś lub czemuś.

### ☐ NEUTRALNY

Zlikwiduj nienaturalne zagrożenie.

Ruchy zwierząt opierają się na tym, co zwierzęta robią naturalnie, np. „wezwiw stado”, „stratuj ich” lub „wzbij się w powietrze”. Kiedy wykorzystujesz zatrzymanie, twój zwierzęcy instyngt bierze górę i wykonujesz ruch. Jeśli wykorzystasz zatrzymanie, aby ratować się ucieczką poprzez wzbicie się w powietrze – po prostu lecisz, hen, wysoko.

## EKWIPUNEK

Twój Udzwig to 6+SIŁ. Masz przy sobie symbol swojej krainy – opisz go.

### Wybierz ochronę:

- ☐ Zbroja z surowej skóry (1 pancerza, noszona, 1 wagi)
- ☐ Drewniana tarcza (+1 pancerza, 1 wagi)

### Wybierz broń:

- ☐ Shillelagh (bliski, 2 wagi)
- ☐ Kostur (bliski, dwuręczny, 1 wagi)
- ☐ Włócznia (bliski, miotana, przedłużony, 1 wagi)

### Wybierz jedno:

- ☐ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- ☐ Zioła i okłady (2 użycia, 1 wagi)
- ☐ Niziołcze ziele fajkowe (6 użyć, 0 wagi)

## WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

- \_\_\_\_\_ pachnie jak zwierzyna, nie jak myśliwy.
- Duchy powiedziały mi o wielkim niebezpieczeństwie kroczącym za \_\_\_\_\_.
- Pokazałem \_\_\_\_\_ sekretny rytuał Krainy.
- Skosztowałem krwi \_\_\_\_\_, a on mojej. To nas związało.

# RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

## ☐ **BRATERSTWO ŁOWCÓW**

Weź jeden z ruchów Łowcy.

## ☐ **CZERWIEŃ KŁÓW I PAZURÓW**

Gdy **przybierzesz odpowiedni zwierzęcy kształt (coś niebezpiecznego)**, zwiększ swoje obrażenia do k8.

## ☐ **WSPÓLNOTA SZEPTÓW**

Gdy **spędzasz czas w miejscu, mając baczenie na zamieszkujące je duchy i wzywając duchy krainy**, rzuć+MDR. Doznasz wizji mającej znaczenie dla ciebie, twoich sojuszników i duchów dookoła was. ▶ Na 10+ wizja będzie jasna i pomocna. ▶ Na 7-9 wizja będzie niejasna, a jej znaczenie mętne. ▶ W przypadku porażki wizja będzie denerwująca, przerażająca lub szokująca. MG ją opisze. Masz -1 do następnego rzutu.

## ☐ **KOROWA SKÓRA**

Dopóki dotykasz ziemi stopami, masz +1 do pancerza.

## ☐ **TYGRYSIE OCZY**

Gdy **oznaczysz zwierzę (błotem, brudem lub krwią)**, możesz patrzeć jego oczyma, niezależnie od dzielącego was dystansu. Tylko jedno zwierzę na raz może być tak oznaczone.

## ☐ **LINIENIE**

Gdy **otrzymasz obrażenia będąc w zmienionym kształcie**, możesz wrócić do swojej naturalnej postaci, by zanegować obrażenia.

## ☐ **MOWA RZECZY**

Dostrzegasz duchy w piasku, morzu i kamieniu. Od teraz możesz korzystać z Mowy duchów, Zmiennokształtności i Studiowania esencji także w stosunku do obiektów nieożywionych (roślin i kamieni) lub stworzeń z nich powstałych. Kształty przybrane w ten sposób mogą być dokładnymi kopiami, bądź ruchomymi istotami o humanoidalnej formie.

### ❑ **FORMOTWÓRSTWO**

Gdy **Zmieniasz kształt**, wybierz atrybut: masz +1 do rzutów na ten atrybut dopóki nie wrócisz do swojej naturalnej postaci. MG także wybiera atrybut: masz -1 do rzutów na ten atrybut dopóki nie wrócisz do swojej naturalnej postaci.

### ❑ **MISTRZOSTWO ŻYWIŁÓW**

Gdy **wzywasz pierwotne duchy ognia, wody, ziemi lub powietrza, by zrobiły coś dla ciebie**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ wybierz dwa. ▶ Na 7-9 wybierz jedno. ▶ W przypadku porażki, jakaś katastrofa jest rezultatem twojego wezwania.

- Spełnia się żądany efekt
- Unikasz kosztu, jakiego zażądałaby natura
- Utrzymujesz kontrolę

### ❑ **BALANS**

Gdy **zadajesz obrażenia**, zatrzymaj 1 balans. Gdy dotkniesz kogoś wzywając duchy życia, możesz wydać balans. Za każdy wydany balans, leczysz 1k4 PW.

**Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:**

### ❑ **BEZKSZTAŁTNOŚĆ**

Gdy **Zmieniasz kształt**, rzuć 1k4 i dodaj wynik do swoich zatrzymań.

### ❑ **SOBOWTÓRZY TANIEC**

Możesz Studiować esencję konkretnych osób (ludzi, elfów, niziołków i innych) w celu przybrania ich dokładnych kształtów. Ukrycie znamienia jest możliwe, ale -1 do rzutów dopóki nie wrócisz do swojego naturalnej postaci.

### ❑ **KREW I GRZMOT**

*Zastępuje: Czerwień kłów i pazurów*

Gdy **przybierasz odpowiedni zwierzęcy kształt (coś niebezpiecznego)**, zwiększ swoje obrażenia do k10.



#### ❑ **DRUIDZKI SEN**

Gdy **weźmiesz ten ruch, przy następnej okazji gdy masz czas i bezpieczeństwo w odpowiednim miejscu**, możesz dostroić się do nowej krainy. Ten ruch działa tylko raz, MG powie ci jak długo zajmie dostrojenie i jaki koszt cię czeka. Od tego momentu jesteś Dziecięciem obu krain.

#### ❑ **MOWA ŚWIATA**

*Wymaga: Mowa rzeczy*

Dostrzegasz wzory tworzące strukturę świata. Od teraz możesz korzystać z Mowy duchów, Zmiennokształtności i Studiowania esencji także w stosunku do pierwotnych żywiołów - ognia, wody, powietrza i ziemi.

#### ❑ **SIOSTRZEŃSTWO TROPICIELEK**

Weź jeden z ruchów Łowczyńi.

#### ❑ **MISTRZOWSKA FORMA**

*Wymaga: Formotwórstwo*

Możesz zwiększyć swój pancerz o 1 lub zadawać dodatkowe +1k4 obrażeń będąc w zwierzęcej postaci. Wybierz przed Zmianą kształtu.

#### ❑ **CHIMERA**

Gdy **Zmieniasz kształt**, możesz stworzyć formę łączącą do trzech różnych kształtów. Na przykład możesz zostać niedźwiedziem o skrzydłach orła i głowie barana. Każda cecha da ci inny ruch do wykonania. Poza tymi wyjątkami Chimera działa jak zwykła Zmiennokształtność.

#### ❑ **TRAKTYWO POGODY**

Gdy **znajdujesz się pod otwartym niebem podczas wschodu słońca**, MG zapyta cię jaka będzie pogoda tego dnia. Powiedz co zechcesz, a tak się stanie.



**KLERYCZKA /  
KLERYK**

Świat podziemi i potworów to zapomniany przez bogów bajzel. Chodzące trupy i bestie wszelkiej maści plugawią ziemię pomiędzy cywilizowanymi ostojami bogobojnych ludzi. To zaiste bezbożny świat, tam na zewnątrz. Dlatego potrzebuje właśnie ciebie.

Głoszenie poganom chwały twego bóstwa nie tylko leży w twojej naturze – to twoje powołanie. Na twoich barkach spoczywa nawracanie. Z mieczem i buławą w ręku, zaklęciem i modlitwą na ustach wycinasz drogę przez najdziksze ostępy, by siać ziarna świętości. Niektórzy twierdzą, że bogów należy trzymać w sercu. Wiesz, że to bzdura. Bóg żyje na krawędzi ostrza.

Pokaż światu kto jest panem.

## IMIONA

**CZŁOWIEK:** Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore,  
Piotr, Dahlia, Carmine

**KRASNOŁUD:** Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga,  
Siggrun, Freya

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** życzliwe, bystre, smutne

**FRYZURA:** tonsura, dziwaczna, łysy

**SZATY:** zwyczajne, powłóczyście, habit

**SYLWETKA:** szczupła, żylasta, sflaczała

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 8 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k6.

# RUCHY POCZĄTKOWE

Wybierz rasę, aby otrzymać odpowiadający jej ruch:

## ☐ CZŁOWIEK

Twoja wiara jest różnorodna. Wybierz jedno z zaklęć czarodzieja. Możesz je otrzymywać Obcując z bóstwem i Rzucąc tak, jakby było zaklęciem kleryka.

## ☐ KRASNOŁUD

Jesteś jednością z kamieniem. Obcując otrzymujesz specjalną wersję Słów niemych, traktowaną jak rutyna i działającą tylko na kamień.

Na początku posiadasz te ruchy:

## BÓSTWO

Czcisz i służysz jakiemuś bóstwu lub potędze, która udziela ci zaklęć. Nazwij to bóstwo (może Helferth, Succellus, Zorica czy Krugon Błady) i wybierz jego domenę:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Leczenie i przywracanie | <input type="checkbox"/> Wiedza i rzeczy ukryte |
| <input type="checkbox"/> Krwawy podbój           | <input type="checkbox"/> Uciśnieni i zapomniani |
| <input type="checkbox"/> Cywilizacja             | <input type="checkbox"/> To Co Leży Poniżej     |

Wybierz jedno przykazanie swojej religii:

- Twoja religia głosi świętość cierpienia, *Przykazanie*: Umartwianie.
- Twoja religia to odizolowany i elitarystyczny kult, *Przykazanie*: Zdobywanie sekretów.
- Twoja religia ma istotne rytuały ofiarne, *Przykazanie*: Ofiarowanie.
- Twoja religia wierzy w próbę bojem, *Przykazanie*: Osobiste zwycięstwo.

## BOSKIE PRZEWODNICTWO

Gdy zwracasz się do bóstwa zgodnie z Przykazaniem swojej religii, otrzymujesz w zamian jakąś przydatną wiedzę lub dar związany z domeną bóstwa. MG powie ci co to.

„Męstwo daje Ci zadowolenie,  
Cromie, więc proszę Cię, abys  
spełnił moje jedno życzenie.  
Pozwól mi się zemścić!  
A jeśli nie słuchasz, to idź  
do diabła!”

– Conan, „Conan  
Barbarzyńca”

## ODPĘDZANIE NIEUMARŁYCH

Gdy **wznosisz swój święty symbol do góry i prosisz bóstwo o ochronę**, rzuć+MDR. ▶ Na 7+ tak długo jak modlisz się i prezentujesz święty symbol, żaden nieumarły nie może się do ciebie zbliżyć. ▶ Na 10+ dodatkowo ogłuszasz na chwilę inteligentnych nieumarłych oraz zmuszasz do ucieczki tych bezmyślnych. Agresja przerywa te efekty i nieumarli mogą działać normalnie. Inteligentni nieumarli wciąż mogą znaleźć sposoby, by dręczyć cię z daleka. Są na tyle sprytni.

## OBECOWANIE

Gdy **spędzasz niezakłócony niczym czas (około godziny) na cichej komunii ze swoim bóstwem**:

- Tracisz wszystkie już otrzymane zaklęcia
- Otrzymujesz wybrane nowe zaklęcia. Ich łączny poziom nie może wynosić więcej niż twój własny poziom +1, a żadne z nich nie może mieć poziomu wyższego niż twój.
- Przygotowujesz wszystkie rutyny, nie wliczają się one do powyższego limitu.

## RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Gdy **wyzwalasz zaklęcie otrzymane od bóstwa**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ zaklęcie zostaje rzucone, bóstwo nie odbiera ci go i możesz rzucić je później.

▶ Na 7-9 zaklęcie zostaje rzucone, ale wybierasz jedno:

- Ściągasz na siebie niechcianą uwagę lub stawiasz się w trudnej sytuacji. MG powie ci w jaki sposób.
- Rzucenie zaklęcia oddala cię od twojego bóstwa – masz -1 do Rzucania zaklęć do czasu kolejnego Obcowania.
- Po rzuceniu zaklęcie zostaje ci odebrane przez twoje bóstwo. Nie możesz rzucić go dopóki nie otrzymasz go ponownie podczas Obcowania.

Pamiętaj, że podtrzymywanie zaklęć o ciągłych efektach może niekiedy nałożyć karę do Rzucania zaklęć.

„Nie chodzi o to, żeby miało to sens. Chodzi o zaufanie pokładane w tym czymś.

I o to, żeby pozwolić temu zaufaniu być na tyle prawdziwym, by zmieniło twoje życie. Chodzi o wiarę. Nie możesz zmieniać wiary, River, to wiara zmienia ciebie”.

– Shepherd Book, „Firefly”

## CHARAKTER

Wybierz charakter:

☐ **DOBRY**

Naraż się na niebezpieczeństwo, aby kogoś uleczyć.

☐ **PRAWORZADNY**

Naraż się na niebezpieczeństwo postępując zgodnie z przykazaniami swojego kościoła lub boga.

☐ **ZŁY**

Skrzywdź kogoś, aby udowodnić wyższość swojego kościoła lub boga.

## EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 10+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi) oraz święty symbol, opisz go (0 wagi).

Wybierz swoją ochronę:

☐ Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi)

☐ Tarcza (+1 pancerza, 2 wagi)

Wybierz swój oręż:

☐ Młot bojowy (bliski, 1 wagi)

☐ Buława (bliski, 1 wagi)

☐ Kij (bliski, dwuręczny, 1 wagi) oraz bandaż (3 użycia, 0 wagi)

Wybierz jedno:

☐ Sprzęt awanturniczy (1 wagi) oraz prowiant (5 użyć, 1 wagi)

☐ Elik sir leczniczy (0 wagi)

## WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

- \_\_\_\_\_ obraził moje bóstwo, nie ufam mu.
- \_\_\_\_\_ to osoba dobra i uczciwa, ufam jej bezwarunkowo.
- \_\_\_\_\_ znajduje się w ciągłym niebezpieczeństwie, ochronię go.
- Pracuję nad nawróceniem \_\_\_\_\_ na moją wiarę.

# RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

## ☐ WYBRANIEC

Wybierz zaklęcie. Otrzymujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.

## ☐ ORZEŻWIENIE

Gdy **kogoś leczysz**, ta postać ma +2 do następnego rzutu na obrażenia.

## ☐ SZALE ŻYCIA I ŚMIERCI

Gdy **ktos** wydaje Ostatnie tchnienie w twojej obecności, ma +1 do rzutu.

## ☐ POGODA DUCHA

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, ignorujesz pierwsze -1 kary za podtrzymywane zaklęcia.

## ☐ PIERWSZA POMOC

Leczenie lekkich ran traktujesz jak rutynę, przez co nie wlicza się do limitu otrzymanych zaklęć.

## ☐ BOSKA INTERWENCJA

Gdy **Obcujesz**, zatrzymujesz 1 i tracisz wszystkie posiadane wcześniej zatrzymania.

Gdy **ty lub któryś z sojuszników otrzyma obrażenia**, wydaj zatrzymanie, by wezwać swoje bóstwo, które zainterweniuje odpowiednią manifestacją (nagły powiew wiatru, szczęśliwe potknięcie, rozbłysk światła) niwelując obrażenia.

## ☐ POKUTNIK

Gdy **otrzymujesz obrażenia i przyjmiesz to cierpienie**, możesz otrzymać +1k4 obrażenia (ignorujące pancerz). Jeśli je otrzymasz, masz +1 do następnego Rzucania zaklęć.

## ☐ BOSKIE WZMOCNIENIE

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, na 10+, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów:

- Efekt zaklęcia jest maksymalny
- Liczba celów zaklęcia jest podwojona



### ☐ **WOŁANIE O PRZEWODNICTWO**

Gdy ofiarujesz swemu bóstwu coś wartościowego i modlisz się o **przewodnictwo**, bóstwo powie ci czego żąda w zamian. Jeśli to zrobisz czego żąda, zaznaczasz PD.

### ☐ **UŚWIĘCONA PROTEKCJA**

Gdy **nie** nosisz pancerza i tarczy, masz 2 pancerza.

### ☐ **ODDANY UZDROWICIEL**

Gdy **leczysz inną postać**, dodaj swój poziom do liczby uleczonych obrażeń.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

### ☐ **POMAZANIEC**

*Wymaga: Wybraniec*

Wybierz kolejne zaklęcie, obok tego z Wybrańca. Przygotowujesz je tak, jakby było o jeden poziom niższe.

### ☐ **APOTEOZA**

Gdy weźmiesz ten ruch, następnym razem gdy poświęcisz czas na **należyłą modlitwę do twojego bóstwa**, wybierz jakąś cechę z nim związaną (rozdzierające pazury, skrzydła o szafirowych piórach, wszytkowidzące trzecie oko lub podobne). Po zakończonej modlitwie na stałe otrzymujesz tę fizyczną cechę.

### ☐ **ŻNIWIAKZ**

Gdy **po zakończonym konflikcie poświęcasz czas na zadedykowanie tego zwycięstwa swojemu bóstwu oraz zajęcie się zmarłymi**, masz +1 do następnego rzutu.

### ☐ **OPATRZNOŚĆ**

*Zastępuje: Pogoda ducha*

Ignorujesz karę -1 za dwa podtrzymywane zaklęcia.

### ☐ **WIĘKSZA PIERWSZA POMOC**

*Wymaga: Pierwsza pomoc*

Leczenie średnich ran traktujesz jak rutynę, przez co nie wlicza się do limitu otrzymanych zaklęć.

## ❑ **DEUS EX MACHINA**

*Zastępuje: Boska interwencja*

Gdy **Obcujesz**, zatrzymujesz 2 i tracisz wszystkie posiadane wcześniej zatrzymania.

Gdy **ty lub któryś z sojuszników otrzyma obrażenia**, wydaj zatrzymanie, by wezwać swoje bóstwo, które zainterweniuje odpowiednią manifestacją (nagły powiew wiatru, szczęśliwe potknięcie, rozbłysk światła) niwelując obrażenia.

## ❑ **MĘCZENNIK**

*Zastępuje: Pokutnik*

Gdy **otrzymujesz obrażenia i przyjmiesz to cierpienie**, możesz otrzymać +1k4 obrażenia (ignorujące pancerz). Jeśli je otrzymasz, masz +1 do następnego Rzucania zaklęć oraz dodajesz swój poziom do obrażeń zadanych lub wyleczonych tym zaklęciem.

## ❑ **UŚWIĘCONY IMMUNITET**

*Zastępuje: Uświęcona protekcja*

Gdy **nie nosisz pancerza i tarczy**, masz 3 pancerza.

## ❑ **WIĘKSZE BOSKIE WZMOCNIENIE**

*Zastępuje: Boskie wzmocnienie*

Gdy **Rzucasz zaklęcie**, na 10-11, możesz wybrać jedną opcję z listy na 7-9. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać jeden z poniższych efektów. Dla 12+ wybierasz jeden z poniższych efektów za darmo:

- Efekt zaklęcia jest podwojony
- Liczba celów zaklęcia jest podwojona

## ❑ **WIELOKLASOWY NOWIEJSZ**

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

# **ZAKŁĘCIA KLERYCZKI / KLERYKA**

## **RUTYNY**

Otrzymujesz wszystkie rutyny gdy Obcujesz z bóstwem. Nie musisz ich wybierać i nie liczą się do limitu otrzymanych zaklęć.

### **ŚWIATŁO**

Dotknięty przedmiot łśni magicznym światłem, jasnym mniej więcej jak pochodnia. Nie wydziela ciepła i nie wymaga paliwa, poza tym zachowuje się jak zwyczajna pochodnia. Masz pełną kontrolę nad kolorem płomienia. Zaklęcie trwa dopóki przedmiot jest w pobliżu ciebie.

### **USWIĘCZENIE**

Jedzenie lub woda trzymane w dłoniach podczas Rzucania tego zaklęcia zostają konsekrowane przez twoje bóstwo. Poza byciem poświęconym (albo przeklętym), dotknięta substancja zostaje oczyszczona z każdego zwyczajnego zepsucia.

### **PRZEWODNICTWO**

Symbol twojego bóstwa pojawia się przed tobą i wskazuje kierunek lub działanie jakiego bóstwo od ciebie chce. Następnie symbol znika. Wiadomość ma formę wyłącznie gestu, komunikacja za pomocą tego zaklęcia jest bardzo ograniczona.

# ZAKŁĘCIA POZIOMU I

## **BŁOGOSŁAWIEŃSTWO**

*Podtrzymywane*

Twoje bóstwo spogląda przychylnie na wybranego przez ciebie bojownika. Ta postać ma +1 tak długo, jak długo staje do boju. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## **LECZENIE LEKKICH RAN**

Pod twoim dotykiem rany zasklepiają się, a kości przestają boleć. Ulecz dotkniętemu sojusznikowi 1k8 obrażeń.

## **WYKRZYCIE CHARAKTERU**

Gdy Rzucasz to zaklęcie, wybierz charakter: dobry, zły, praworządny lub chaotyczny. Na krótko jeden z twoich zmysłów staje się wyczulony na ten charakter. MG powie ci co w pobliżu ma ten charakter.

## **WZBUDZENIE STRACHU**

*Podtrzymywane*

Wybierz cel w zasięgu wzroku oraz pobliski obiekt. Cel boi się wybranego obiektu tak długo jak będziesz podtrzymywać zaklęcie. Reakcja celu zależy od niego: ucieczka, panika, błaganie, walka. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć. Celami nie mogą być istoty o intelekcie poniżej zwierzęcego (magiczne konstrukty, nieumarli, automaty lub podobne).

## **MAGICZNA BROŃ**

*Podtrzymywane*

Oręż trzymany w rękach podczas Rzucania tego zaklęcia zadaje +1k4 obrażeń dopóki go nie przerwiesz. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## **SANKTUARIUM**

Gdy Rzucasz to zaklęcie, obejdz pieszo obszar, konsekrując go dla swojego bóstwa. Pozostając w tym obszarze zostaniesz zaalarmowany gdy ktoś zadziała w sanktuarium mając złe zamiary (wliczając w to wkroczenie ze złym zamiarem). Każdy kto otrzyma leczenie wewnątrz sanktuarium leczy +1k4 PW.

## **ROZMOWA ZE ZMARŁYM**

Zwłoki konwersują z tobą przez krótką chwilę. Odpowiedzą na trzy zadane pytania zgodnie ze swoją wiedzą posiadaną za życia, jak i uzyskaną po śmierci.

## ZAKŁĘCIA POZIOMU III

### ANIMACJA MARTWEGO

*Podtrzymywane*

Zmuszasz wygłodniałego ducha, aby posiadał niedawno zmarłe ciało i służył ci. Tworzysz w ten sposób zombie, podążające za twoimi rozkazami na tyle, na ile pozwalają mu jego ograniczone możliwości. Traktuj zombie jak swojego bohatera, ale z dostępem tylko do Ruchów podstawowych. Jego atrybuty mają modyfikator +1, ma 1 PW, korzysta z twojej kości obrażeń. Zombie ma też 1k4 wybranych przez ciebie cech z poniższej listy:

- Jest utalentowane. Jeden z atrybutów ma modyfikator +2.
- Jest wytrzymałe. +2 PW za każdy twój poziom.
- Ma funkcjonujący mózg i potrafi wykonywać bardziej skomplikowane zadania.
- Na pierwszy rzut oka nie wygląda jak trup, przynajmniej przez dzień lub dwa.

Zombie będzie istnieć dopóki nie zostanie zniszczone przyjmując obrażenia przekraczające jego PW albo dopóki nie przerwiesz zaklęcia. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### LECZENIE ŚREDNICH RAN

Z pomocą magii tamujesz krwawienia i nastawiasz kości. Ulecz dotkniętemu sojusznikowi 2k8 obrażeń.

### CIEMNOŚĆ

*Podtrzymywane*

Wybierz obszar w zasięgu wzroku: wypełnia się nadnaturalnym mrokiem i cieniem. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### WSKRZESZENIE

Powiedz MG, że chciałbyś wskrzesić umarłego, którego dusza jeszcze nie do końca opuściła ten świat. Wskrzeszenie zawsze jest osiągalne, ale MG poda przynajmniej jeden z poniższych warunków (możliwe, że wszystkie):

- Zajmie ci to dni / tygodnie / miesiące
- Potrzebujesz pomocy \_\_\_\_\_
- Potrzeba sporej ilości pieniędzy
- Aby tego dokonać, musisz poświęcić \_\_\_\_\_

W zależności od okoliczności MG może wymagać spełnienia tych warunków nim umarły zostanie wskrzeszony, może też pozwolić na wskrzeszenie natychmiast, zakładając że warunki będą musiały zostać spełnione, aby stan był permanentny.

## **UNIERUCHOMIENIE OSOBY**

Wybierz osobę w zasięgu wzroku. Dopóki nie Rzucisz czaru lub nie przestaniesz być w jej pobliżu, osoba ta nie jest w stanie zrobić nic oprócz mówienia. Zaklęcie zostaje przerwane natychmiast gdy cel otrzyma obrażenia z dowolnego źródła.

## **ZAKLĘCIA POZIOMU V**

### **OBJAWIENIE**

Bóstwo odpowiada na modły i obdarowuje cię chwilą doskonałego zrozumienia. MG rzuci światło na obecną sytuację. Masz +1 do następnego rzutu jeśli bazujesz na tych informacjach.

### **LECZENIE KRYTYCZNYCH RAN**

Ulecz dotkniętemu sojusznikowi 3k8 obrażeń.

### **POZNANIE**

Nazwij osobę, miejsce lub rzecz, o której chcesz się czegoś dowiedzieć. Otrzymasz od bóstwa wizję celu wyraźną tak, jakbyś tam był.

### **ZARAŻA**

*Podtrzymywane*

Wybierz istotę w zasięgu wzroku. Cel cierpi na wybraną chorobę dopóki podtrzymujesz to zaklęcie. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### **SŁOWA NIEME**

Dzięki dotknięciu rozmawiasz z duchami zamieszkującymi rzeczy. Dotknięty nieożywiony obiekt odpowie na trzy zadane pytania najlepiej jak potrafi.

### **PRAWDZIWE WIDZENIE**

*Podtrzymywane*

Twój wzrok otwiera się na prawdziwą naturę wszystkiego na czym spoczną twoje oczy. Spojrzeniem przebijasz iluzję i widzisz rzeczy ukryte. MG opisz obszar przed tobą ignorując wszelkie iluzje i fałszerstwa, magiczne lub inne. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

### **DUCHOWA PIŁAPKA**

Wiążesz w klejnocie duszę umierającej istoty. Schwytana istota jest świadoma uwięzienia, ale nadal może być manipulowana za pomocą czarów, Pertraktacji lub innych efektów. Wszystkie ruchy przeciw uwięzionej istocie mają +1 do rzutu. Możesz uwolnić schwytaną duszę w dowolnym momencie, jednak nigdy więcej nie będziesz w stanie jej ponownie uwięzić.

# ZAKŁĘCIA POZIOMU VII

## SŁOWO POWROTU

Wybierz słowo. Gdy po raz pierwszy po Rzuceniu tego zaklęcia wypowiesz wybrane słowo, ty i dotykający cię sojusznicy zostajecie natychmiast przeniesieni w dokładne miejsce Rzucenia zaklęcia. Tylko jedno miejsce może być w ten sposób zapamiętane, ponowne rzucenie Słowa powrotu przed wypowiedzeniem słowa zastępuje poprzednie.

## UZDROWIENIE

Ulecz dotkniętemu sojusznikowi obrażenia w liczbie do maksymalnej wartości twoich PW.

## KRZYWDA

Dotknij i uderz przeciwnika świętym gniewem. Zadaj mu 2k8 obrażeń oraz 1k6 obrażeń sobie. Obrażenia ignorują pancerz.

## ROZDARCIE

*Podtrzymywane*

Wybierz część ciała celu, na przykład ramię, mackę czy skrzydło. Część ta zostaje magicznie odcięta od ciała, sprawiając olbrzymi ból, ale nie zadając obrażeń. Brak kończyny może powstrzymać skrzydlate stworzenie od latania albo byka od nadziania cię na rogi. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## ZNAMIE ŚMIERCI

Wybierz istotę, której prawdziwe imię jest ci znane. Zaklęcie to tworzy trwale runy na wybranej powierzchni, które zabijają wybraną istotę, jeśli je przeczyta.

## KONTROLA POGODY

Pomódl się o deszcz, słońce, wiatr lub śnieg. Twoje bóstwo odpowie w ciągu około doby. Pogoda zmieni się zgodnie z twoją wolą i utrzyma się przez kilka dni.

„Przedstawię wam prognozę na zimę. Będzie zimno. Będzie ponuro. I będzie to trwało do końca waszego życia”.  
–Phil, „Dzień świstaka”

# ZAKŁĘCIA POZIOMU IX

## **BURZA ZEMSTY**

Twoje bóstwo sprowadza nienaturalną pogodę wedle twojego wyboru. Deszcz krwi lub kwasu, chmury dusz, wiatr obalający budynki lub jakakolwiek inna pogoda, jaka przyjdzie ci do głowy: proś, a będzie ci dane.

## **NAPRAWA**

Wybierz jedno zdarzenie z przeszłości celu. Wszystkie efekty tego wydarzenia, wliczając obrażenia, truciznę, chorobę i magiczne zaklęcia, zostają zakończone i naprawione. PW i choroby są uleczone, trucizny zneutralizowane, magiczne efekty przerwane.

## **BOSKA OBECNOŚĆ**

*Podtrzymywane*

Każda istota musi najpierw prosić o zgodę, by móc się do ciebie zbliżyć. Zgoda musi zostać udzielona na głos. Każda istota bez niej otrzymuje dodatkowe 1k10 obrażeń za każdym razem, gdy otrzymuje obrażenia w twojej obecności. Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.

## **POŻARCIĘ NIEŻYCIA**

Dotknięta przez ciebie bezmyślna, nieumarła istota zostaje zniszczona. Kradniesz energię jej śmierci aby uleczyć siebie bądź następnego sojusznika, którego dotkniesz. Liczba uleczonych obrażeń równa jest pozostałym przed zniszczeniem PW nieumarłego.

## **PLAGA**

*Podtrzymywane*

Wymień nazwę miasta, wsi, obozu albo innego miejsca zamieszkanego przez ludzi. Na czas trwania tego zaklęcia miejsce to ogarnia plaga związana z domeną twojego bóstwa (szarańcza, śmierć pierworodnych lub podobna). Podtrzymując to zaklęcie masz -1 do Rzucania zaklęć.





**ŁOTRZYCA /**  
**ŁOTR**

Słyszałeś ich, siedzących wokół obozowego ogniska. Przechwalających się tą czy tamtą bitwą, albo tym, że bogowie patrzą na was łaskawym okiem. Ty liczysz monety, i uśmiechasz sam do siebie – oto jest dreszczyk ponad inne. Ty sam znasz sekret świata podziemi i potworów - forsa, brudna, brudna forsa.

Jasne, obgadują cię za każdym razem gdy znikasz gdzieś samotnie, ale bez ciebie wszyscy dawno leżeliby rozplątani świszczącą gilotyną otruci igłą starożytnej pułapki. Niech więc sobie gadają. Gdy już skończysz z tym całym awanturnictwem, wzniesiesz toast za groby tych herosów.

Z twojego zamku. Pełnego złota. Ty łotrze.

## IMIONA

**CZŁOWIEK:** Sparrow, Shank, Jack, Marlow, Dodge, Rat, Pox, Humble, Farley  
**NIZIOŁEK:** Felix, Rook, Mouse, Sketch, Trixie, Robin, Omar, Brynn, Bug

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** przebiegłe, spojrzenie kryminalisty

**FRYZURA:** zakapturzony, rozczochrana, przycięta

**STRÓJ:** ciemny, fantastyczny, zwyczajny

**SYLWETKA:** giętka, żylasta, wiotka

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 6 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k8.

# RUCHY POCZĄTKOWE

Wybierz rasę, aby otrzymać odpowiadający jej ruch:

## ☐ CZŁOWIEK

Jesteś zawodowcem. Gdy **Tryskasz wiedzą** lub **Wnikliwie badasz** **przestępczą aktywność**, masz +1.

## ☐ NIZIOŁEK

Atakując bronią dystansową zadajesz +2 obrażenia.

Na początku posiadasz te ruchy:

## EKSPERT OD PUŁAPEK

Gdy **poświęcasz chwilę na zbadanie niebezpiecznego obszaru**, rzuć+ZRC.

► Na 10+ zatrzymaj 3. ► Na 7-9 zatrzymaj 1. Wydawaj zatrzymania przemieszczając się przez ten obszar, by zadawać pytania:

- Czy jest tutaj pułapka i jeśli tak, co ją uruchamia?
- Co robi pułapka po uruchomieniu?
- Co jeszcze jest tu ukryte?

## FACH W REKU

Gdy **otwierasz zamki**, **rzezasz mieszki** lub **rozbrajasz pułapki**, rzuć+ZRC.

► Na 10+ robisz to, żaden problem. ► Na 7-9 wciąż ci się udaje, ale MG da ci wybór między dwoma z opcji: podejrzenia, niebezpieczeństwo, koszt.

## CIOS W PLECY

Gdy **atakujesz zaskoczzonego lub bezbronnego przeciwnika bronią do walki wręcz**, możesz albo zadać mu obrażenia, albo rzucić+ZRC.

► Na 10+ wybierasz dwa. ► Na 7-9 wybierasz jedno.

- Nie wchodzisz w zwarcie
- Zadajesz obrażenia +1k6
- Tworzysz przewagę, +1 do następnego rzutu dla ciebie lub sojusznika, który ją wykorzysta.
- Obniżasz pancerz przeciwnika o 1, do czasu naprawy.

## GIĘTKI KRĘGOSŁUP

Gdy **któs próbuje wykryć twój charakter**, możesz mu podać dowolny.

„Najlepszy nawet mag z nożem w plecach poważnie traci na umiejętnościach.”

– Vlad Taltos, „Jhereg”,  
Steyen Brust,  
tłum. Jarosław Kotarski

## TRUCIECIEL

Opanowałeś sztukę bezpiecznego korzystania z trucizn. Wybierz truciznę z poniższej listy, nie jest już dla ciebie niebezpieczna. Dodatkowo zaczniesz z 3 użyciami wybranej trucizny. Gdy masz czas na pozyskanie materiałów oraz miejsce do warzenia możesz stworzyć za darmo 3 użycia wybranej trucizny. Pamiętaj, że niektóre trucizny są aplikowane – oznacza to, że musisz ostrożnie podać ją celowi lub dodać do czegoś, co będzie jadł lub pił. Trucizny nakładane muszą jedynie dotknąć celu – mogą być wykorzystane na ostrzu broni.

- **Olej z Tagitu** (*aplikowany*): cel zapada w lekki sen
- **Krwawnik** (*nakładany*): cel zadaje -1k4 obrażeń dopóki nie zostanie wyleczony
- **Złoty korzeń** (*aplikowany*): cel traktuje następną istotę którą zobaczy jak zaufanego sprzymierzeńca, dopóki ta nie pokaże, że jest inaczej.
- **Łzy węża** (*nakładane*): każdy kto zadaje celowi obrażenia rzuca dwukrotnie i wybiera lepszy wynik

„Oba puchary były zatrute.  
Przez kilka lat uodporniałem  
się na tę truciznę.”

– Człowiek w czerni,  
„Narzeczona dla księcia”

## CHARAKTER

Wybierz charakter:

### ☐ **CHAOTYCZNY**

Rzuć się w niebezpieczeństwo bez planu.

### ☐ **NEUTRALNY**

Uniknij wykrycia lub zinfiltrowuj miejsce.

### ☐ **ZŁY**

Zrzuć niebezpieczeństwo lub winę z siebie na kogoś innego.

## EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 9+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi), skórnię (1 pancerza, noszona, 1 wagi), 3 użycia wybranej trucizny i 10 monet.

### Wybierz broń:

- ☐ Sztylet (krótki, 1 wagi) i krótki miecz (bliski, 1 wagi)
- ☐ Rapier (bliski, precyzyjny, 1 wagi)

### Wybierz broń dystansową:

- ☐ 3 noże do rzucania (miotane, niedaleki, 0 wagi)
- ☐ Sfatygowany łuk (niedaleki, 2 wagi), pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi)

### Wybierz jedno:

- ☐ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- ☐ Elik sir leczniczy (0 wagi)

## WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

- Ukradłem coś \_\_\_\_\_.
- \_\_\_\_\_ może na mnie liczyć, gdy wszystko pójdzie źle.
- \_\_\_\_\_ ma obciążające mnie informacje.
- \_\_\_\_\_ i ja prowadzimy wspólny przekręt.

# RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

## ☐ TANI CHWYT

Gdy **używasz krótkiej bądź precyzyjnej broni**, Cios w plecy zadaje dodatkowo +1k6 obrażeń.

## ☐ OSTROŻNOŚĆ

Gdy **używasz Eksperta pułapek**, zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-.

## ☐ BOGACTWO I SMAK

Gdy **robisz z siebie przedstawienie obnosząc się ze swoją najcenniejszą zdobyczą**, wybierz jedną z obecnych osób. Wybrana osoba zrobi wszystko co w jej mocy, aby zdobyć ten przedmiot lub coś do niego podobnego.

## ☐ STRZELAŁ PIERWSZY

Nie dajesz się zaskoczyć. Jeśli przeciwnik miałby cię zaskoczyć, zamiast tego działasz jako pierwszy.

## ☐ MISTRZOSTWO TRUCIZN

Gdy **raz użyjesz trucizny**, przestaje ona być dla ciebie *niebezpieczna*.

## ☐ ZATRUCIE

Zwykłym ukłuciem możesz aplikować nawet złożone trucizny. Gdy **pokrywasz broń bezpieczną dla siebie trucizną**, traktuj ją jak *nakładaną* zamiast *aplikowaną*.

## ☐ WARZELNIK

Gdy **masz czas na pozyskanie materiałów oraz miejsce do warzenia** możesz stworzyć trzy dawki dowolnej trucizny, z której kiedyś skorzystałeś.

## ☐ STRACONA POZYCJA

Gdy **ktoś ma nad tobą przewagę liczebną**, masz +1 pancerza.

## ☐ KONEKSJE

Gdy **dajesz znać w przestępczym półświatku**, że czegoś chcesz lub potrzebujesz, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ ktoś to ma, tylko dla ciebie.  
▶ Na 7-9 będziesz musiał zdecydować się na coś podobnego, bądź dostaniesz to, ale jest w tym jakiś haczyk.

„Ryzykuję tylko moim  
życiem, nigdy moimi  
pieniędzmi.”

– Rick, „Mumia”

„Wolę mieć szczęście, niż być dobrym.”

– Lefty Gomez

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

#### ❑ **NIECZYSTY ZAGRANIE**

*Zastępuje: Tani chwyt*

Gdy **używasz krótkiej bądź precyzyjnej broni**, Cios w plecy zadaje dodatkowo +1k8 obrażeń, a wszystkie pozostałe ataki zadają +1k4 obrażeń.

#### ❑ **PARANOICZNA OSTROŻNOŚĆ**

*Zastępuje: Ostrożność*

Gdy **używasz Eksperta od pułapek**, zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-. ▶ Na 12+ zatrzymaj 3. oraz następnym razem, gdy zbliżysz się do pułapki, MG natychmiast powie ci co ona robi, co ją uruchamia, kto ją zastawił, i jak możesz ją wykorzystać.

#### ❑ **ALCHEMIK**

*Zastępuje: Warzelnik*

Gdy **masz czas na pozyskanie materiałów oraz miejsce do warzenia** możesz stworzyć trzy dawki dowolnej trucizny, z której kiedyś skorzystałeś.

Alternatywnie, możesz opisać efekty trucizny, którą chcesz uwarzyć. MG powie ci, że możesz ją stworzyć, z jednym lub więcej zastrzeżeniami:

- Działa tylko w określonych warunkach
- Najlepsze, co możesz osiągnąć, to słabsza wersja
- Osiągnie efekt dopiero po jakimś czasie
- Będzie miała oczywiste efekty uboczne

#### ❑ **PRZEGRANA SPRAWA**

*Zastępuje: Stracona pozycja*

Masz +1 pancerza. Gdy **ktos ma nad tobą przewagę liczebną**, masz +2 pancerza zamiast tego.

#### ❑ **UNIK**

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem**, na 12+, wykraczasz poza nie. Nie tylko udaje ci się, ale MG zaoferuje ci lepszy rezultat, prawdziwe piękno lub chwilę gracji.

#### ❑ **SILNE RAMIE, PRAWDZIWY CEL**

Możesz miotać dowolną bronią do walki wręcz, używając jej do Ostrzału. Miotnięta broń przepada - na 7-9 nie możesz wybrać zmniejszenia amunicji.

### ❑ **DRÓGA UCIECZKI**

Gdy **wpadasz zbyt głęboko w tarapaty i potrzebujesz uciec**, opisz swoją drogę ucieczki i rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ uciekasz. ▶ Na 7-9 możesz zostać bądź uciec, ale jeśli zdecydujesz się zwiać, musisz zostawić coś za sobą lub wziąć coś ze sobą, MG powie ci co.

### ❑ **PRZEBRANIE**

Gdy **dysponujesz czasem i materiałami** możesz stworzyć przebranie, mylące wszystkich - wezmą cię za inne stworzenie o podobnym kształcie i rozmiarze. Twoje czyny mogą cię zdradzić, wygląd nie.

### ❑ **VABANK**

Gdy **poświęcasz czas na uknuć planu kradzieży**, powiedz co chcesz ukraść i zadaj MG poniższe pytania. Ty i twoi sojusznicy macie +1 do następnego rzutu działając na bazie odpowiedzi.

- Kto zauważy tego brak?
- Jaka jest tego najlepsze zabezpieczenie?
- Kto będzie tego szukał?
- Kto jeszcze tego chce?







**ŁOWCZYNI /  
ŁOWCA**

Mieszczuchy z którymi podróżujesz. Czy słyszeli wilczy zew? Wycie wiatru na posępnych pustyniach wschodu? Czy polowali na zwierzynę łukiem i nożem, jak ty? Nie, do diaska! Dlatego cię potrzebują. Przewodnika. Myśliwego. Istoty dziczy. Jesteś tym, ale i czymś więcej. Czas w dzikich ostępach do tej pory spędzałeś samotnie, ale zew czegoś większego - nazwijmy to przeznaczeniem, jeśli chcesz – złączył cię z nimi. Może i są odważni. Silni i potężni, a jakże. Ale tylko ty znasz sekrety miejsc spoza mapy. Bez ciebie byłiby jak dzieci we mgle.

Wytycz szlak poprzez krew i mrok, obieżyświecie.

## IMIONA

**CZŁOWIEK:** Jonah, Halek, Brandon, Emory, Shrike, Nora, Diana  
**ELF:** Throndir, Elrosine, Aranwe, Celion, Dambrath, Lanethe

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** dzikie, przenikliwe, zwierzęce

**FRYZURA:** kaptur, dzika, łysina

**STRÓJ:** opończa, kamuflaż, podróżny

**SYLWETKA:** giętka, dzika, atletyczna

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 8 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k8.

# RUCHY POZĄTKOWE

Wybierz rasę, aby otrzymać odpowiadający jej ruch:

## ☐ CZŁOWIEK

Gdy **Rozbijasz obóz w podziemiach lub mieście**, nie musisz spożyć prowiantu.

## ☐ ELF

Gdy **wyruszasz na Ryzykowną wyprawę w dzicz**, niezależnie od podjętej roli, zawsze udaje ci się jak na 10+.

Na początku posiadasz te ruchy:

## TROPIENIE

Gdy **podążasz śladem przemieszczającej się istoty**, rzuć+MDR. ▶ Na 7+ podążasz tropem dopóki nie nastąpi znacząca zmiana w kierunku lub sposobie podróży. ▶ Na 10+ dodatkowo wybierz jedno:

- Zdobądź nieco przydatnych informacji na temat swojej zdobyczy, MG powie ci co.
- Ustal co sprawiło, że trop się urwał.

## STRZAŁ MIERZONY

Gdy **atakujesz z dystansu bezbronnego lub zaskoczonego przeciwnika**, możesz albo zadać mu obrażenia, albo podać dokładny cel i rzucić+ZRC.

- **Głowa:** ▶ 7-9: Cel nie robi nic poza staniem w miejscu i ślinieniem się przez kilka chwil. ▶ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.
- **Ręce:** ▶ 7-9: Cel upuszcza to co trzymał w rękach. ▶ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.
- **Nogi:** ▶ 7-9: Cel zostaje spowolniony i ma trudności w poruszaniu się. ▶ 10+ Jak na 7-9 oraz zadajesz obrażenia.

## ZWIERZĘCY TOWARZYSZ

Masz nadprzyrodzoną więź ze swym wiernym zwierzęciem. Nie możesz z nim rozmawiać w ścisłym sensie, ale zawsze będzie działać zgodnie z twoją wolą. Nadaj imię zwierzęcemu towarzyszowi i wybierz gatunek:

*wilk, kuguar, niedźwiedź, orzeł, pies, jastrząb, kot, sowa, wróbel, szczur, muł*

Wybierz podstawę:

- Dzikość +2, Spryt +1, Instynkt +1, 1 pancerza
- Dzikość +2, Spryt +2, Instynkt +1, 0 pancerza
- Dzikość +1, Spryt +2, Instynkt +1, 1 pancerza
- Dzikość +3, Spryt +1, Instynkt +2, 1 pancerza

Wybierz sprawności w liczbie równej dzikości towarzysza:

*szybkość, tężyzna, duży rozmiar, spokój, przystosowanie, szybki refleks, wytrwałość, kamuflaż, zajądlność, zastraszanie, czułe zmysły, niewykrywalność*

Twój zwierzęcy towarzysz jest wyszkolony do walki z humanoidami. Wybierz dodatkowe wyszkolenia w liczbie równej sprytowi towarzysza:

*polowanie, szukanie, zwiad, straż, walka z potworami, występy, praca, podróż*

Wybierz słabości w liczbie równej instynktowi towarzysza:

*kaprysy, dzikość, powolność, stare rany, wzbudzanie strachu, zapominalstwo, upór, ułomność*

## KOMENDA

Gdy **razem ze swoim towarzyszem robisz coś, w czym jest wyszkolony**, to...

- ...atakując ten sam cel, dodaj jego dzikość do swoich obrażeń
- ...Tropiąc, dodaj jego spryt do swojego rzutu
- ...przyjmując obrażenia, dodaj jego pancerz do swojego pancerza
- ...Wnikliwie badając, dodaj jego spryt do swojego rzutu
- ...Pertraktując, dodaj jego spryt do swojego rzutu
- ...gdy ktoś ci Przeszkadza, dodaj jego instynkt do rzutu tej istoty

# CHARAKTER

Wybierz charakter:

☐ **CHAOTYCZNY**

Uwolnij kogoś z rzeczywistych lub symbolicznych więzów.

☐ **DOBRY**

Naraż się na niebezpieczeństwo, by walczyć z nienaturalnym zagrożeniem.

☐ **NEUTRALNY**

Pomóż zwierzęciu lub duchowi dziczy.

# EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 11+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi), skórnię (1 pancerza, noszona, 1 wagi) i pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi).

Wybierz broń:

- ☐ Łuk myśliwski (niedaleki, daleki, 1 wagi) i krótki miecz (bliski, 1 wagi)
- ☐ Łuk myśliwski (niedaleki, daleki, 1 wagi) i włócznia (przedłużony, 1 wagi)

Wybierz jedno:

- ☐ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi) i prowiant (5 użyć, 1 wagi)
- ☐ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi) i pęk strzał (3 amunicji, 1 wagi)

# WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

- Już kiedyś służyłem \_\_\_\_\_ za przewodnika i wisi mi za to przysługę.
- \_\_\_\_\_ jest przyjacielem natury, więc może liczyć na moją przyjaźń.
- \_\_\_\_\_ nie szanuje natury, więc nie ma mojego szacunku.
- \_\_\_\_\_ nie rozumie życia w dziczy, ale go nauczę.

# RUCHY ZAAWANSOWANE

Możesz wybrać ten ruch tylko jeśli jest to twój pierwszy awans.

## ☐ PÓŁELF

Gdzieś w twoim rodowodzie masz zmieszaną krew ras i zaczyna się to ujawniać. Uzyskujesz początkowy ruch elfa jeśli wybrałeś człowieka podczas tworzenia postaci i vice versa.

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

## ☐ DZIKA EMPATIA

Rozumiesz i potrafisz rozmawiać ze wszystkimi zwierzętami.

## ☐ ZNAJOMA ZDOBYCZ

Gdy Tryskasz wiedzą o potworze, rzuć z MDR zamiast INT.

## ☐ ŻMIJOWY CIOS

Gdy atakujesz wroga dwiema broniąmi jednocześnie, dodaj 1k4 obrażeń za cios wykonany słabszą ręką.

## ☐ KAMUFLAŻ

Gdy siedzisz cicho w naturalnym otoczeniu, przeciwnicy nigdy cię nie zauważą, chyba że się poruszysz.

## ☐ NAJLEPSZY PRZYJACIEL CZŁOWIEKA

Gdy pozwolisz Zwierzęcemu towarzyszowi przyjąć cios wymierzony w ciebie, obrażenia zostają zanegowane, a dzikość towarzysza spada do 0. Jeśli jego dzikość wynosi już 0, nie możesz wykonać tego ruchu. Gdy poświęcisz kilka godzin na odpoczynek ze swoim Zwierzęcym towarzyszem, jego dzikość wraca do normy.

## ☐ PRZESŁONIĆ SŁOŃCE

Gdy prowadzisz Ostrzał, możesz wydać dodatkową amunicję podczas rzutu. Za każdy wydany punkt amunicji możesz wybrać dodatkowy cel. Rzuć raz i zastosuj obrażenia do każdego z celów.

## ☐ Dобра SZKOŁA

Wybierz kolejne wyszkolenie dla Zwierzęcego towarzysza.

„Węże, dlaczego to muszą być węże...”

– Indiana Jones,  
„Poszukiwacze zaginionej  
Arki”

Jeśli jesteś elfem i podróżujecie przez głąsę, automatycznie osiągasz sukces wykonując obie role ze względu na swój rasowy.

## ❑ GŁOS WOŁAJĄCEGO NA PUSTYNI

Oddaj się bóstwu (stwórz nowe bądź wybierz z już ustalonych). Zyskujesz ruchy kleryka Obcowanie i Rzucanie zaklęć. Po wybraniu tego ruchu traktuj siebie jak kleryka na poziomie 1 na potrzeby Rzucania zaklęć. Za każdym razem gdy awansujesz, podnieś swój efektywny poziom kleryka o 1.

## ❑ ŁAZIK

Gdy **wyruszasz na Ryzykowną wyprawę** możesz wziąć na siebie dwie role. Rzucasz osobno za każdą z nich.

## ❑ BEZPIECZNE SCHRONIENIE

Gdy **ustalasz warty na noc**, każdy ma +1 do Wartowania.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

## ❑ DZIKA MOWA

*Zastępuje: Dzika empatia*

Rozumiesz i potrafisz rozmawiać z wszystkimi istotami, które nie są przybyszami i nie są magiczne.

## ❑ ULUBIONY WROG

*Zastępuje: Znajoma zdobycz*

Gdy **Tryskasz wiedzą o potworze**, rzuć z MDR zamiast INT. Na 12+, poza normalnymi efektami, możesz zadać MG jedno dowolne pytanie związane z tematem.

## ❑ ŻMIJOWE KŁY

*Zastępuje: Żmijowy cios*

Gdy **atakujesz wroga dwiema broniąmi jednocześnie**, dodaj 1k8 obrażeń za cios wykonany słabszą ręką.

## ❑ PODBRZUSZE SMAUGA

Gdy **znasz najsłabszy punkt celu** twoje strzały mają 2 przebicia.

## ❑ OBIEŻYŚWIAT

*Zastępuje: Łazik*

Gdy **wyruszasz na Ryzykowną wyprawę** możesz wziąć na siebie dwie role. Rzuć dwa razy i wybierz lepszy wynik dla obu ról.

### ☐ **BEZPIECZNIEJSZE SCHRONIE NIE**

*Zastępuje: Bezpieczne schronienie*

Gdy **ustalasz warty na noc**, każdy ma +1 do Wartowania. Po nocy w obozie, którego wartę ustalałeś, wszyscy mają +1 do następnego rzutu.

### ☐ **SPOSTRZEGAWCZY**

Gdy **Tropisz**, w przypadku sukcesu możesz za darmo zadać jedno pytanie z listy Wnikliwego badania, dotyczące śledzonej istoty.

### ☐ **SPECJALNA SZTUCZKA**

Weź ruch z innej klasy. Masz dostęp do tego ruchu dopóki działasz razem ze Zwierzęcym towarzyszem.

### ☐ **NIENATURALNY SOJUSZNIK**

Twój Zwierzęcy towarzysz jest potworem, nie zwierzęciem. Opisz go. Dodaj mu +2 dzikości i +1 instynktu oraz nowe wyszkolenie.







**OFIAROWANA /  
OFIAROWANY**

Niektórzy modlą się do bóstw o siłę, jak głupcy; inni, bystrzejsi niż to zdrowe, czytają księgi; niektórzy przyuczają ramię do miecza i język do słów. Ale nie ty. Innym sposobem znalazłaś moc, obleczonej w ogień i ból. Poświęciłaś coś w ofierze, tam i wtedy, z własnej woli, w zamian za potęgę poza pojęciem zwykłych śmiertelników.

Niespętany płomień gorejący pasją i namiętnością, palący wszystko wokół ciebie. Każdy czuje w tobie ogień, dotykający ich dusz, wypełniający kompanów wigorem i emocjami, a wrogów przestachem i niepewnością. Cóż z tego, że podążają za tobą kłopoty – to tylko jeden powód więcej, by żyć pełnią życia. Nawet jeśli za sobą zostawiasz tylko popiół i ruinę.

Nie oglądaj się za siebie.

## IMIONA

**CZŁOWIEK:** Solomon, Timothy, Kalil, Omen, Yohn, Hiko, Agasha, Elizabeth, Harald, Fatia, Khalwa, Adur, Ignis, Yajna, Umlilo

**SALAMANDRA:** Siarczyserce, Płomiennostopy, Żarobicz, Pyłoszpon, Spaloczar, Gorzkopadła, Kopcoświatła, Śpiewołuska, Świecoknot, Węgłokielnia

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** gorejące, ciepłe, palące

**SKÓRA:** doskonała, dziwne znamiona, rytualne blizny

**POSTAWA:** władcza, maniakalna, ledwo skrywany gniew

**GŁOS:** skwierczący, szepczący, ryczący

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 4 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k8.

# RUCHY POCZĄTKOWE

Wybierz rasę, aby otrzymać odpowiadający jej ruch:

## ❑ CZŁOWIEK

Gdy **Rozbijasz obóz obok dużego, otwartego płomienia**, odzyskaj wszystkie PW

## ❑ SALAMANDRA

Niemagiczne ciepło i ogień nie mogą cię zranić.

Na początku posiadasz te ruchy:

## PŁONĄCE ZNAMIE

Gdy **tworzysz broń z czystego płomienia**, rzuć+KON. ▶ Na 10+ wybierz dwie z opcji. ▶ Na 7-9 jedną. Możesz traktować swoją INT jak SIŁ lub ZRC na potrzeby ataków tą bronią. Broń zawsze zaczyna z etykietami *gorąca*, *krótka*, *niebezpieczna* i 3 użyciami. Każdy atak kosztuje jedno użycie.

- *bliski*
- *miotana, niedaleki*
- +1 obrażeń
- usunąć etykietę *niebezpieczna*

## OGIEŃ ZWALCZAJ OGNIEM

Gdy **otrzymujesz obrażenia**, i ich wartość jest nieparzysta (po odjęciu pancerza), płomień w tobie przychodzi z pomocą. Rzuć 1k4 i albo dodaj tyle użyc do Płonącego znamienia (jeśli jest aktywne), albo weź wynik jako bonus do następnego rzutu na Płonące znamię, albo zredukuj otrzymane obrażenia o tę wartość.

## STYLEM ZUKO

Gdy **naginasz płomień do swej woli**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ nagina się jak rozkażesz, kształtując i poruszając się zgodnie z twoją wolą dopóki ma na czym płonąć. ▶ Na 7-9 efekt jest krótkotrwały, działa tylko chwilę.

## OGNIE POŻĄDANIA

Gdy **patrzysz głęboko w czyjeś oczy**, możesz zapytać gracza prowadzącego daną postać *Czym karmią się ognie twego pożądania?*. Odpowiedz zgodnie z prawdą, nawet jeśli postać nie wie lub trzymałaby to w sekrecie.

## REKOMENDACJE

Możesz użyć własnych rąk w miejsce narzędzi i ognia, by wytwarzać metalowe przedmioty. Typowe bronie, pancerze czy metalowa biżuteria mogą być wytworzone z surowego materiału. Możesz też stopić te rzeczy, ale w pośpiechu i bez zabezpieczeń być może trzeba będzie najpierw Igrać z niebezpieczeństwem.

## CHARAKTER

Wybierz charakter:

☐ **CHAOTYCZNY**

Szerz nowe, niebezpieczne idee.

☐ **NEUTRALNY**

Wymień ofiarę, dobrowolną, za wykonaną usługę.

☐ **ZŁY**

Ofiaruj płomieniom niechętną temu ofiarę.

## EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 9+SIŁ. Nie nosisz żadnej broni i nie potrzebujesz pancerza innego niż płomień gorejący w tobie. Zaczynasz z symbolem przeszłych poświęceń, opisz go. Masz też sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi) i eliksir leczniczy (0 wagi).

Wybierz dwa:

- ☐ Prowiant (5 użyć, 1 wagi)
- ☐ Elik sir leczniczy (0 wagi)
- ☐ 10 monet

# WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

- \_\_\_\_\_ odczuł piekielny dotyk płomienia, teraz zna mą potęgę.
- Nauczę \_\_\_\_\_ prawdziwego znaczenia ofiary.
- Wrzuciłem coś w płomienie dla \_\_\_\_\_ i wciąż nie zdradziłem, co w nich ujrzałem.

## RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

### ☐ PAMIĘĆ PŁOMIENIA

Gdy **zapatrzysz się w ogień szukając odpowiedzi**, rzuć+MDR. ▶ W przypadku sukcesu, MG powie ci coś nowego i interesującego na temat obecnej sytuacji. ▶ Na 7-9 będzie to tylko wrażenie. ▶ Na 10+ niezłe szczegóły. Jeśli wiesz już wszystko co trzeba, MG ci to powie.

### ☐ PŁONAĆ DWAKROĆ JAŚNIEJ...

Gdy **wzywasz płomienie przeznaczenia**, możesz potraktować dowolną porażkę w rzucie jak wynik 7-9, lub wynik 7-9 jak 10+. To może być rzut twój lub innej postaci. Powiedz MG co tracisz: emocję, wspomnienie lub inną część twojego jestestwa. Nie możesz wykonać tego ruchu ponownie, dopóki nie wykonasz ruchu Płonać dwakroć krócej...

### ☐ PŁONAĆ DWAKROĆ KRÓCEJ...

*Dostajesz ten ruch razem z Płonać dwakroć jaśniej.*

Gdy **ofiarujesz zwycięstwo płomieniom przeznaczenia**, potraktuj dowolny rzut na 10+ jak porażkę.

### ☐ OGIEŃ, KTÓRY ZABIJA

Dodaj te etykiety jako opcje Płonącego znamienia: *brutalna, potężna, przedłużony, niedaleki, daleki*

### ☐ PODŻEGACZ

Gdy **przedstawiasz nową ideę BN-owi**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ uwierzy, że pomysł był jego i odda się mu z pasją. ▶ Na 7-9 Słomiany zapal zgaśnie po dniu lub dwóch. ▶ W przypadku porażki zareaguje negatywnie i opowie się przeciw idei.

### ❑ **OGDRU JAHAD**

Weź ruch czarodzieja Rytuał. MG zawsze powie ci, co musisz poświęcić, by osiągnąć zamierzony efekt.

### ❑ **JAK ĆMA W PŁOMIEŃ**

Gdy **kusisz słaby umysł swym wewnętrznym ogniem**, rzuć+MDR.

▶ Na 10+ jego wola jest zduszona, podąży za tobą i zrobi co zechcesz, dopóki coś go nie przestraszy lub zaskoczy. ▶ Na 7-9 wystarczy ci siła tylko by go rozkojarzyć i skonfundować. ▶ W przypadku porażki, staje się niespokojny i zdenerwowany, twój wewnętrzny ogień rozpałił jego skryte namiętności.

### ❑ **SPALIĆ MOSTY**

Gdy **wydajesz Ostatnie tchnienie**, weź głęboki oddech i zamiast rzucać, możesz wymazać jedną ze swoich więzi. Jest to permanentne i obniża liczbę dostępnych więzi na zawsze. Żyjesz i masz 1k6 PW. Jeśli nie masz więcej więzi, wydaj Ostatnie tchnienie normalnie.

### ❑ **KRASOMÓWCA**

Gdy **dodajesz innym odwagi** rzuć+CHA. ▶ Na 10+ odrzucają strach i wątpliwości, w mgnieniu oka stając się dzielnymi. ▶ Na 7-9 efekt jest krótkotrwały, zdają sobie sprawę z jego powierzchowności i uciekną się do tchórzostwa po chwili lub dwóch. ▶ W przypadku porażki twoja obecność ich onieśmiela i przeraża.

### ❑ **SROGA POTWÓRZ**

Gdy **obrażasz BN-a**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ nie zostawiasz miejsca na reakcję, BN musi znieść twoją obelgę i pogardę wszystkich, którzy ją słyszeli. ▶ Na 7-9 przekraczasz granicę, BN zemści się, kiedyś. ▶ W przypadku porażki BN wybucha gniewem tu i teraz.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

#### ❑ **2 TRZEWI PIEKIEŁ**

Gdy **wzywasz płomień dowolnym ze swoich ruchów**, możesz wymie-  
nić go na czarny ogień z samego piekła. Ten ogień nie płonie ciepłem,  
ignoruje pancerz i karmi się samą duszą. Nie można nim zranić istot  
pozbawionych dusz.

#### ❑ **PŁONĄCY PIERSIEŃ OGNI**

Gdy **scalasz swoją duszę z duszą chętnej osoby**, rzuć+CHA. ▶ W przy-  
padku sukcesu jesteście ze sobą związani, możecie się wyczuć niezależnie  
od dystansu, dzielicie też stany emocjonalne. ▶ Na 7-9 połączenie jest  
dodatkowo niestabilne i niebezpieczne, gdy złączona osoba zaznacza  
ułomność, ty też ją zaznaczasz (i na odwrót). ▶ W przypadku porażki  
fuzja jest odrzucona i oboje musicie wymazać więzi jakie mieliście ze sobą.  
Na Koniec sesji możecie rozpiąć nowe więzi tak jak zwykle. Połączonych  
dusz nie są w stanie rozdzielić żadne znane śmiertelnym metody.

#### ❑ **OLIWY DO OGNI**

*Wymaga: Podżegacz*

Możesz Podżegać kilka osób (tuzin lub coś koło tego) naraz.

#### ❑ **TYLKO PATRZCIE, JAK ŚWIAT PŁONIE**

Gdy **otwierasz przejście do płonących planów i wzywasz burzę ognia**,  
powiedz MG co ofiarujesz i rzuć+MDR. Niebo rozwiera się i płomienie  
leją się z niego strumieniami na obszar mniej więcej małej wioski. Wszyscy  
i wszystko na tym obszarze otrzymuje odpowiednie obrażenia. ▶ Na 10+  
możesz odwołać burzę bez wielkiego wysiłku. ▶ Na 7-9 ogień szaleje poza  
twoją kontrolą, szerząc się gdzie go wiatr poniesie. ▶ W przypadku porażki,  
coś okrutnego, inteligentnego i wygłodniałego pojawia się razem z burzą.









**ПАЛАДИНА /**  
**ПАЛАДИН**

Piekło czeka. Wieczność cierpień w ogniu, lodzie, lub czymkolwiek co pasuje do grzechów wyklętych przez świat podziemi i potworów. Między otchłanią ponurej tortury a zbawieniem stoisz tylko ty. Święty człowiek, pancerna machina wojenna, templariusz Dobra i Światła, prawda? Kleryk może szeptać nocą modlitwy do bogów, mieszkających w niebiosach. Wojownik może dzierżyć pewnie ostry miecz w imię wyższego „dobra”. Ale ty znasz prawdę. Tylko ty.

Boskimi oczyma, rękoma i słodkim pocałunkiem śmierci, oto czym jesteś. Twoimi są dary prawości i cnoty. Sprawiedliwości. Wejrzenia. Czystości intencji, której brak twym towarzyszom.

Prowadź więc tych głupców, paladynie. Podejmij się świętej misji i zanieś zbawienie marnemu światu.

Vae victis, czyż nie?

## IMIONA

CZŁOWIEK: Thaddeus, Augustine, Lux, Cassius, Hadrian, Lucia, Octavia, Regulus, Valeria, Sanguinus, Titanius

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

OCZY: życzliwe, ogniste, lśniące

FRYZURA: hełm, stylowa, zgolona

ŚWIĘTY SYMBOL: podniszczony, ozdobny

SYLWETKA: wysportowana, korpulentna, szczupła

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 10 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k10.

# RUCHY POCZĄTKOWE

Jesteś człowiekiem, otrzymujesz więc ten ruch:

## CZŁOWIEK

Gdy modlisz się o przewodnictwo, nawet przez chwilę, i pytasz *Co tu jest złe?*, MG odpowie ci szczerze.

Na początku posiadasz te ruchy:

## NAKŁADANIE RAK

Gdy kogoś dotykasz, skóra do skóry, i modlisz się o zdrowie tej postaci, rzuć+CHA. ▶ Na 10+ leczysz 1k8 obrażeń lub usuwasz jedną chorobę.  
▶ Na 7-9 jak na 10+, ale obrażenia lub choroba zostają przeniesione na ciebie.

## PANCERNY

Ignorujesz etykietę niewygodny noszonego pancerza.

## JAM JEST PRAWEM

Gdy wydajesz BN-owi rozkaz opierając się na swym świętym autorytecie, rzuć+CHA. ▶ Na 7+ wybiera jedno:

- Zrobić co mówisz
- Ostrożnie wycofać się i uciec
- Zaatakować cię

▶ Na 10+ masz dodatkowo +1 do następnego rzutu przeciwko tej osobie.  
▶ W przypadku porażki zrobi co zechce, a ty masz -1 do następnego rzutu przeciw niej.

## MISJA

Gdy poświęcasz się misji poprzez modły i rytualne oczyszczenie, określ co zamierzasz osiągnąć:

- ☐ Zabić \_\_\_\_\_, plagę tej krainy.
- ☐ Obronić \_\_\_\_\_ przed nieprawością.
- ☐ Odkryć prawdę na temat \_\_\_\_\_.

Następnie wybierz do dwóch łask:

- ☐ Niezachwiane wyczucie kierunku w stronę \_\_\_\_\_.
- ☐ Niepodatność na \_\_\_\_\_ (bronie tnące, ogień, uroki lub podobne).

- ☐ Znać świętego autorytetu.
- ☐ Zmysły przenikające kłamstwa.
- ☐ Głos władający językami.
- ☐ Wolność od głodu, pragnienia, snu.

MG powie ci jakich ślubów musisz dochować, aby podtrzymać łaski:

- ☐ Honor (zakazane: tchórzliwe sztuczki i metody)
- ☐ Powściągliwość (zakazane: obżarstwo, pijaństwo, przyjemności ciała)
- ☐ Pobożność (wymagane: przestrzeganie codziennych świętych obowiązków)
- ☐ Męstwo (zakazane: zezwolenie złej istocie na życie)
- ☐ Prawda (zakazane: kłamstwa)
- ☐ Gościnność (wymagane: pomaganie potrzebującym bez względu na to, kim są)

## CHARAKTER

Wybierz charakter:

☐ **DOBRY**

Naraż się na niebezpieczeństwo, aby bronić kogoś słabszego od ciebie.

☐ **PRAWORZADNY**

Odmów litości przestępcy lub niewiernemu.

## EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 12+SIŁ. Posiadasz prowiant (5 użyć, 1 wagi), zbroję łuskową (2 pancerza, noszona, niewygodna, 3 wagi) i symbol wiary, opisz go (0 wagi).

Wybierz broń:

- ☐ Halabarda (przedłużony, +1 obrażeń, dwuręczna, 2 wagi)
- ☐ Długi miecz (bliski, +1 obrażeń, 1 wagi) i tarcza (+1 pancerza, 2 wagi)

Wybierz jedno:

- ☐ Sprzęt awanturniczy (5 użyć, 1 wagi)
- ☐ Prowiant (5 użyć, 1 wagi) i eliksir leczniczy (0 wagi)

## WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

- Przez błędne postępowanie \_\_\_\_\_ zagraża własnej duszy!
- \_\_\_\_\_ stanął razem ze mną do bitwy i wart jest pełnego zaufania.
- Respektuję wierzenia \_\_\_\_\_, mam jednak nadzieję, że ujrzy kiedyś prawdziwą ścieżkę.
- \_\_\_\_\_ to dzielny duch, może mnie wiele nauczyć.

## RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

### ☐ BOSKA ŁASKA

Oddaj się bóstwu (stwórz nowe bądź wybierz z już ustalonych). Zyskujesz ruchy kleryka Obcowanie i Rzucanie zaklęć. Po wybraniu tego ruchu traktuj siebie jak kleryka na poziomie 1 na potrzeby Rzucania zaklęć. Za każdym razem gdy awansujesz, podnieś swój efektywny poziom kleryka o 1.

### ☐ KRWAWA EGIDA

Gdy **otrzymujesz obrażenia** możesz zacisnąć zęby i przyjąć cios. Jeśli tak zrobisz, zignoruj obrażenia, ale zaznacz wybraną ułomność. Nie możesz wykonać tego ruchu jeśli masz już wszystkie sześć ułomności.

### ☐ UGODZENIE

Gdy **jesteś na Misji** zadajesz +1k4 obrażeń.

### ☐ EXTERMINATUS

Gdy **głośno przysięgasz pokonać wroga**, zadajesz +2k4 obrażeń temu wrogowi oraz -4 obrażenia przeciwko wszystkim innym. Efekt utrzyma się dopóki wróg nie zostanie pokonany. Jeśli nie uda ci się pokonać tego wroga lub poddasz się, możesz przyznać się do porażki, ale efekt utrzyma się dopóki nie znajdziesz sposobu na odkupienie.

### ☐ SZARŻA!

Gdy **prowadzisz szarżę do boju**, ci, którym przewodzisz mają +1 do następnego rzutu.

„Jestem inkwizytorem. Nie bywam rozgniewany.”  
– Gregor Eisenhorn, „Xenos”

#### ☐ **ZAGORZAŁY OBRONICA**

Gdy **stajesz w Obronie** zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-.

#### ☐ **ATAK WYPRZEDZAJĄCY**

Gdy **Ty go tniesz**, wybierz sojusznika. Jego następny atak przeciw twojemu celowi zada +1k4 obrażeń.

#### ☐ **ŚWIĘTA ZBRÓJA**

Gdy **jesteś na Misji** masz +1 pancerza.

#### ☐ **GŁOS WŁADZY**

Masz +1 do Rozkazywania najemnikom.

#### ☐ **SZPITALNIK**

Gdy **leczysz sojusznika**, leczysz +1k8 obrażeń.

Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:

#### ☐ **ZNAK WIARY**

*Wymaga: Boska łaska*

Gdy **widzisz działanie świętej magii**, możesz zapytać MG jakie bóstwo podarowało to zaklęcie i jakie są jego efekty. Masz +1 do następnego rzutu, gdy działasz bazując na odpowiedziach.

#### ☐ **ŚWIĘTE UGODZENIE**

*Zastępuje: Ugodzenie*

Gdy **jesteś na Misji** zadajesz +1k8 obrażeń.

#### ☐ **ZAWSZE NAPRZÓD**

*Zastępuje: Szarża!*

Gdy **prowadzisz szarżę do boju**, ci, którym przewodziś mają +1 do następnego rzutu oraz +2 pancerza.

#### ☐ **NIEZACHWIANY OBRONICA**

*Zastępuje: Zagorzały obrońca*

Gdy **stajesz w Obronie** zawsze zatrzymujesz +1, nawet na 6-. Na 12+ zamiast dostać zatrzymania, najbliższa atakująca istota ma trudności i daje ci wyraźną przewagę. MG powie jaką.

## ❑ **UDERZENIE W TANDEMIE**

*Zastępuje: Atak wyprzedzający*

Gdy **Ty go tniesz**, wybierz sojusznika. Jego następny atak przeciw twojemu celowi zada +1k4 obrażeń oraz ma +1 do następnego rzutu przeciwko niemu.

## ❑ **NIEBIAŃSKA ZBROJA**

*Zastępuje: Święta zbroja*

Gdy **jesteś na Misji** masz +2 pancerza.

## ❑ **GŁOS POTĘGI**

*Zastępuje: Głos władzy*

Masz +1 do rozkazywania najemnikom. Na 12+ najemnik nie poddaje się chwili strachu i zwątpienia wykonując twój rozkaz z wyjątkową szybkością i skutecznością.

## ❑ **WYBITNY SZPITALNIK**

*Zastępuje: Szpitalnik*

Gdy **leczysz sojusznika**, leczysz +2k8 obrażeń.

## ❑ **NIEUSTRASZONY**

Gdy otrzymujesz **ułomność (nawet przez Krwawą egidę)** masz +1 do następnego rzutu przeciwko temu, co ją spowodowało.

## ❑ **RYCERZ DOSKONAŁY**

Gdy **udajesz się na Misję** wybierz trzy łaski zamiast dwóch.

„Jesteście bandą  
zadziobanych idiotów i tyle  
– większość! – żeby tak  
opchnąć pierworództwo za  
miskę wystygłej owsianki. Ta  
podnieła kradzieży, gwałtu  
i przemocy, ta durna chuć,  
aby żyć za frajer: czy to  
warto, skoro mamy całkiem  
pewne dowody, tak tak,  
niewzruszone świadectwo  
i pewność, że piekto istnieje!”  
– Więzienny bogustaw,  
„Mechaniczna pomarańcza”,  
Anthony Burgess,  
tłum. Robert Stiller









**WOJOWNIEZKA /  
WOJOWNIK**

Niewdzięczna to praca – żyć z dnia na dzień dzięki zbroi i sile własnego ramienia. Rzucać się bez wahania w wir niebezpieczeństw. Nie zagrają na złotych rogach za ten nóż, który wzięłeś dla nich na siebie w Hulajgórskiej knajpie. Anielski chór nie zaśpiewa za ten jeden raz gdy wyrwałeś ich, wciąż wrzeszczących, z Dołów Szaleństwa, o nie.

Nie robisz tego dla nich.

Dla ciebie liczą się chwała i wojaczka. Krew gotująca się na dźwięk bitowego zgiełku. Twoi towarzysze mogą przypasać stalowe ostrza, ale ty wojownikowi – ty jesteś stalą. Bestią z żelaza. Gdy w dziczy inni jęczą nad ranami przy obozowym ognisku – ty nosisz blizny z dumą.

Jesteś murem – pozwól wszystkim niebezpieczeństwom rozbić się o ciebie. Gdy nadejdzie koniec, będziesz ostatnim ocalałym.

## IMIĘNA

**CZŁOWIEK:** Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton, Castor, Shanna, Ajax, Hob

**ELF:** Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian

**KRASNOLUD:** Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq

**NIZIOŁEK:** Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca

## WYGLĄD

**Wybierz po jednym z poniższych:**

**OCZY:** harde, obojętne, zapalczywe

**FRYZURA:** rozwichrzona, potargana, obity hełm

**SKÓRA:** zrogowaciała, opalona, pokryta bliznami

**SYLWETKA:** muskularna, gibka, zniszczona

## STATYSTYKI

Twoje maksymalne PW to 10 + wartość Kondycji.

Twoje podstawowe obrażenia to k10.

# RUCHY POCZĄTKOWE

Wybierz rasę, aby otrzymać odpowiadający jej ruch:

## ☐ CZŁOWIEK

Raz na walkę możesz przerzucić jeden rzut na obrażenia (twój lub kogoś innego).

## ☐ ELF

Wybierz broń – uzbrojenie tego typu możesz traktować jakby posiadało etykietę precyzyjny.

## ☐ KRASNOŁUD

Gdy **dzielisz się z kimś napitkiem**, możesz z nim Pertraktować z KON zamiast CHA.

## ☐ NIZIOŁEK

Gdy **Igrasz z niebezpieczeństwem** wykorzystując swój mały wzrost masz +1.

Na początku posiadasz te ruchy:

## **GNIJ KRATY, PODNOŚ BRAMY**

Gdy **używasz surowej siły, by zniszczyć nieożywioną przeszkodę**, rzuć+SIŁ. ▶ Na 10+ wybierz 3. ▶ Na 7-9 wybierz 2.

- Nie zajmuje to wiele czasu
- Nic cennego nie zostaje zniszczone
- Nie robi to przesadnego hałasu.
- Możesz to naprawić bez większego wysiłku.

## **PANCERNY**

Ignorujesz etykietę niewygodny noszonego pancerza.

## OSOBISTA BROŃ

Oto twoja broń. Takich jak ona jest wiele, ale właśnie ta należy do ciebie. Jest twoim najlepszym przyjacielem. Twoim życiem. Panujesz nad nią tak, jak panujesz nad swym życiem. Twoja broń, bez ciebie, jest bezużyteczna. Ty, bez swojej broni, jesteś bezużyteczny. Dzierż ją pewnie.

Wybierz podstawę, każda waży 2:

- |                                |                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Miecz | <input type="checkbox"/> Włócznia |
| <input type="checkbox"/> Topór | <input type="checkbox"/> Korbacz  |
| <input type="checkbox"/> Młot  | <input type="checkbox"/> Pięści   |

### Wybierz pasujący zasięg broni:

- |                                 |                                    |
|---------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Krótki | <input type="checkbox"/> Drzewcowy |
| <input type="checkbox"/> Bliski |                                    |

### Wybierz dwa ulepszenia:

- ☐ Haki i kolce. +1 obrażeń, ale i +1 wagi.
- ☐ Ostra. +2 przebicia.
- ☐ Doskonale wyważona. Dodaj etykietę *precyzyjna*.
- ☐ Ząbkowana. +1 obrażeń.
- ☐ Świeci w obecności wybranego typu potwora.
- ☐ Olbrzymia. Dodaj etykiety *brutalna* i *potężna*.
- ☐ Wszechstronna. Wybierz dodatkowy zasięg.
- ☐ Dobrze wykonana. -1 wagi.

### Wybierz wygląd:

- |                                     |                                      |                                   |
|-------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Starożytna | <input type="checkbox"/> Zdobiona    | <input type="checkbox"/> Złowroga |
| <input type="checkbox"/> Nieskalana | <input type="checkbox"/> Zakrwawiona |                                   |

Broń *precyzyjna* pozwala ci  
Ciąć go z ZRC, zamiast z SLŁ.

Twoja Osobista broń jest  
wyjątkowa –to nie typowy,  
zwykły przedmiot. Dopóki  
nie zaryzykujesz tego  
bezpośrednio, Osobista broń  
nigdy na stałe cię nie opuści  
(choć czasem będziesz  
zmuszony napracować się,  
by ją odzyskać).

## CHARAKTER

Wybierz charakter:

☐ **DOBRY**

Uchroń słabszych od siebie.

☐ **NEUTRALNY**

Pokonaj godnego przeciwnika.

☐ **ZŁY**

Zabij bezbronnego lub już poddającego się przeciwnika.

## EKWIPUNEK

Twój Udźwig to 12+SIŁ. Masz Osobistą broń oraz prowiant (5 użyć, 1 wagi).

Wybierz jedno:

☐ Kolczuga (1 pancerza, noszona, 1 wagi) i sprzęt awanturniczy (1 wagi)

☐ Zbroja łuskowa (2 pancerza, noszona, niewygodna, 3 wagi)

Wybierz dwa:

☐ 2 eliksiry lecznicze (0 wagi)

☐ Tarcza (+1 pancerza, 2 wagi)

☐ Antytoksyna (0 wagi), prowiant (5 użyć, 1 wagi), zioła i okłady (2 użycia, 1 wagi)

☐ 22 monety

## WIEZI

Wpisz imię jednego ze swoich kompanów w przynajmniej jedno z pól:

■ \_\_\_\_\_ zawdzięcza mi życie, niezależnie od tego czy chce to przyznać, czy nie.

■ Przysięgałem chronić \_\_\_\_\_.

■ Martwię się o zdolność \_\_\_\_\_ do przeżycia w podziemiach.

■ \_\_\_\_\_ jest miękki, sprawię że będzie twardy jak ja.

„Szeregowi żołnierze walczą i umierają, aby zapewnić dobrobyt i zbytek możliwym, nazywa się ich panami świata, a nie posiadają nawet darni, którą mogliby nazywać swoją własną.”

– Tiberius Gracchus

# RUCHY ZAAWANSOWANE

Gdy awansujesz na poziomy 2-5, wybierz jeden z poniższych ruchów:

## ☐ BEZLITOSNY

Gdy **zadajesz obrażenia**, zadaj +1k4 obrażenia.

## ☐ DZIENZIELTWO

Gdy **konsultujesz się z duchami zamieszkującymi twoją Osobistą broń**, dzielą się wglądem w obecną sytuację, i w zamian mogą zadać jakieś pytania, rzuć+CHA. ▶ Na 10+, MG poda ci niezłe szczegóły.

▶ Na 7-9 da ci wrażenie.

## ☐ PANCERNE MISTRZOSTWO

Gdy **pozwalasz zbroi przyjąć zadane ci obrażenia**, ignorujesz te obrażenia i obniżasz wartość pancerza swojej zbroi lub tarczy (twój wybór) o 1. Obniżasz tę wartość za każdym razem, gdy dokonujesz tego wyboru. Jeśli przedmiot osiągnie 0 pancerza, zostaje zniszczony.

## ☐ ULEPSZONA BROŃ

Wybierz jedno dodatkowe ulepszenie swojej Osobistej broni.

## ☐ WIDZĄC W CZERWIENI

Gdy **Wnikliwie badasz podczas walki** masz +1.

## ☐ OPRAWICA

Gdy **grozisz nieuchronną przemocą**, możesz Pertraktować z SIŁ zamiast CHA.

## ☐ WÓŃ KRWI

Gdy **Tniesz przeciwnika**, twój następny atak przeciw temu samemu przeciwnikowi zadaje +1k4 obrażeń.

## ☐ WIELOKLASOWY NOWICJUSZ

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

## ☐ ŻELAZNA SKÓRA

Masz +1 pancerza.

„W tych okolicach uznawano cię za bohaterkę. Tak się nazywa człowieka, który zabił tak wielu ludzi, że słowo »morderca« przestaje wystarczać.”

– „Zemsta najlepiej smakuje na zimno”,  
Joe Abercrombie,  
tłum. Robert Waliś

#### ❑ **KOWAL**

Mając dostęp do kuźni, możesz przenieść magiczne moce wybranej broni na twoją Osobistą broń. Proces ten niszczy magiczną broń. Twoja Osobista broń otrzymuje magiczne moce zniszczonej broni.

**Gdy awansujesz na poziomy 6-10, wybierz jeden z poniższych ruchów lub z ruchów poziomów 2-5:**

#### ❑ **KRWIOŻERCZY**

*Zastępuje: Bezlitosny*

Gdy **zadajesz obrażenia**, zadaj +1k8 obrażeń.

#### ❑ **PANCERNA PERFEKCJA**

*Zastępuje: Pancerne mistrzostwo*

Gdy **pozwalasz zbroi przyjąć zadane ci obrażenia**, ignorujesz te obrażenia, masz +1 do następnego rzutu przeciwko atakującemu cię, i obniżasz wartość pancerza swojej zbroi lub tarczy (twój wybór) o 1. Obniżasz tę wartość za każdym razem, gdy dokonujesz tego wyboru. Jeśli przedmiot osiągnie 0 pancerza, zostaje zniszczony.

#### ❑ **ZŁE OKO**

*Wymaga: Widząc w czerwieni*

Gdy **wkraczasz do walki**, rzuć+CHA. ▶ Na 10+, zatrzymaj 2.  
▶ Na 7-9 zatrzymaj 1. Wydadz 1 zatrzymanie, aby nawiązać kontakt wzrokowy z obecnym w scenie BN-em, który zastygnie w bezruchu albo wzdrygnie się i nie będzie w stanie działać dopóki nie odwrócisz wzroku.  
▶ Na 6- przeciwnicy uznają cię za ich największe zagrożenie.

#### ❑ **POSMIAK KRWI**

*Zastępuje: Woń krwi*

Gdy **Tniesz przeciwnika**, twój następny atak przeciwko temu samemu przeciwnikowi zadaje +1k8 obrażeń.

#### ❑ **WIELOKLASOWY MISTRZ**

*Wymaga: Wieloklasowy nowicjusz*

Weź ruch z innej klasy. Na potrzeby tego wyboru swój poziom traktuj jak o 1 niższy.

#### ❑ **STAŁOWA SKÓRA**

*Zastępuje: Żelazna skóra*

Masz +2 pancerza.

### ❑ OCZYMA ŚMIERCI

Gdy **wkraczasz do walki**, rzuć+INT. ▶ Na 10+ powiedz kto przeżyje oraz kto umrze. ▶ Na 7-9, powiedz kto przeżyje lub kto umrze. Wymień BN-ów, nie bohaterów graczy. MG sprawi, że twoja wizja się spełni, jeśli jest choć trochę możliwa. ▶ Na 6- widzisz własną śmierć. Masz -1 do końca walki.

### ❑ ZBRÓJMISTRZOWSKA SMYKAŁKA

Gdy **oceniaasz fachowym okiem uzbrojenie przeciwnika**, zapytaj MG ile zadaje obrażeń.

### ❑ WOJOWNIK DOSKONAŁY

Gdy **Ty go tniesz**, na 12+ zadajesz swoje obrażenia, unikasz ataku oraz imponujesz, wprawiasz w osłupienie lub przerażasz przeciwnika.







# ROZDZIAŁ VI

Istnieje wiele gatunków *fantasy*, każdy z własnym stylem i poradami odnośnie prowadzenia. *Dungeon World* został zaprojektowany z myślą o jednym konkretnym gatunku – świecie elfów, orków, smoków i magii, gdzie ponure niebezpieczeństwa mieszają się z beztroskimi przygodami. Zasady zaprezentowane w tym rozdziale pomogą ci poprowadzić grę w tym właśnie stylu.

Bohaterowie gracze stosują zasady rzucając kośćmi i wykonując ruchy. MG również ma zasady, których musi się trzymać. Jako MG będziesz sędziować, oceniać, przedstawiać świat fikcji graczom – *Dungeon World* zapewni ci strukturę ułatwiającą te zadania.

W tym rozdziale nie chodzi o porady dla MG czy opcjonalne sztuczki. Ten rozdział to zbiór konkretnych procedur i zasad dla osób podejmujących się roli MG.

## **MISTRZOWANIE W ŚWIECIE PODZIEMI I POTWORÓW: STRUKTURA**

Prowadzenie sesji w *Dungeon World* jest zbudowane na tych fundamentach: **celach**, **przykazaniach** oraz **ruchach** MG. Cele to właśnie to, co zamierzasz osiągnąć siadając do gry. Przykazania to wskazówki pomagające skupić się na celach. Ruchy MG to konkretne, działania popychające rozgrywkę naprzód. Będziesz wykonywać ruchy gdy graczom nie powiodą się rzuty, gdy będą tego wymagać zasady i zawsze wtedy, gdy gracze zwrócą się do ciebie, by dowiedzieć się, co dalej. Dzięki twoim ruchom fikcja jest spójna, a gra toczy się naprzód.

Cele MG, przykazania i ruchy to zasady tak samo jak obrażenia, atrybuty i PW. Zmieniając lub ignorując je należy wykazać tyle samo troski, co przy każdej innej regule.

Zmiany zasad, które czynią *Dungeon World* tym czym jest, włączając w to zmiany zasad MG, zostały opisane w rozdziale Zaawansowane awanturnictwo na stronie 353.

# **MISTRZ GRY**

# JAK PROWADZIĆ GRĘ

Siadając do gry jako MG robisz te rzeczy:

- Opisujesz sytuację
- Stosujesz się do zasad
- Wykonujesz ruchy
- Wykorzystujesz swoje przygotowanie

Gracze mają łatwo – opisują co ich bohaterowie mówią, myślą i robią. Ty masz nieco trudniej. Opisujesz całą resztę. Co to oznacza?

Przed wszystkim **cały czas opisujesz bezpośrednią sytuację dookoła postaci**. Właśnie tak zaczynasz sesję, rozkręcasz akcję po przerwie obiadowej, sprowadzasz grę na ziemię po udanym dowcipie: w żołnierskich słowach opisując graczom co się dzieje.

Wciągnij ich w fikcję z pomocą szczegółów i zmysłów. Sytuacja to nie po prostu *szarżujący na ciebie ork*, to *umazany juchą ork, który wydzierając się w niebogłosy wywija młotem w twoją stronę*. Możesz też oszczędnie dawkować informacje, opisując na przykład zgrzytanie zbroi i szuranie stóp.

Sytuacja to rzadko kiedy *wszystko w porządku, nic się nie dzieje*. Gracze to poszukiwacze przygód, poszukujący przygód – daj im coś, na co mogą zareagować.

Opisując sytuację zawsze na koniec pytaj *Co robicie?* Gra to ma być akcja i przygoda! Przedstawiaj zdarzenia wymagające działania.

Od początku **pilnuj przestrzegania zasad**. Dotyczy to twoich zasad MG, ale miej też oko na ruchy graczy. Wszyscy są odpowiedzialni za sprawdzanie, kiedy wywoływany jest ruch, także ty. Jeśli trzeba, zatrzymaj graczy i dopytaj, czy na pewno chcą wywołać ruch, gdy brzmią tak, jakby chcieli.

Częścią reguł jest **wykonywanie ruchów**. Twoje są inne niż te graczy i za chwilę przedstawimy je szczegółowo. Ruchy MG to konkretne działania, którymi możesz wpływać na przebieg rozgrywki.

W tym wszystkim **wykorzystuj swoje przygotowanie**. Czasami wiesz coś, o czym gracze nie mają pojęcia. Możesz wykorzystać tę wiedzę przy wykonywaniu ruchów. Może czarodziejka Rzucając zaklęcie ściągnie na siebie niechcianą uwagę. Nie wie, że właśnie zainteresował się nią złowrogi demon, czekający dwa poziomy niżej. Ty wiesz.

# CELE

Cele to wszystko to, co zamierzasz zrobić prowadząc grę w *Dungeon World*.

- Przedstaw fantastyczny świat
- Wypełnij życie postaci przygodą
- Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy

Wszystko co mówisz i robisz przy stole (a czasem i poza nim) istnieje by osiągnąć dokładnie te trzy cele. Rzeczy spoza tej listy nie są twoim celem. Nie próbujesz pokonać graczy czy przetestować ich umiejętności rozwiązywania skomplikowanych pułapek. Nie prowadzisz po to, by dać graczom szansę na odkrywanie świata stworzonego przez ciebie w najdrobniejszych szczegółach. Nie próbujesz zabić postaci graczy (choć potwory mogą). I przede wszystkim nie prowadzisz, by opowiedzieć wszystkim wcześniej zaplanowaną historię.

Twój pierwszy cel to **przedstawienie fantastycznego świata**. W świecie podziemi i potworów chodzi o odwagę, spryt i charakter w obliczu mroku i zagłady. O postaci, które w pogoni za sławą, chwałą i złotem zdecydowały się na życie pełne przygód. Twoim zadaniem jest uczestniczyć w tym, pokazując graczom świat, w którym ich bohaterowie są w stanie znaleźć tę przygodę. Bez BG, świat popadłby w chaos i zniszczenie – a nawet z nimi wciąż może się to stać. To do ciebie należy opisanie fantastycznych elementów tego świata. Pokaż graczom cuda wokół ich bohaterów i zachęcaj ich do wchodzenia z nimi w interakcje.

**Wypełnianie życia postaci przygodą** oznacza współpracę z graczami przy tworzeniu dynamicznego i wciągającego świata. Awanturnicy zawsze ostatecznie wpadają w sieć światowego kalibru zagrożeń. Wspieraj i zachęcaj tego typu sytuacje w grze.

*Dungeon World* **nigdy** nie zakłada, że gracze zachowają się w taki czy inny sposób. Przygoda w DW ma przedstawić żyjące środowisko – jakieś ważne miejsce, pełne istot dużych i małych goniących za swoimi marzeniami. Gdy bohaterowie wchodzi w konflikt ze światem i jego mieszkańcami, akcja jest nieunikniona. Przedstawiaj szczerze konsekwencje takich sytuacji.

W ten sposób **grasz, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy**. Dzielisz z graczami radość odkrywania jak ich bohaterowie zareagują i wpłyną na przedstawiony przez ciebie świat. Wszyscy razem jesteście uczestnikami dziejącej się na waszych oczach wielkiej przygody. Tak więc nie łam sobie za bardzo głowy planowaniem, inaczej zasady gry będą z tobą walczyć. Najlepiej jest pozwolić wydarzeniom rozwijać się samoistnie.

# PRZYKAZANIA

- Rysuj mapy, zostaw białe plamy
- Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy
- Zaakceptuj fantastyczne
- Wykonuj ruchy wynikające z fikcji...
- ...ale nigdy ich nie nazywaj
- Daj życie wszystkim potworom
- Nazwij każdą osobę
- Zadawaj pytania i wykorzystuj odpowiedzi
- Bądź fanem postaci graczy
- Myśl niebezpiecznie
- Rozpoczynaj i kończ fikcję
- Myśl też o tym, co jest poza sceną

Przykazania są wskazówkami dla ciebie. Często gdy przyjdzie pora wykonać ruch, będziesz od razu wiedzieć, co może mieć sens. Rozważ to w świetle tych przykazań i zrób, jeśli pasuje.

## RYSUJ MAPY, ZOSTAW BIAŁE PLAMY

*Dungeon World* istnieje głównie w wyobraźni ludzi weń grających. Mapy pomagają wszystkim jednakowo wyobrażać sobie rozgrywkę. Nie zawsze ty będziesz je rysować, jednak gdy opiszesz nowe miejsce upewnij się, że zostanie naniesione na mapę.

Gdy rysujesz mapę, nie musi być kompletna i wyczerpująca. Zostaw miejsce na nieznaną. W trakcie gry gracze dadzą ci wiele inspiracji, a ty wpadniesz na więcej pomysłów. Pozwól mapom rosnąć i ewoluować.

## ZWRACAJ SIĘ BEZPOŚREDNIO DO POSTACI, NIE DO GRACZY

Zwracanie się do postaci, nie do graczy oznacza, że nie mówisz *Tony, czy Dunwick zamierza zrobić coś z tą zjawą?* tylko *Dunwicksu, co zamierzasz zrobić z tą zjawą?* Ten sposób wypowiedzi utrzymuje grę w skupieniu na fikcji, a nie na stole, przy którym siedzicie. Jest też ważny dla przebiegu rozgrywki. Mówiąc do graczy możesz pominąć szczegóły istotne dla ruchów wykonywanych przez bohaterów. Ponieważ ruchy wynikają z działań postaci, musisz wiedzieć co dokładnie robią postacie, a nie gracze je prowadzący.

„Nie używaj mojego prawdziwego imienia!”  
– Kevin, „Frisky Dingo”



## **ZAAKCEPTUJ FANTASTYCZNE**

Czary, przedziwne widoki, bóstwa, demony i wynaturzenia: świat pełen jest magii i tajemnicy. Wprowadź je w swoich przygotowaniach i w samej grze. Myśl „fantastycznie” na różnych płaszczyznach. Pomyśl o dryfujących w chmurach miastach albo wyspach skonstruowanych z ciała martwego bóstwa. O mędrцу z wioski i jego duchowym chowańcu, albo o posągu, którego miejscowi bandyci dotykają, by przyniósł im szczęście. Bohaterowie są interesującymi osobami, władającymi mocą nadaną przez bóstwa, umiejętnościami bojowymi czy mistycznym treningiem. Świat powinien być równie interesujący.

## **WYKONUJ RUCHY WYNIKAJĄCE Z FIKCJI...**

Wykonując ruch, tak naprawdę bierzesz fragment fikcji i stawiasz go przeciw bohaterom. Twój ruch powinien zawsze wynikać z fikcji. Ruch pomaga skupić się na jednym aspekcie obecnej sytuacji i zrobić z nim coś ciekawego. Co się dzieje? Jaki ruch ma tutaj sens?

## **...ALE NIGDY ICH NIE NAZYWAJ**

Nie ma w *Dungeon World* szybszego sposobu na zniszczenie spójności niż powiedzieć graczom jaki ruch wykonujesz. Twoje ruchy są podpowiedziami – nie czymś, co deklarujesz bezpośrednio.

Staraj się nie pokazać graczom, że wybierasz ruch z listy. Wiesz, że Omar został odciągnięty przez łowców niewolników ponieważ wykonujesz ruch „postaw kogoś w trudnej sytuacji”, ale przedstawiasz to graczom jako konsekwencję działań ich postaci w fikcji.

## **DAJ ŻYCIE WSZYSTKIM POTWOROM**

Potwory to fantastyczne istoty kierujące się własnymi motywacjami (prostymi, jak i złożonymi). Daj życie każdemu potworowi z pomocą szczegółów: zapachem, dźwiękami czy wyglądem. Opisz każdego na tyle, by wydawał się prawdziwy, nie płacz jednak, gdy dostanie bęcki. Właśnie to robią postacie graczy!

## **NAZWIJ KAŻDĄ OSOBĘ**

Każda osoba z którą rozmawiają BG posiada imię. Prawdopodobnie ma też osobowość, jakieś cele, może nawet i opinie, ale te możesz wymyślić w trakcie gry. Zaczynij od imienia. Reszta przyjdzie później.

Pomyśl o tym jak zadajesz pytania: pytaj o to, co działo się kiedyś, o to, jak jest naprawdę teraz, i o to, co może się wydarzyć w przyszłości. Zapytaj kleryka o bóstwa, czarodziejkę o magię, a potem zamień – może łotr także ma jakieś pomysły co do bogów?

## ZADAWAJ PYTANIA I WYKORZYSTUJ ODPOWIEDZI

Granie, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy to także brak wiedzy o wszystkim oraz ciekawość. Jeśli czegoś nie wiesz albo brak ci pomysłu, zapytaj graczy i wykorzystaj ich odpowiedzi.

Najprostsze pytanie to *Co robisz?* Za każdym razem gdy wykonujesz ruch, kończ opis słowami *Co robisz?* Nie musisz pytać osoby, której dotyczył wykonany ruch. Wykorzystaj tę szansę, aby przenieść uwagę gdzieś indziej: *Mag machnięciem różdżki rozszarpał na strzepy zakłęcie Ratha. Zakłęcie, które wspierało ciebie, Finnegan. Co zrobisz teraz, gdy zniknęło?*

## BĄDŹ FANEM POSTACI GRACZY

Myśl o postaciach graczy jak o protagonistach historii, które możesz zobaczyć w telewizji. Ciesz się z ich zwycięstw i rozpaczaj nad porażkami. Nie masz popychać graczy w jakimś konkretnym kierunku, tylko do uczestnictwa w fikcji, która przedstawia ich i ich działaniach

## MYŚL NIEBEZPIECZNIE

Wszystko w świecie jest celem. Myśl jak zły władca: każde życie jest bezwartościowe i nie ma żadnych świętości. Wszystko można wystawić na niebezpieczeństwo, wszystko można zniszczyć. Nic co stworzysz nie jest chronione. Za każdym razem, gdy spojrzysz na jakieś swoje dzieło, pomyśl jak może znaleźć się w niebezpieczeństwie, rozpaść się czy zniszczyć. Świat się zmienia. Na gorsze, jeśli bohaterowie nic z tym nie zrobią.

## ROZPOCZYNAJ I KOŃCZ FIKCJA

W *Dungeon World* wszystko co ty i gracze robicie, *zaczyna się od i prowadzi do* fikcyjnych wydarzeń. Gracze wywołują ruch fikcyjnym działaniem, by uzyskać fikcyjny efekt. Gdy wykonujesz swój, zawsze musi wynikać z fikcji.

## MYŚL TEŻ O TYM, CO JEST POZA SCENĄ

To, że jesteś fanem BG, nie oznacza, że wszystko dzieje się na ich oczach. Czasami twój najlepszy ruch dzieje się w komnacie obok, albo w zupełnie innej części lochu, może nawet aż w osadzie. Wykonaj ruch gdzieś indziej i pokaż jego efekty, gdy padnie na nie światło reflektorów.

# RUCHY

Gdy wszyscy zwracają się w twoją stronę, by dowiedzieć się, co się stanie, wybierz jedną z poniższych opcji. Każdy ruch to coś, co dzieje się w fikcji, w świecie gry – to nie szyfr ani specjalna terminologia. Na przykład „zużyj ich zasoby” dosłownie oznacza poświęcenie zasobów należących do bohaterów.

- Wykonaj ruch potwora, zagrożenia lub miejsca
- Ujawnij niepożądaną prawdę
- Pokaż oznaki nadciągającego zagrożenia
- Zadań obrażenia
- Zużyj ich zasoby
- Obróć ich ruch przeciwko nim
- Rozdziel postacie
- Stwórz okazję do wykorzystania klasowych umiejętności
- Pokaż minusy klasy, rasy czy wyposażenia
- Zaoferuj okazję, kosztowną bądź nie
- Postaw kogoś w trudnej sytuacji
- Powiedz im jakie są konsekwencje lub wymagania i pytaj

Nigdy nie nazywaj swojego ruchu (to jedno z przykazań). Twórz realne sytuacje, przydarzające się bohaterom: *Unikając maczugi potężnego ogra poślizgnąłeś się i twardo wylądowałeś. Gubisz miecz w ciemnościach. Wydaje ci się, że widziałeś gdzie poleciał, ale ogr stoi ci na drodze. Co robisz?*

Nie ważne jaki ruch wykonujesz, zawsze kończ pytaniem *Co robisz?* Twoje ruchy są środkiem do wypełnienia twoich celów, a jednym z nich jest wypełnienie życia postaci przygodą. Gdy czar wymyka się spod kontroli lub podłoga wali się pod stopami, awanturnicy muszą zareagować lub ponieść konsekwencje bierności.

„Pod wpływem tej wizji zapragnął zastygnąć w bezruchu, tyle że to również było działanie brzemienne w skutki”.

– Diuna, Frank Herbert, przeł. Marek Marszał



Gdy gracz opisuje co robi i pyta: „udało się?” lub „co on robi, gdy to mówię?”, to są właśnie sytuacje, kiedy zwraca się w twoją stronę, by dowiedzieć się, co się stanie. Gdy to twoja kolej, by opisać efekty, jakie działania graczy odniosły w fikcji, wtedy możesz wykonać swój ruch.

## KIEDY WYKONAĆ RUCH

Wykonujesz ruch:

- Gdy wszyscy zwracają się w twoją stronę, by dowiedzieć się, co się stanie
- Gdy gracze dają ci złotą okazję
- Gdy wyrzucą 6-

Generalnie, gdy wszyscy zwracają się w twoją stronę, by dowiedzieć się, co się stanie, wykonujesz **miękki ruch**, w przeciwnym wypadku wykonujesz **twardy ruch**

**Miękki ruch** to taki bez natychmiastowych, nieodwracalnych konsekwencji. Przeważnie oznacza to nie takie złe rzeczy, jak ujawnienie możliwości zdobycia kolejnych skarbów, jeśli tylko uda im się ominąć golema (zaoferuj okazję, z kosztem). Może to też być coś złego, ale mają czas tego uniknąć. Jak zauważenie goblinów łuczników szykujących strzały (pokaż oznaki nadciągającego zagrożenia), na tyle wcześniej, by mieć czas się schować.

Zignorowany miękki ruch staje się złotą okazją do twardego ruchu. Jeśli gracze nie zrobią nic z chmurą strzał lecącą w ich stronę, to niepowtarzalna okazja na ruch zadania obrażeń.

Z drugiej strony, **twarde ruchy** mają natychmiastowe konsekwencje. Zadanie obrażeń praktycznie zawsze jest twardym ruchem ponieważ oznacza utratę PW, których odzyskanie wymaga od graczy działania

Gdy masz okazję do wykonania twardego ruchu, możesz zdecydować się na miękki, jeśli bardziej pasuje do sytuacji. Czasami sprawy same układają się pomyślnie.

## WYBÓR RUCHU

Aby wybrać ruch zacznij od przemyślenia oczywistych konsekwencji działań, które wywołują. Jeśli masz już pomysł, rozważ go jeszcze chwilę, aby upewnić się czy pasuje do twoich celów i przykazań, po czym zrealizuj go. **Pozwól ruchom toczyć się jak śnieżna kula.** Buduj na sukcesach i porażkach ruchów bohaterów oraz na swoich poprzednich ruchach.

Jeśli instynktownie czujesz, że teraz ich to nie zabol, ale wróci by zaszkodzić później, to świetnie! Jest to jedno z przykazań (myśl też o tym, co jest poza sceną). Zrób notatkę i ujawnij, gdy przyjdzie pora.

# WYKONYWANIE RUCHU

Wykonując ruch pamiętaj o przykazaniach. W szczególności o tym, by nie nazywać ruchu i zwracać się bezpośrednio do postaci. Twoje ruchy to nie mechaniczne akcje przy stole. To konkretne sytuacje przydarzające się bohaterom w fikcyjnym świecie, który opisujesz.

Zwróć uwagę, że choć „zadaj obrażenia” to osobny ruch, inne ruchy także mogą wiązać się z obrażeniami. Gdy ogr ciska tobą o ścianę, dostaniesz obrażenia tak samo, jak gdyby okładał cię pięściami.

Po każdym wykonanym ruchu zawsze pytaj *Co robicie?*

## WYKONAJ RUCH POTWORA, ZAGROŻENIA LUB MIEJSCA

Każdy napotkany potwór, jak i wiele miejsc, posiada przypisane sobie ruchy. Ruch potwora lub miejsca po prostu opisuje, co dany potwór lub miejsce robią, jak „ciśnij kimś” czy „połącz sfery”. Jeśli ruch gracza (To ja go tnę na przykład) mówi, że potwór może wykonać atak, wykonaj agresywny ruch tego potwora.

Wiszące nad całą przygodą zagrożenia także posiadają własne ruchy. Skorzystaj z nich, gdy chcesz wprowadzić to niebezpieczeństwo do gry. Co może oznaczać więcej potworów.

## UJAWNIAJ NIEPOŻĄDANĄ PRAWDĘ

Niepożądana prawda to fakt, o którym gracze marzą, by nie były prawdziwy. Może komnata jest naprawdę pełna pułapek. Albo ten pomocny goblin – to oczywiście szpieg. Ujawnij graczom w jak wielkie tarapaty wpadli.

## POKAŻ OZNAKI NADCIĄGAJĄCEGO ZAGROŻENIA

To jeden z najbardziej wszechstronnych ruchów. „Zagrożenie” oznacza cokolwiek złego, co nadciąga. Tym ruchem pokazujesz graczom, że coś się stanie, jeśli czegoś z tym nie zrobią.

Gdy ruch powoduje obrażenia niezwiązane z potworem, jak np. zapadający się tunel albo upadek do dziury, użyj zasad zadawania obrażeń opisanych na stronie 24.

„Prawda cię wyzwoli. Jednak dopiero po tym, jak z tobą skończy”.

–Infinite Jest, David Foster Wallace

„Omar nadchodzi...”

–Prawo ulicy

„Kto zwycięża mocą, ten pokonał wroga w potowie”.  
– Raj utracony, John Milton,  
przetł. Maciej Słomczyński

## ZADAJ OBRAŻENIA

Gdy zadajesz obrażenia, wybierz jedno źródło obrażeń, które w fikcji zagraża postaci i zastosuj je. W walce z jaszczuroczłekiem? Dźga cię. Uruchomiłaś pułapkę? Spada na ciebie kamień.

Ilość obrażeń zależy od źródła. W niektórych przypadkach ten ruch oznacza wymianę obrażeń w obie strony – bohater także zada obrażenia.

Większość obrażeń bazuje na rzucie kośćmi. Gdy gracz otrzymuje obrażenia, zakomunikuj mu, czym powinien rzucić. Ty nigdy nie musisz dotykać kości. Jeśli ktoś jest zbyt tchórzliwy, by wziąć los w swoje ręce, niech poprosi innego gracza o rzut.

## ZUŻYJ ICH ZASOBY

Przetrwanie w lochach, czy innych niebezpiecznych miejscach, bardzo często sprowadza się do zapasów. Z tym ruchem wiąże się wydarzenie zużywające jakiś zasób: broń, zbroje, medykamenty, zaklęcia. Zużycie nie zawsze musi być permanentne. Miecz mógł z rąk wylecieć na drugi kraniec pokoju, zamiast pęknąć.

## OBROĆ ICH RUCH PRZECIWKO NIEM

Pomyśl, jakie korzyści ruch może przynieść bohaterowi i wywinąć na negatywną stronę. Albo daj tę samą korzyść komuś, kto czyha na postać. Jeśli Ivy udało się dowiedzieć o zbliżających się od wschodu żołnierzach diuka Horsta, może zwiadowca także ją zauważył.

## ROZDZIEL ICH

Niewiele jest rzeczy gorszych niż znalezienie się w środku szalonej bitwy z krwiożerczymi sowoniedźwiedziami, otaczającymi was ze wszystkich stron... Jedną z nich jest znalezienie się w środku takiej potyczki bez kompanów za plecami.

Rozdzielenie postaci może oznaczać wszystko od rozproszenia się w ogniu walki, po teleportację do dalekiej części lochu. Niezależnie od tego, jak to się przydarzy, z pewnością będzie kłopotliwe.

„Niebezpieczeństwo zawsze uderza wtedy, kiedy wszystko wydaje się być w porządku”.

– Kambei Shimada, „Siedmiu samurajów”

## STWÓRZ OKAZJĘ DO WYKORZYSTANIA KLASOWYCH UMIEJĘTNOŚCI

Łotr rozbija pułapki, otwiera zamki, skrada się. Kleryk zajmuje się bóstwami i zmarłymi. Każda klasa w czymś przoduje – stwórz okazję, która współgra z tym, w czym jakaś klasa błyszczy.

Bynajmniej wcale nie musi być to klasa aktualnie obecna w grze. Czasem zamknięte drzwi staną wam na drodze do skarbu gdy żadnej łotrzyicy nie ma pod ręką. To zachęca do pomysłowości, targowania się i kreatywności. Gdy jedyne co masz, to cholerny topór, każdy problem zaczyna wyglądać jak czerep do rozłupania, prawda?

## POKAŻ MINUSY KLASY, RASY CZY WYPOSAŻENIA

Tak jak wszystkie klasy mają swoje silne strony, tak wszystkie mają też słabości. Czy orki rozsmakowały się szczególnie w elfiej krwi? Czy magia kleryczki budzi jakieś niebezpieczne siły? Pochodnia oświecająca drogę przyciąga też uwagę oczu kryjących się w ciemności.

## ZAOFERUJ OKAZJĘ, KOSZTOWNĄ BĄDŹ NIE

Pokaż im coś, czego pragną: bogactwa, potęgę, sławę. Okupione jakimś kosztem, jeśli oczywiście chcesz.

Pamiętaj, by prowadzić fikcją. Nie mów *Ten teren nie jest niebezpieczny, więc jeśli chcecie poświęcić trochę czasu, możecie tu Rozbić obóz*. Zrób z tego solidny kawałek fikcyjnej rzeczywistości i powiedz *Wokół rozbitego ołtarza wciąż czujecie łaskę Helferttha. To dość bezpieczne miejsce, choć zaśpiewy z komnaty rytualnej przybierają na sile. Co robicie?*

## POSTAW KOGOŚ W TRUDNEJ SYTUACJI

Trudna sytuacja w tym kontekście to taka, w której ktoś musi dokonać ciężkich wyborów. Postaw kogoś albo coś, na czym im zależy, na drodze do zagłady. Im cięższy wybór, tym trudniejsza sytuacja.

## POWIEDZ IM JAKIE SĄ KONSEKWENCJE LUB WYMAGANIA I PYTAJ

Ruch ten jest wyjątkowo przydatny, gdy gracze chcą zrobić coś nieujętego w ruchach, lub gdy nie wyszedł im ruch. Jasne, mogą to zrobić, tylko będą musieli za to zapłacić. Albo, mogą to zrobić, tylko muszą liczyć się z konsekwencjami. Może uda im się przepłynąć przez fosę pełną rekinów, nim zostaną pożarci, ale będzie potrzebne coś, co spłoszy rekiny Oczywiście musi to być jasne dla bohaterów, nie tylko dla graczy. Na przykład widać, że rekiny są oszalałe z głodu.

„To najlepszy układ, jaki możesz dostać. Nie powiem, że możesz siebie ocalić, bo nie możesz”.

–Anton Chigurh, „To nie jest kraj dla starych ludzi”

„Zróbcie to Julii!”

–Winston, „Rok 1984”,

George Orwell,

przetł. Tomasz Mirkowicz

# RUCHY LOCHU

Ruchy lochu to specjalny podzestaw ruchów, służący do tworzenia lub zmiany podziemi w locie. Używaj ich, gdy twoi gracze eksplorują niebezpieczny obszar, którego nie masz w pełni zaplanowanego.

Mapuj przemierzany obszar w trakcie wykonywania tych ruchów. Większość z nich będzie wymagać dodania nowego pomieszczenia lub elementu na twoją mapę.

- Zmień otoczenie
- Wskaż na czyhające zagrożenie
- Wprowadź nową frakcję lub typ istoty
- Wykorzystaj zagrożenie istniejącej frakcji lub istoty
- Spraw, by musieli się wracać
- Przedstaw bogactwa okupione kosztem
- Przedstaw wyzwanie dla jednej z postaci

Możesz wykonać te ruchy za każdym razem, gdy wszyscy oczekują, że coś powiesz, gdy gracze dają ci okazję lub gdy gracze graczom nie powiedzie się rzut. Najlepiej sprawdzają się, j gracze wchodzą do nowego pomieszczenia lub korytarza lochu i chcą dowiedzieć się, co tam znajdują.

## ZMIEŃ OTOCZENIE

Otoczenie to ogólna atmosfera obszaru, w którym znajdują się postacie: wykute tunele, powyginane drzewa, bezpieczne szlaki i tym podobne. To właśnie okazja, aby wprowadzić nowe otoczenie: naturalne tunele z wolna przechodzą w wykute korytarze, drzewa stają się martwe i niepokojące, szlaki giną w gęstej dżicy. Używaj tego ruchu, by poszerzyć wachlarz miejsc i stworów napotykanych przez BG.

## WSKAŹ NA CZYHAJĄCE ZAGROŻENIE

Jeśli wiesz, że coś czyha i czeka, aż BG na to coś wpadną, tym ruchem dasz im tego sygnały i wskazówki. Ten ruch to smoczy łapa odcisnięta w błocie czy śluzowaty ślad po galaretowatym sześcianie.

## **WPROWADZ NOWĄ FRAKCJĘ LUB TYP ISTOTY**

Typ istoty to szeroka szufladka, obejmująca orki, gobliny, jaszczuroludzi, nieumarłych i wiele, wiele innych.

Frakcja to grupa istot zjednoczonych podobnym celem. Po wprowadzeniu frakcji, możesz zacząć sprawiać graczom problemy za pomocą tych istot lub BN-ów.

„Wprowadzenie” oznacza podanie konkretnych informacji lub wskazówek. Nie ma tu miejsca na nieśmiałość, gracze powinni mieć jakieś pojęcie, czego obecność chcesz im pokazać. Można jednak podejść do tego subtelnie, nie musisz zmuszać przywódcy kultu, by obnosił się ze swoimi poglądami krzycząc cały czas w piekielnej mowie.

Twarde zastosowanie tego ruchu prowadzi bezpośrednio do sceny walki bądź zasadzki.

## **WYKORZYSTAJ ZAGROŻENIE ISTNIEJĄCEJ FRAKCJI LUB ISTOTY**

Gdy ujawnisz graczom obecność frakcji lub typu istoty, możesz zacząć wykonywać ruchy tej frakcji lub istoty.

Korzystaj z nich w szerokim zakresie. Orkom towarzyszą ich worgi tropiące. Szalony kult ma pewnie na usługach jakichś nieumarłych albo bestie z piekła rodem. Często wykorzystasz ten ruch podświadome – to tylko implementacja przygotowanych przez ciebie narzędzi w klarowny i efektywny sposób.

## **SPRAW, BY MUSIELI SIĘ WRACAĆ**

Spójrz ponownie na przestrzenie naniesione na mapę. Czy gdzieś jest jeszcze coś przydatnego, a nieodkrytego? Czy jesteś w stanie wprowadzić nową przeszkodę, którą można pokonać tylko cofając się tam? Czy może tu i teraz drogę blokują drzwi, do których klucz można znaleźć gdzieś w poprzednich pomieszczeniach?

Gdy postacie wracają się, pokaż jak czas obszedł się z miejscami, które zostawili za sobą. Jakie nowe zagrożenia pojawiły się po ich przejściu? Czym nie zajęli się wtedy, a teraz czeka na ich powrót?

Użyj tego ruchu, aby uczynić loch miejscem tętniącym życiem. Po przejściu BG świat nie stoi w miejscu. Dodawaj posiłki, burz ściany, siej zamęt. Podziemie ewoluuje gdy bohaterowie działają.

„Droga w dół, to droga naprzód”.

–Cobb, „Incepcja”

## **PRZEDSTAWI BOGACTWA OKUPIONE KOSZTEM**

Czego pragną gracze? Co poświęciliby, by to zdobyć?

Przedstaw jakiś pożądaný przedmiot tuż poza ich zasięgiem. Pomyśl, czego im brakuje: czasu, PW, wyposażenia, czegokolwiek. Spraw, by to, czego pragną, było osiągalne jeśli poświęcą to, co mają.

Najprostsze użycie tego ruchu to złoto, po które trzeba zboczyć z drogi do głównego celu. Czy przestaną wydłubywać rubinowe oczy z posążka, gdy dowiedzą się, że rytualna ofiara jest coraz bliżej? Użyj tego ruchu, żeby się dowiedzieć.

## **PRZEDSTAWI WYZWANIE DLA JEDNEJ Z POSTACI**

Rzuć wyzwanie postaci biorąc pod uwagę to, w czym jest dobra. Daj łotrzycki zamek do otwarcia, a klerykowi sługi wrogiego boga do zwalczania. Czarodziejowi tajemne sekrety do rozwikłania, barbarzyńce łby do rozłupania. Daj komuś szansę się wykazać.

Alternatywnie, możesz rzucić wyzwanie postaci bazując na tym, w czym jest kiepska lub co zostawiła nierozstrzygniętego. Jeśli bard ma na sumieniu skomplikowane kłamstwo, jakie kroki podejmie, by je zatuszować, gdy ktoś się zorientuje? Jeśli czarodziejka przyzywała demony, co się stanie, gdy ludzie w mieście się dowiedzą?

Ten ruch może postawić postać w świetle reflektorów na sesji, nawet, jeśli tylko na chwilę. Używając tego ruchu z sesji na sesję staraj się prowadzić tak, by każdy miał szansę być w centrum rozgrywki.

# JAK PORADZIĆ SOBIE W TYPOWYCH SYTUACJACH?

Jest kilka typowych sytuacji, jakie pojawiają się na sesjach w *Dungeon World: Podziemia i potwory*. Oto jak sobie z nimi poradzić.

## WALKI

Prędzej czy później w ruch pójdą miecze i poleje się krew. Gdy tak się stanie, gracze zaczną pewnie Ich ciąć, Ostrzeliwać i stawać w Obronie. Myśl nie tylko o wymianie obrażeń. Potwory mogą próbować schwytąć bohaterów lub uchronić coś przed nimi. Zrozum przyczyny walki, czego chce każda ze stron i jak może to wpłynąć na tok bitwy.

Żaden szanujący się potwór nie stoi w miejscu w oczekiwaniu na lanie. Walka to dynamiczna sytuacja, w której istoty wchodzą i wychodzą z zasięgu, szukają osłony, wycofują się. Czasami samo pole walki się zmienia. Niech potwory podejmują działania na które gracze muszą zareagować. Wykorzystuj także ruchy inne niż zadawanie obrażeń, nawet w trakcie walki.

Upewnij się, że każdy ma okazję zadziałać i że wiesz, gdzie każda postać znajduje się w bitewnym chaosie. Jeśli miejsce walki jest skomplikowane, stwórz mapę, aby każdy wiedział co się dzieje i był w stanie dokładnie opisać co robi.

## PUŁAPKI

Pułapki możesz przygotować wcześniej albo improwizować opierając się na twoich ruchach. Gdy nie ustaliliście, że miejsce jest bezpieczne, pułapki zawsze są opcją.

Gracze mogą odnajdywać pułapki za pomocą zmyślnych planów, Eksperta od pułapek lub Wnikliwego badania. Jeśli gracz opisuje czynność, która nie wywołuje ruchu, ale mimo to odkryłaby pułapkę, nie ukrywaj jej na siłę. Pułapkom nie wolno łamać zasad.



## SPOŁECZNOŚĆ

Świat dookoła postaci zamieszkują krasnoludscy kowale, elfickie mędrzynie, ludzie wszelkich kształtów i rozmiarów, oraz wiele, wiele innych postaci. Choć nie są bezmyślnymi kukłami do pomiatania, nie gramy, by dowiedzieć się, co się wydarzy akurat z nimi. BN-i to osoby: mają swoje cele i narzędzia, by je osiągać. Korzystaj z nich aby ilustrować świat takim, jakim jest. Pokaż graczom prostych ludzi walczących o uznanie bądź szlachtę zmagającą się z nastrojami poddanych. Całe przygody mogą toczyć się w ludnych społecznościach, zamiast w opuszczonych lochach. Niektóre klasy (bard w szczególności) mają wprawę w manipulowaniu i wykorzystywaniu innych. Nie unikaj takich sytuacji. Bądź fanem postaci dając im interesujące, zniuansowane osoby do wchodzenia w interakcje.

Ludzie, tak jak podziemia, zmieniają się w czasie. Pojawienie się BG w ich życiach może ich zainspirować albo wkurzyć. Działania bohaterów zmieniają świat, na lepsze lub gorsze, i napotkane osoby będą o tym pamiętać. Gdy bohaterowie wracają do osady, w której wcześniej zachowali się mniej niż odpowiednio, pokaż im, co się zmieniło w mieszkańcach. Czy są ostrożniejsi? Czy przyjęli nową religię? Czy są głodni zemsty?

Relacje między BG reprezentują więzi, jednak związki z BN-ami zamieszkującymi świat są subtelniejsze. Jeśli gracze chcą rzeczywistych, trwałych relacji z mieszkańcami świata wokół, muszą działać. Pamiętaj, *Co robisz?* jest odpowiednim pytaniem także w konfrontacji z nadziejami i obawami potencjalnego sojusznika bądź wroga – nie tylko gdy świszczą ostrza.





## ROZDZIAŁ VII

Pierwsza sesja w *Dungeon World: Podziemia i potwory* rozpoczyna się od stworzenia postaci. Tworzenie postaci to także tworzenia świata. Informacje zawarte na kartach postaci oraz zadawane przez ciebie pytania pomagają ustalić jaki jest wasz świat podziemi i potworów – kto go zamieszkuje i co się w nim dzieje.

Ten rozdział przeznaczony jest dla MG, zwraca się więc do ciebie – Mistrzyni lub Mistrza Gry. Dla graczy pierwsza sesja wygląda tak samo jak każda inna. Wystarczy, by grali swoimi postaciami jak prawdziwymi osobami i eksplorowali świat wokół nich. Ty podczas pierwszej sesji masz nieco więcej do zrobienia – musisz zbudować załazek świata oraz ustalić zagrożenia, z którymi zetkną się bohaterowie.



# PIERWSZA SESJA

# PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą sesją należy wydrukować nieco rzeczy. Wydrukujcie:

- Kilka kopii ruchów podstawowych
- Po jednej kopii każdej karty postaci (dwustronnej)
- Po jednej kopii kart zaklęć czarodzieja i klerka
- Kartę MG

Musisz też przeczytać cały ten podręcznik, zwracając szczególną uwagę na rozdział o prowadzeniu (ruchy MG!) i ruchach podstawowych. Dobrym pomysłem jest też zerknąć na ruchy klas, by uniknąć zaskoczenia. Upewnij się, że znasz reguły dotyczące frontów, ale nie twórz jeszcze żadnych.

Pomyśl o fantastycznych światach, dziwnej magii, okropnych bestiach. Przypomnij sobie rozegrane gry i zasłyszane historie, obejrzyj trochę filmów, poczytaj komiksy. Pozwól heroicznemu fantasy wejść do swojej głowy.

Co przygotujesz na pierwszą sesję zależy od ciebie. Niech będzie to przynajmniej głowa pełna pomysłów. To absolutne minimum.

Jeśli chcesz, możesz zaplanować trochę więcej. Może rozważ jakiś niecny spisek, i kto za nim stoi, albo przemyśl potwora którego chcesz użyć.

Mając trochę wolnego czasu możesz narysować kilka map (ale pamiętaj o przykazaniach: zostaw białe plamy) i wyobrazić sobie wybrane miejsca.

Jedyna rzecz z jaką absolutnie nie wolno ci siadać do stołu, to zaplanowana fabuła. Nie poznasz bohaterów ani świata, nim nie zasiądziesz do gry. Planowanie czegokolwiek konkretnego wcześniej tylko przysporzy ci frustracji, gdy nie będzie pasować do tego, co zrobią gracze. Konfliktuje też z twoimi celami: graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy.

# ROZPOCZĘCIE

Gdy wszyscy zjawią się na pierwszej sesji, przedstaw w skrócie *Dungeon World* wszystkim, którzy wcześniej nie grali. Omów podstawy mechaniki ruchów, przedstaw klasy postaci, pomóż im wybrać odpowiednie i przeprowadź przez proces tworzenia bohatera.

Podczas tworzenia postaci masz trzy zadania: pomagać wszystkim, zadawać pytania i robić notatki. Gdy gracz dokona jakiegoś wyboru – zwłaszcza dotyczącego więzi – zapytaj go o niego. Dopytuj o szczegóły. Pomyśl, co mogą oznaczać.

MG musi też ustalić oczekiwania przy stole: gracze mają grać bohaterami, jak prawdziwymi – co prawda kompetentnymi poszukiwaczami przygód, eksplorującymi niebezpieczne miejsca, ale mimo wszystko, prawdziwymi ludźmi. Twoją rolą jest odgrywanie całej reszty świata - dynamicznego, zmieniającego się.

Niektóre pytania regularnie pojawiają się podczas tworzenia postaci. Przygotuj się do odpowiedzi:

*Czy postacie są przyjaciółmi?* Nie, niekoniecznie, jednak współpracują jako drużyna, by osiągnąć wspólne cele. Ich motywacje do ich osiągnięcia mogą być różne, ale dają radę pracować razem.

*Czy istnieją inni czarodzieje?* Niezupełnie. Istnieją inni praktycy magii tajemnej i pospólstwo może ich nazywać czarodziejami, nie są jednak tacy jak ty. Nie posiadają tych samych zdolności, choć mogą podobne. W przyszłości może pojawi się kolejny gracz z tą samą klasą, jednak żaden z BN-ów nigdy nie będzie „tak naprawdę” czarodziejem (lub jakkolwiek inną klasą postaci).

*Czym są monety?* Monety to waluta krain. Akceptowana jest praktycznie wszędzie. Kupisz za nią zwyczajne rzeczy, jak miecze ze stali i kostury z drewna. Przedmioty wyjątkowe, jak zaklęta broń, nie są na sprzedaż. A przynajmniej nie za monety...

*Czy MG próbuje nas zabić?* Nie. Zadaniem MG jest przedstawianie świata i tego, co w nim - a świat to bardzo niebezpieczne miejsce. Możesz zginąć. Nie oznacza to jednak, że MG chce cię dorwać.

Przez cały ten proces, a podczas tworzenia postaci w szczególności, zadawaj pytania. Szukaj interesujących faktów wyłaniających się z więzi, ruchów, klas czy opisów, i pytaj o nie. Daj się ponieść ciekawości! Gdy ktoś wspomni demony, które zabiły mu rodzinę i spaliły wioskę, spróbuj dowiedzieć się więcej. Wszak nie masz za wiele przygotowane, a wszystko co dostaniesz od graczy będzie paliwem dla przyszłych przygód.

Zwróć uwagę na pytania od graczy. Odpowiadaj, gdy pojawią się pytania o mechanikę. Kiedy pytania dotyczą settingu lub fikcji, najlepszym rozwiązaniem jest odbić je do graczy. Gdy gracz mówi *Kto jest królem Torsei?*, odpowiedz *Nie wiem, ty mi powiedz. Kim jest? Jaki jest?* Współpracuj z graczami. Zadając pytanie, gracze dają sygnał, że są czegoś ciekawi, więc wspólnie wypracujcie interesującą odpowiedź. Nie bój się odpowiedzieć *Nie wiem* i zadaj to samo pytanie im. Razem znajdźcie fantastyczne i pasjonujące wszystkich odpowiedzi.

Jeśli siadając do stołu masz już jakieś pomysły, które chcesz zobaczyć w świecie gry, opowiedz o nich graczom. Oni są odpowiedzialni za swoje postacie a ty za świat. Masz wiele do powiedzenia w kwestii tego, co się w nim znajdzie. Jeśli chcesz, by gra traktowała o poszukiwaniach zaginionej, czarnoksiężskiej rasy z dawnych wieków - powiedz o tym! Jeśli gracze nie są zainteresowani, albo mają już dość czarnoksiężników, dadzą ci o tym znać i będziecie mogli wspólnie znaleźć złoty środek w tej sytuacji. Nie potrzebujesz wcześniejszej zgody na wszystko, ale na dobry początek upewnij się, że wszyscy są podekscytowani zarysem świata w jakim macie zagrać.

Gdy każdy ma już stworzoną postać, możecie wziąć głęboki oddech. Przejrzyj zadane pytania oraz udzielone odpowiedzi. Zrobione do tej pory notatki powinny wskazywać, jaki rodzaj gry was czeka. Przemysł pomysły jakie wyszły od graczy. Z tego wszystkie na pewno urodziły ci się już jakieś koncepcje na sesję. To przygody jest początek!

Nie wiem jak jeszcze to podkreślić, ale z doświadczenia powiem wam, że to jest najlepsza rzecz jakiej mnie ta gra nauczyła. Zadawanie pytań. Pytanie, odpowiadanie, odbijanie je między sobą, pozwólcie sobie także na niewiedzę i brak odpowiedzi tu i teraz. Budujcie wspólnie na odpowiedziach. MG mówiąc „Nie wiem, ty mi powiedz” daje graczowi nowy, niepowtarzalny sposób uczestnictwa w sesji i możliwość wkładu w nią. Zadowolenia graczy po takiej rozgrywce nic nie zastąpi.

- K



# PIERWSZA PRZYGODA

Pierwsza przygoda to tak naprawdę odkrywanie kierunku w którym podążą przyszłe sesje. W jej trakcie rozglądaj się za nierozstrzygniętymi zagrożeniami - notuj niebezpieczne rzeczy, które wspomniano, ale którymi się nie zajęto. Będą motorem przyszłych sesji.

Rozpocznij sesję wrzucając grupę postaci graczy (może nawet wszystkich) w napiętą sytuację. Umieść ich tak, by musieli działać: na zewnątrz wejścia do podziemi, w zasadzce na cuchnących moczarach, spoglądających na orczych strażników przez szparę w drzwiach czy słuchających wyroku przed królem Levusem. Od razu zadawaj pytania. *Kto dowodzi zasadzką na was?* albo *Co takiego zrobiliście, że król Levus jest wściekły?* Jeśli sytuacja bezpośrednio wynika z postaci i twoich pytań, tym lepiej dla sesji.

Właśnie tutaj rozpoczyna się gra. Gracze zaczną mówić i robić rzeczy, a to przełoży się na wykonywanie ruchów. Na pierwszej sesji zwracaj szczególną uwagę na momenty, w których odzywa się mechanika i wywoływane są ruchy. Przynajmniej póki gracze nie załapią o co chodzi. Często podczas pierwszych rozgrywek graczom najwygodniej będzie po prostu opisywać co robią ich postacie – nie ma w tym nic złego. Gdy wywołują ruch, daj im znać. Powiedz *Wygląda na to, że próbujesz...*, po czym przeprowadź ich przez dany ruch. Gracze w poszukiwaniu wskazówek będą zaglądać na swoje karty postaci. Gdy gracz mówi *To ja go tnę!* pytaj od razu *Więc co tak w zasadzie robisz?* pytaj *Jak?* albo *Czym?*

Na pierwszej sesji masz kilka konkretnych celów:

- Ustalaj szczegóły, opisuj
- Korzystaj z tego, co ci dadzą
- Zadawaj pytania
- Zostawiaj białe plamy
- Szukaj ciekawych faktów
- Pomagaj graczom zrozumieć ruchy
- Daj szansę zabłysnąć każdej z postaci
- Wprowadzaj BN-ów



## USTALAJ SZCZEGÓŁY, OPISUJ

Wszystkie pomysły i wizje trzymane w głowie nie istnieją w fikcji gry, dopóki się nimi nie podzielisz, nie opiszesz, wyszczególnisz. Pierwsza sesja to dla drużyny czas na ustalenie podstaw tego, jak się rzeczy mają, kto przewodzi, jak się ubierają, jaki jest świat i jak wygląda miejsce, w którym właśnie się znajdują. Opisuć wszystko, ale zwięźle, wystarczająco, by mieć na czym budować później. Użyj detalu czy dwóch, by uwiarygodnić opisy.

## KORZYSTAJ Z TEGO, CO CI DADZĄ

Najlepsze w pierwszej sesji jest to, że nie musisz przygotowywać na nią niczego konkretnego. Choć możesz mieć już naszkicowany loch, to gracze dostarczą faktycznej treści – skorzystaj z niej. Gdy wynurzą się z ciemności tego pierwszego lochu, a ich oczy dostosują się do światła, będziesz mieć fascynujący świat do eksplorowania, zbudowany z ich pomocą. Ich więzi, ich ruchy, ich odpowiedzi na twoje pytania, wykorzystaj je wszystkie, aby wypełnić świat wokół bohaterów.

## ZADAWAJ PYTANIA

Korzystasz z tego, co ci dadzą, co nie? A co jeśli potrzebujesz więcej? Więcej zdobędziesz zadając pytania. Poruszaj konkretne sprawy. Dopytuj o reakcje: *Co Lux myśli na ten temat?*, *Czy Avon coś z tym robi?*

Jeśli kiedykolwiek będziesz w kropce, zatrzymaj grę na chwilę i zadaj pytanie. Zapytaj jedną postać o drugą. Gdy bohater coś robi, zapytaj jak inna postać reaguje i co czuje. Pytania napędzą waszą grę i sprawią, że stanie się prawdziwsza i ekscytująca. Wykorzystuj uzyskane odpowiedzi, by ustalić co może się zaraz wydarzyć.

## ZOSTAWIAJ BIAŁE PŁAMY

To jedno z twoich przykazań i podczas pierwszej sesji jest wyjątkowo ważne. Każda biała plama to ciekawa sytuacja czekająca, by się wydarzyć. Zostaw sobie takich zapas.

## SZUKAJ CIEKAWYCH FAKTÓW

Są takie pomysły, które, gdy je słyszysz, chwytają cię za serce i nie odpuszczają. Zapisuj je. Gdy gracz wspomni, że Diuk Rozpaczy to ten demon, z którym się targował, zanotuj to. Ten drobny fakt jest nasionkiem całego świata możliwości.

## **POMAGAJ GRACZOM ZROZUMIEĆ RUCHY**

Ty masz już za sobą lekturę podręcznika, gracze niekoniecznie, tak więc do ciebie należy niesienie pomocy, gdy jej potrzebują. Tak po prawdzie mogą jej zbyt wiele nie wymagać. Wystarczy, że będą opisywać co ich postacie robią, a zasady zajmą się resztą.

To, z czym mogą potrzebować wsparcia, to pamiętanie o tym, co wywołuje ruchy. Zwracaj uwagę na momenty, w których pojawiają się konkretne wywołania, jak atak w walce wręcz czy korzystanie z wiedzy postaci. Po kilku ruchach gracze najprawdopodobniej sami zaczną o nich pamiętać.

## **DAJ SZANSE ZABŁYSNĄĆ KAŻDEJ POSTACI**

Jako fan bohaterów (pamiętasz swoje cele?) chcesz doświadczyć, jak robią to, co robią najlepiej. Daj im na to szansę, nie poprzez tworzenie każdego z pomieszczeń na miarę ich zdolności, ale przedstawiając fantastyczny świat (cele, znowu), w którym wyzwania mają wiele rozwiązań.

## **WPROWADZAJ BN-ÓW**

BN-i ożywiają świat. Jeśli każdy potwór nie robi nic poza atakowaniem, a ambicją każdego kowala jest kucie podków i skromny zarobek, świat jest martwy. Zamiast tego daj swoim postaciom życie (przykazania, pamiętasz?), szczególnie tym, którymi interesują się gracze. Wprowadzaj BN-ów, ale nie chroń ich. Niedawno zmarły Pan Goblinów jest równie użyteczny w przyszłych przygodach, jak ten wciąż żywy.

# **PO PIERWSZEJ SESJI**

Mając pierwszą sesję za sobą, pora na chwilę odprężenia. Pozwól pomysłom dojrzeć. Nie śpiesz się do następnej sesji.

Gdy już odpoczniesz i przemyślisz pierwszą sesję, czas przygotować się do kolejnej. Przygotowanie drugiej sesji zajmuje kilka minut, może godzinę, jeśli robisz to po raz pierwszy. Stworzysz fronty, może kilka potworów albo spersonalizowane ruchy, wyrobisz sobie ogólny obraz tego, co się dzieje w świecie.



## ROZDZIAŁ VIII

Fronty to te sekretne zwoje mądrości MG. Każdy jest zbiorem połączonych zagrożeń – niebezpieczeństw czyhających na bohaterów, przede wszystkim, ale i na ludzi, miejsca czy rzeczy, o które się troszcza. Fronty zawierają też co najmniej po jednej nadciągającej zagładzie, czyli potworności, która nastąpi, jeśli BG nie interweniują. Nazwa „fronty” pochodzi oczywiście od „walki na dwa fronty”, bo właśnie w takiej sytuacji chcesz postawić bohaterów – otoczonych przez zagrożenia, niebezpieczeństwa i przygodę.

Fronty budowane są gdy nie gracie aktywnie. To twoja osobista zabawa poza sesją - zacieranie rąk i złowieszczy chichot podczas tworzenia wyzwań dla postaci. Możesz zmieniać i dopasowywać fronty podczas gry (kto wie kiedy przyjdzie inspiracja?), jednak ich główna treść powstaje podczas przygotowań pomiędzy sesjami.

Fronty zaprojektowano aby pomóc ci uporządkować myśli co do przeciwności, jakie chcesz rzucić graczom. Są miejscem na notatki, pomysły i plany co do tych wyzwań. Gdy jesteś w kropce, to do frontów zwrócisz się po pomoc: *Oh, więc TO mogę teraz zrobić!* Traktuj je jak narzędzie organizacyjne i inspirację dla obecnego i przyszłego zamętu.

Budując fronty myśl o wszystkich upiornych mieszkańcach podziemi, grasujących hordach i starożytnych kultach, które chcesz zobaczyć w swojej grze. Myśl najpierw ogólnikami, by wykrystalizować te pomysły później, wbudowując zagrożenia w swoje fronty Zapisując front kampanii, myśl o wątkach z sesji na sesję. Tworząc fronty dla danej przygody, pomyśl o tym co jest ważne tu i teraz. Gdy rozpiszesz kilka frontów, będziesz mieć pod ręką wszystkie narzędzia potrzebne do rzucania wyzwań graczom i do gry w *Dungeon World: Podziemia i potwory*.



# FRONTY

## KIEDY TWORZYĆ FRONTY

Fronty kampanii oraz pierwsze fronty przygód stworzysz już po pierwszej sesji. Twój front kampanii może nie być kompletny po pierwszym razie – to świetnie! Tak jak białe plamy na mapie, nieznanne elementy frontów twojej kampanii są miejscem na przyszłą kreatywność!

Po tej pierwszej sesji stworzysz też kilka frontów przygody. Jeden lub dwa przeważnie wystarczy. Jeśli skończysz mając więcej frontów przygód, rozważ pozostawienie na jakiś czas kilku z nich w formie notatek.

## FRONTY KAMPANII I PRZYGÓD

Wszystkie fronty zawierają te same elementy. Zbierają zagrożenia w łatwe do użycia grupy. Niemniej masz do dyspozycji dwa różne *rodzaje* frontów. Z perspektywy pojedynczych sesji, będą to fronty przygód. Te będą wykorzystywane jedynie przez kilka sesji. Skoncentrują się na jednym problemie, a bohaterowie się nimi zajmą, albo je zignorują, przemierzając podziemia czy odkrywając intrygi. Myśl o nich jak o treści epizodycznej: *Dziś, w świecie podziemi i potworów...*

Fronty przygód powiązane ze sobą dają front kampanii. Podczas gdy te pierwsze zawierają bezpośrednio zagrożenia – jak banda orków na Przełęczy Hargrosha – front kampanii traktować będzie o Grishkarze, Mrocznym Bogu, który tych orków popycha do grabieży. Front kampanii to element spajający, przewijający się przez wszystkie wasze sesje podczas gry w *Dungeon World*. Jego zagrożenia będą się spełniały dużo wolniej, jednak w szerszej skali i głębiej wpłyną na świat. Co najważniejsze, będą o wiele straszliwsze, jeśli da się im spełnić.

Gdy zagrożenie z frontu przygody pozostanie nierozwiązane, staniesz przed wyborem. Jeśli wciąż cię interesuje i czujesz, że ma miejsce w szerszym świecie twojej gry, nie wahaj się i przenieś je do frontu kampanii. Dzięki temu mniejsze, nierozwiązane niebezpieczeństwa dojrzają i staną się większym problemem w przyszłości. Możesz też przenosić zagrożenia z frontu kampanii do frontu przygody, jeśli przyszła na nie kolej.

# TWORZENIE FRONTÓW

Oto jak zbudować front:

- Wybierz **front kampanii** albo **front przygody**
- Stwórz 2-3 **zagrożenia**
- Dla każdego z zagrożeń wybierz **nadciągającą zagładę**
- Dodaj **ponure oznaki** (1-3 na front przygody, 3-5 na front kampanii)
- Zapisz 1-3 **stawki**
- Wylistuj ogólną **obsadę** frontu

## TWORZENIE ZAGROŻEŃ

Nie każdy element twojej gry musi przekładać się na zapisane zagrożenie – pułapki, szwędające się potwory, czy inne efemerydy mogą istnieć w przygodzie tylko by dodać kontekst, nie są jednak na tyle ważne, by zawrzeć je w froncie. Nie ma w tym nic złego. Fronty mają informować cię o szerszej perspektywie. Zagrożenia dzielą się na kilka kategorii, każda ze swoją nazwą oraz **impulsem**.

Każdym zagrożeniem kieruje istotna motywacja, zwana impulsem. Impuls pozwoli ci zrozumieć to niebezpieczeństwo - co popycha je do realizacji nadciągającej zagłady? Impulsy pomagają przełożyć zagrożenia na akcję.

Tworząc zagrożenia na potrzeby frontu myśl jak oddziałują na siebie nawzajem, jako różne oblicza tego samego frontu. Pamiętaj o ludziach, miejscach czy rzeczach będących częścią niebezpieczeństwa dla świata, reprezentowanego przez front. Jaki wkład w cały front ma każde z tych zagrożeń?

*Przypuśćmy, że mamy pomysł na front – na lodowatej północy odkryto starożytny portal. Nasz front nazwiemy „Otwarcie Białej Bramy”.*



Najłatwiej zacząć jest od ludzi i potworów. Kultuści, ogrzy watażkowie, demoniczni władcy i podobni to wszystko świetne zagrożenia. To istoty, które wzrosły powyżej statusu zwyczajnych potworów i same z siebie stały się poważnym niebezpieczeństwem. Grupy potworów także mogą być zagrożeniami – na przykład grasujące plemiona goblinów bądź centaurzy chanat.

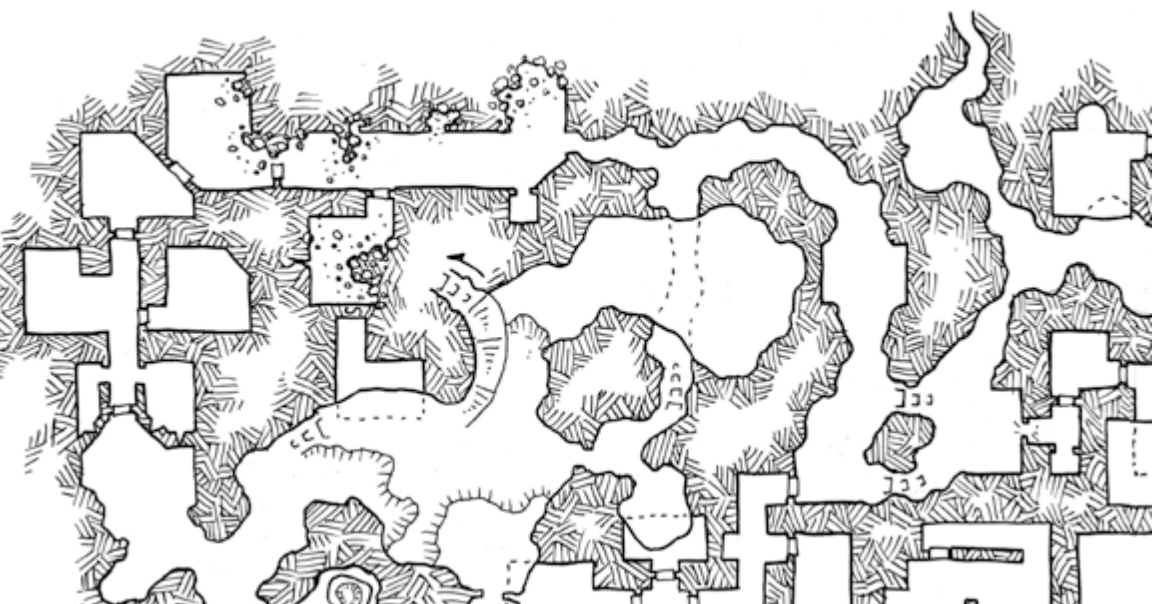
*Dla tworzonego przez nas frontu możemy wybrać kilka różnych grup bądź osób, zainteresowanych Bramą. Kolegium Arkanistów, na przykład. I golem, tak postanowiliśmy, strzegący zapomnianego portalu. Ale golem to tylko przeszkoda, nie zrobimy więc z niego zagrożenia.*

Przyjmując bardziej otwarte myślenie, mniej oczywiste elementy świata mogą stać się zagrożeniami. Spustoszone krajobrazy, inteligentne magiczne przedmioty, starożytne zaklęcia wplecione w materię czasu. Te rzeczy wypełniają tę samą rolę co szalony nekromanta – są częścią frontu, zagrożeniem dla świata.

*Do naszego frontu dodamy samą Bramę jako zagrożenie.*

W końcu, jeśli myśląc przyszłościowo, możemy wprowadzić kilka nadrzędnych zagrożeń. To rzeczy dziejące się poza granicami tego, co oczywiste – boscy patroni, tajne spiski i przeklęte przepowiednie czekające na spełnienie.

*Może Biała Brama została wykuta w starożytnej przeszłości, ukryta przez rasę aniołów aż do Dnia Sądu. Dodamy do naszego frontu Srebrzystego Serafina jako nowe zagrożenie.*



Zawsze znajdzie się więcej zagrożeń, które możesz dodać do frontu, jednak ogranicz się do najwyżej 3 i zostaw miejsce na nieznane. Tak jak w przypadku mapy, białe plamy zawsze można wypełnić później. Zaplanowanie przestrzeni na wkład graczy i przyszłe inspiracje oznacza swobodę w zmianie frontu i dopasowaniu go do waszej gry. Nie każda zła rzecz, która może się wydarzyć, zasługuje by zrobić z niej zagrożenie. Jeśli się wahasz, pomyśl o tym tak: zagrożenia zawsze mogą stać się gorsze.

*Plemię barbarzyńców niedaleko Bramy, zamarznięta tundra sama w sobie, grupa rywalizujących awanturników, wszystkie te rzeczy są niebezpiecznymi elementami w, grze, jednak nie są jeszcze ważne na tyle, by zostać zagrożeniami.*

Tworzenie zagrożeń to sposób na podzielenie ogólnej koncepcji frontu na mniejsze, łatwiejsze w zarządzaniu kawałki. Zagrożenia są narzędziem, którym dodasz do frontu szczegółów we właściwych miejscach i łatwiej nad nim zapanujesz w perspektywie dłuższej rozgrywki.

Gdy już nazwiesz i dodasz zagrożenie do frontu, musisz wybrać jego typ z poniższej listy. Alternatywnie, możesz użyć listy jako inspiracji do wymyślenia samych zagrożeń - przejrzyj ją i wybierz jedno czy dwa zagrożenia, które ci pasują.

*Dla naszych trzech zagrożeń (Kolegium Arkanistów, Biała Brama i Srebrzysty Serafin) odpowiednio wybraliśmy Koterię, Mroczny Portal i Chór Aniołów.*





# TYPY ZAGROZEŃ

- Ambitne organizacje
- Siły planarne
- Ezoteryczni wrogowie
- Hordy
- Przeklęte miejsca

## AMBITNE ORGANIZACJE

- Błędne dobro (*impuls*: robić to co „właściwe”, za wszelką cenę)
- Gildia złodziei (*impuls*: zagarnąć podstępem)
- Kult (*impuls*: opanowywać od środka)
- Religijna organizacja (*impuls*: ustanowić i podążać za doktryną)
- Skorumpowany rząd (*impuls*: zachować status quo)
- Koteria (*impuls*: wchłonąć tych u władzy, rosnąć)

### Ruchy MG dla ambitnych organizacji

- Zaatakuj kogoś w skryty sposób (porwanie itp.)
- Zaatakuj kogoś bezpośrednio (z pomocą gangu bądź pojedynczego napastnika)
- Wchłoń lub przekup kogoś ważnego (np. sojusznika)
- Wpłyn na potężną instytucję (zmiana prawa, manipulacja doktryną)
- Ustanów nowe prawo (wewnątrz organizacji)
- Zajmij terytorium lub zasoby
- Negocjuj umowę
- Skrupulatnie obserwuj potencjalnego wroga

# SIŁY PLANARNE

- Bóstwo (*impuls*: zdobyć wyznawców)
- Księżę demonów (*impuls*: otworzyć bramy piekieł)
- Władca żywiołów (*impuls*: rozedrzeć dzieło stworzenia aż do elementarnych cząstek)
- Siła chaosu (*impuls*: zniszczyć wszelkie pozory porządku)
- Chór aniołów (*impuls*: wydać wyrok)
- Konstruktor prawa (*impuls*: wyeliminować dostrzeżony nieład)

## Ruchy MG dla sił planarnych

- Przemień organizację (skorumpuj lub zinfiltrowaj wpływy)
- Obdarz snami o przepowiedni
- Oblóż wroga Kłatwą
- Wymuś obietnicę w zamian za łaskę
- Zaatakuj niebezpośrednio, z pomocą pośredników
- Rzadko, gdy gwiazdy są w porządku, zaatakuj bezpośrednio
- Podejmij rywalizację z innymi, podobnymi siłami
- Doświadcz kogoś Prawdą, pożądaną bądź nie

# EZOTERYCZNI WROGOWIE

- Pan nieumarłych (*impuls*: poszukiwać prawdziwej nieśmiertelności)
- Szalony mag (*impuls*: poszukiwać magicznej potęgi)
- Świadomy artefakt (*impuls*: znaleźć godnego posiadacza)
- Starożytna kłątwa (*impuls*: usidlić)
- Wybraniec (*impuls*: wypełnić lub wzgardzić swym przeznaczeniem)
- Smok (*impuls*: gromadzić złoto i klejnoty, chronić młode)

## Ruchy MG dla ezoterycznych wrogów

- Poznaj zakazaną wiedzę
- Rzuć zaklęcie poprzez czas i przestrzeń
- Zaatakuj wroga magią, bezpośrednio lub nie
- Szpieguj kogoś zaklęciem wróżenia
- Zrekrutuj zwolennika lub pochlebcę
- Skus kogoś obietnicami
- Załadaj ofiary

„Well tides are a-turnin’  
once more

Six dark-winged devils line  
up at my door

Each one is more evil than  
that which came before”

–Titus Andronicus,  
„Four Score and Seven”

„Niższe istoty! Gozer  
Gozeriański, Gozer Niszczyciel,  
Volguus Zildrohar, Podróżnik  
przybył! Dokonajcie wyboru  
i zgińcie!”

– Gozer,  
„Pogromcy Duchów”

## HORDY

- Wędrujący barbarzyńcy (*impuls*: wzrastać w siłę, ujrzyć krew wrogów wsiąkającą w ziemię)
- Humanoidalny szkodnik (*impuls*: rozmnażać się, mnożyć, konsumować)
- Mieszkańcy podziemi (*impuls*: bronić kompleksu przed intruzami)
- Plaga nieumarłych (*impuls*: szerzyć się)

### Ruchy MG dla hord

- Najedź bastion cywilizacji
- Pław się w wewnętrznym chaosie
- Zmień kierunek, nagle
- Przytłocz słabszą potęgę
- Wykonaj pokaz siły
- Opuść stary dom, znajdź nowy
- Urośnij rozmnażając się lub poprzez podbój
- Desygnuj czempiona
- Wypowiedz wojnę i działaj, bez wahania lub rozważy

## PRZEKŁĘTE MIEJSCA

- Porzucona wieża (*impuls*: przyciągać istoty o słabej woli)
- Bezbożne ziemie (*impuls*: szerzyć zło)
- Wir żywiołów (*impuls*: rosnać, rozerwać rzeczywistość)
- Mroczny portal (*impuls*: wypływać demony)
- Kraina cienia (*impuls*: szerzyć zepsucie lub pochłaniać żywych)
- Miejsce mocy (*impuls*: bycie kontrolowanym lub ujarzmionym)

### Ruchy MG dla przeklętych miejsc

- Wypluj pomniejszego potwora
- Rozsiej się do pobliskiego miejsca
- Zwab kogoś do środka
- Wrośnij w intensywności lub głębokości
- Wywrzyj trwały efekt na mieszkańcu lub przejeźdźnym
- Ukryj coś przed wzrokiem
- Zaoferuj moc
- Zdław lub wzmocnij efekty magii
- Skomplikuj bądź zasłoń prawdę lub kierunek
- Zdeprawuj prawo natury

## OPIS I OBSADA

Napisz coś krótkiego, by przypominało ci czym jest zagrożenie, taki opis w pigułce. Nie martw się dokąd zmierza lub co może się wydarzyć – ponure oznaki i nadciągająca zagłada się tym zajmą. Jeśli w zagrożenie zaangażowanych jest więcej istot (przywódca orków i członkowie jego klanu, nienawistne bóstwo i jego słudzy), nie krępuj się i zapisz ich imiona oraz szczegół czy dwa. Zostaw sobie trochę miejsca na wzbogacenie tej części w trakcie gry.

## NIESTANDARDOWE RUCHY

Czasami zagrożenie sugeruje wywołanie ruchu, którego nie obejmują już istniejące. Pisząc niestandardowe ruchy możesz wypełnić te braki i dać zagrożeniu odpowiednie efekty. Mogą być to ruchy graczy lub ruchy MG, jak akurat pasuje. Oczywiście, pisząc ruch gracza, trzymaj własne ręce z dala od kości i pamiętaj o podstawowej strukturze ruchu. 10+ to pełen sukces, a 7-9 to połowiczny sukces. Przy niepowodzeniu niestandardowy ruch może mieć konkretny efekt, ale nie musi – może po prostu jako MG wykonujesz ruch albo popychasz wypełnienie ponurej oznaki. Struktura takich ruchów różni się z ruchu na ruch.

*Gdy chodzi o Otwarcie Białej Bramy wiem, że w końcu jakiś lekko-myślny BG stanie w świetle wylewającym się z Bramy, więc rozpiszę ruch, aby pokazać co się może wydarzyć.*

*Gdy stajesz w Świetle Spoza Świata, rzuć+MDR. ► Na 10+ zostajesz oszczędzony jako godny, Srebrzysty Serafin obraduje cię wizją lub łaską. ► Na 7-9 pada na ciebie podejrzenie, masz wizję mrocznego losu, który spadnie na ciebie, jeśli nie zmienisz swego postępowania. ► W przypadku porażki, „zważonyś na wadze, a znalezionyś lekki”.*

Więcej na temat tworzenia własnych ruchów przeczytasz w rozdziale Zaawansowane awanturnictwo na stronie 353.

„Zbliża się do nas nieznana przyszłość”.

– Sarah Connor,  
„Terminator 2: Dzień sądu”

## PONURE OZNAKI

Ponure oznaki są mrocznymi sygnałami tego, co może się wydarzyć jeśli zagrożenie zostawimy samemu sobie. Pomyśl o tym co stałoby się, gdyby zagrożenie istniało w świecie bez bohaterów. Gdyby wszystkie wykreowane przez ciebie okropności mogły swobodnie pustoszyć krainy. Przeróżające, prawda? Ponure oznaki są sposobem na skodyfikowanie planów i machinacji twoich zagrożeń. Ponura oznaka może być pojedynczym interesującym wydarzeniem bądź łańcuchem kroków. Gdy nie wiesz, co robić, popchnij zagrożenie do wypełnienia ponurej oznaki.

Najczęściej ponure oznaki mają logiczną kolejność. Orki pustoszą miasto dopiero gdy rozmowy pokojowe spalą na panewce. Prosty front postępuje od złego, przez gorsze, do znacznie gorszego, jasną drogą. Czasami ponure oznaki są niepowiązanymi ścieżkami do nadciągającej zagłady. Wczesne przejawy zagrożenia nie muszą się ze sobą łączyć. Od ciebie zależy jak skomplikowany będzie twój front. Gdy zagrożenie się wypełni, sprawdź inne zagrożenia we froncie. W złożonym froncie konieczne może się okazać wykreślanie lub zmiany ponurych oznak. Nie ma w tym nic złego, masz w tym wolną rękę. Miej też z tyłu głowy skalę. Nie wszystkie ponure oznaki muszą trząść światem, często reprezentują tylko zmianę kierunku zagrożenia, nowe sposoby na jakie sprowadza kłopoty w świecie.

Traktuj ponure oznaki jako możliwe do wykorzystania ruchy, czekające na swój moment. Gdy przyjdzie pora, wypuść je na świat.

*Wybrałem kilka oznak grozy do mojego nowego frontu.*

- *Kolegium wysła ekspedycję do Bramy*
- *Klucz zostaje odnaleziony*
- *Rozbrzmiewa Pierwsza Surma*
- *Czempion zostaje wybrany.*
- *Rozbrzmiewa Druga Surma.*
- *Pojawia się Herold.*
- *Otwiera się Brama*

Gdy ponura oznaka się wypełni, odznacz ją – przepowiednia się spełniła! Spełniona oznaka może mieć konsekwencje dla twoich innych frontów. Zerknij na nie gdy gracze nie wymagają uwagi i wprowadź konieczne zmiany. Jedna mała ponura oznaka może subtelnie odbić się echem w całej kampanii.

Ponure oznaki możesz spełniać w sposób opisowy, jak i wymuszony. Opisowo, czyli zmiana zaszła podczas gry, więc wykreślasz oznakę. Może gracze sprzymierzyli się z plemionami goblinów przeciwko ich wrogom, jaszczuroludziom, więc teraz gobliny kontrolują tunele, a to właśnie był następny krok w ponurych oznakach. Wymuszenie jest wtedy gdy, przez nieudany ruch albo złotą okazję, popychasz oznakę do spełnienia swoim twardym ruchem. Krok ten spełnia się, także pokaż jego efekty i cały czas pytaj *Co robicie, teraz?*

## NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA

Na końcu ścieżki każdego zagrożenia czeka nadciągająca zagłada. To ostatni dzwon sygnalizujący triumfalną realizację zagrożenia. Gdy spełniają się ponure oznaki, nadciągająca zagłada rośnie w siłę, bardziej widoczna i obecna w świecie. Są to wszystkie złe rzeczy, które w pewien sposób chce zrealizować każde zagrożenie. Wybierz jeden z typów nadciągającej zagłady i daj jej konkretną formę w swoim froncie. Typ i forma będą się często zmieniać w trakcie gry, wraz z mieszaniem się postaci w sprawy świata. Nie przejmuj się, możesz zmienić je później.

- Tyrania (silniejszego nad słabszym lub niewielu nad wieloma)
- Zaraza (rozprzestrzenianie się choroby, koniec dobrobytu)
- Zniszczenie (apokalipsa, ruina i żal)
- Uzurpacja (zerwanie łańcucha porządku, obalenie prawowitych)
- Zubożenie (zniewolenie, porzucenie dobra i prawości)
- Nieokiełznany chaos (porządek rzeczywistości, społeczny czy jakiegokolwiek inny rozpada się)

Gdy spełnią się wszystkie ponure oznaki zagrożenia, nadciągająca zagłada... Nadciągnęła. Zagrożenie rozwiązuje się, a świat zmienia się w znaczący sposób. Z pewnością wpłynie to także na dziejący się obecnie front. Upewnienie się, że efekty te odbiją się w świecie jest bardzo ważnym elementem utrzymywania poczucia realności.

## STAWKI

Stawki to 1-3 zapisane we froncie pytania na temat losu i działań istot, miejsc czy grup, którymi się interesujesz. Osoby to także BG i BN-i. Pamiętaj, że jednym z twoich celów jest „grać, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy” – stawki są bezpośrednią egzekucją tego celu.

W stawkach pytania powinny być postawione jasno i konkretnie. Nie rozpisuj stawek dotyczących ogólnych odczuć czy stopniowych przemian. Powinny dotyczyć ważnych, przełomowych zmian – na przykład mających wpływ na BG czy świat. Gdy pytanie o stawkę jest zapisane poprawnie, odpowiedź na nie oznacza, że nic nie będzie już takie jak wcześniej.

Najważniejsze jest, by stawki były dla ciebie interesujące. To mają być pytania, na które szczerze chcesz poznać odpowiedzi, i masz gotowość poznać je poprzez grę. Gdy zapiszesz coś jako stawkę, przestajesz mieć nad postawioną w pytaniu kwestią wadzę, nie możesz po prostu wymyślić czy zaplanować odpowiedzi. Żeby dowiedzieć się, co się wydarzy, musisz grać.

Dowiedzieć się, co się wydarzy jest jedną z największych nagród z gry w *Dungeon World: Podziemia i potwory*. Masz zapisane coś związanego z wydarzeniami w fikcji, coś, czego chcesz się dowiedzieć w grze – teraz po prostu to zrobisz.

Gdy masz już stawki, twój front jest gotów do gry.

*Moje stawki, dopasowane do mojej grupy, zawierają:*

- *Kto zostanie czempionem?*
- *W jaki sposób Lux zareaguje na Światło Spoza Świata?*
- *Czy Kolegium będzie w stanie zwerbować Avona?*

# ROZWIĄZANIE FRONTU

Często rozwiązanie frontu będzie jasne i bezpośrednie. We froncie reprezentującym pojedynczy loch może to oznaczać, że wszystkie zagrożenia zostały zabite, nawrócone na dobro lub przewycięzone aktem heroizmu. W takim przypadku front można skreślić i odłożyć na bok. Pewne elementy frontu – nierozwikłane zagrożenia albo ocalali członkowie rozwikłanego – mogą kontynuować swoje życie. Może przeniosą się do frontu kampanii jako kompletnie nowe zagrożenia?

Do rozwiązania frontu kampanii potrzeba nieco więcej wysiłku. Będzie się toczył subtelnie i leniwie przez całą, nomen omen, kampanię. Nie wprowadzisz ani rozwiążesz go całego naraz, lecz po kawałku. Bohaterowie będą na swojej drodze pokonywać różnych popleczników wielkiego zła nawiedzającego kampanię, ale rozwiązanie frontu nastąpi dopiero, gdy wyjdą zwycięzcy (poharatani, ale jednak) lub pokonani (i rozpaczający) z konfrontacji z Mrocznym Bogiem. Albo gdy krainę opanuje legion nieumarłych. Choć fronty kampanii zajmują więcej czasu do rozwikłania, to przynoszą z tego wielką satysfakcję.

Gdy front jest rozwiązany poświęć trochę czasu na przemyślenie jego następstw. Czy urzeczywistniły się jakieś ponure oznaki? Nawet jeśli zagrożenie zostało powstrzymane, to zrealizowane ponure oznaki zmieniają świat, nawet jeśli tylko trochę. Pamiętaj o tym pisząc kolejne fronty. Czy istnieje ktoś, kto mógłby zostać przeniesiony z właśnie zamkniętego frontu? Może czyjś status się poprawił lub pogorszył? Rozwiązanie frontu to ważne wydarzenie!

Rozwiązanie frontu przygody przeważnie oznacza, że sama przygoda została rozwiązana. Jest to też świetny moment, aby zrobić sobie przerwę i zerknąć na front kampanii. Niech zainspiruje twój następny front przygody – stwórz nowy lub dopieść jeden z niedokończonych, rozrysuj kilka map i przygotuj się na kolejną wielką wyprawę.



## FRONT KAMPANII

OBSADA | STAWKI | RUCHY

### ZAGROŻENIE

TYP

PONURE OZNAKI

NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA

### ZAGROŻENIE

TYP

PONURE OZNAKI

NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA

Zagrożenia z frontu przygody  
mogą przenieść się do frontu  
kampanii.

Zagrożenia z frontu kampanii  
mogą stać się aktywnymi  
elementami frontu przygody

## FRONT PRZYGODY

OBSADA | STAWKI | RUCHY

### ZAGROŻENIE

TYP

PONURE OZNAKI

NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA

### ZAGROŻENIE

TYP

PONURE OZNAKI

NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA

## FRONT PRZYGODY

OBSADA | STAWKI | RUCHY

### ZAGROŻENIE

TYP

PONURE OZNAKI

NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA

### ZAGROŻENIE

TYP

PONURE OZNAKI

NADCIĄGAJĄCA ZAGŁADA

# RÓWNOLEGŁE FRONTY PRZYGÓD

Kampanię rozpoczynasz prawdopodobnie posiadając lekko zarysowany front kampanii oraz jeden czy dwa szczegółowe fronty przygód. W trakcie przygody bohaterowie mogą zdecydować się podążać w zupełnie innym kierunku. Być może skończysz wtedy z garścią częściowo rozwiązanych frontów przygód. Nie tylko jest to w porządku, ale też stanowi świetny sposób na odkrywanie żyjącego, naturalnego świata. Nigdy nie zapominaj, fronty wypełniają się swoim tempem niezależnie od tego, czy postacie mogą być tego świadkami czy nie. Myśl o tym, co poza sceną – zwłaszcza, gdy wiąże się to z frontami.

Dwa równoległe prowadzone fronty przygód mogą się przeplatać, jak i cieszyć niezależnością. Anarchiści od środka deprawujący miasto, a orkowie zbierających się pod jego murami to dwa różne fronty, niemniej obydwa rozgrywają się w tym samy czasie. Z drugiej strony, jeden loch w swoich korytarzach może zawierać wiele frontów naraz: moce i efekty przeklętego miejsca oraz zamieszkujące je wojujące plemienia humanoidów.

Sytuacja wymaga równoległych frontów przygód, gdy istnieją równoległe nadciągające zagłady, równie silne, ale niekoniecznie powiązane. Zagłada nadciągająca za sprawą anarchistów to chaos w mieście, orkowie nadciągają z jego totalnym zniszczeniem. To dwa oddzielne fronty z własnymi zagrożeniami. Wejdą ze sobą w interakcję, to pewne, więc gracze będą mieli miejsce na obranie strony lub napuszczenie zagrożeń jednego frontu na drugi.

Zajmując się równoległymi frontami przygód gracze pewnie któryś wezmą za priorytet. Kult wymaga natychmiastowej uwagi, orki mogą zaczekać, i vice versa. Decyzje te prowadzą do powolnego rozwoju zaniedbanych frontów, ostatecznie sprowadzając więcej problemów na głowy bohaterów i prowadząc do nowych przygód. Wszystko to może się mocno skomplikować, gdy w grze pojawią się trzy lub cztery fronty. Uważaj, by cię to nie przerosło.

# PRZYKŁADOWY FRONT: OTWARCIE BIAŁEJ BRAMY

## ZAGROŻENIA

### KOLEGIUM ARKANISTÓW [KOTERIA]

**Impuls:** wchłonąć tych u władzy, rosnąć

**Ponure oznaki:**

- Kolegium wysyła ekspedycję do Bramy
- Klucz zostaje odnaleziony
- Moc Bramy zostaje ujarzmiona
- Kolegium zdobywa kontrolę

**Nadciągająca zagłada:** Uzurpacja

### BIAŁA BRAMA [MROČNY PORTAL]

**Impuls:** wypływać demony

**Ponure oznaki:**

- Rozbrzmiewa Pierwsza Surma
- Rozbrzmiewa Druga Surma
- Brama zostaje otwarta

**Nadciągająca zagłada:** Zniszczenie

### SREBRZYSTY SERAFIN [CHÓR ANIOŁÓW]

**Impuls:** wydać wyrok

**Ponure oznaki:**

- Czempion zostaje wybrany
- Formuje się organizacja władzy
- Pojawia się Herold
- Wyrok zostaje wydany

**Nadciągająca zagłada:** Tyrania

## OPIS I OBSADA

Starożytna brama od eonów pogrzebana pod lodem północy. Otwiera się na krainę czystego światła, której strzegą Srebrzyste serafiny. Powstała, by otworzyć się w Dzień Sądu, tak aby Serafiny zstąpiły na ziemię i oczyściły królestwa ludzi. Została niedawno odkryta przez Kolegium Arkanistów, które jeszcze nie pojmuje jej strasznej potęgi.

- Oren Balserus, Najwyższy Arkanista
- Hali'el, głos Serafina
- Wół, sługa

## NIESTANDARDOWE RUCHY

Gdy **stajesz w Świecie Spoza Świata**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+ zostajesz osądzony jako godny, Srebrzysty Serafin obraduje cię wizją lub łaską.  
▶ Na 7-9 pada na ciebie podejrzenie, masz wizję mrocznego losu, który spadnie na ciebie, jeśli nie zmienisz swego postępowania. ▶ W przypadku porażki, „zważonyś na wadze, a znalezionyś lekki”.

## STAWKI

- Kto zostanie czempionem?
- W jaki sposób Lux zareaguje na Światło Spoza Świata?
- Czy Kolegium będzie w stanie zwerbować Avona?





**ROZDZIAŁ IX**

Spora część awanturniczego życia upływa w zakurzonych, zapomnianych grobowcach lub innych miejscach grozy i niebezpieczeństwa. Typowym jest ucinać sobie krótkie, niespokojne drzemki, będąc wciąż w pełnych wrogów trzewiach świata. Gdy nadejdzie czas, by wynurzyć się z tych miejsc – ugięci pod ciężarem łupów albo cierpiący od ran – poszukiwacze przygód ruszają na poszukiwania bezpieczeństwa i otuchy.

Oto wygody cywilizacji: ciepła kąpiel, posiłek z chleba i miodu, towarzystwo ludzi, elfów, krasnoludów czy niziołków. Często myśli o tych rzeczach to wszystko, co powstrzymuje awanturnika przed złożeniem broni. Każdy walczy dla złota i chwały, ale kogóż nie świerzbi ochota, by to złoto wydać i pośmiać się przy ogniu, słuchając opowieści o szaleństwach i przygodach?

Rozdział ten opisuje szerszy świat – rozległy, imponujący obszar poza lochami. Nieuchronnie przesuwające się fronty MG będą kształtować świat, a świat w zamian za to odzwierciedli działania postaci zmagających się z tymi frontami.

## **SIEDLISKA**

**Siedliskiem** nazywamy przeróżne społeczności, twierdze i tym podobne miejsca, w których można się zatrzymać i znaleźć krztynę cywilizacji. W siedlisku znajduje się choć garstka mieszkańców, przeważnie ludzi, oraz jakieś stabilne konstrukcje. Mogą być tak wielkie, jak stolica, lub ograniczać się do kilku zdezelowanych chat.

„Jeśli chcesz upiec szarlotkę od podstaw, musisz najpierw stworzyć wszechświat”.

– Carl Sagan, „Kosmos”



# **ŚWIAT**



# TWORZENIE ŚWIATA

Pamiętasz jak rozpoczęła się pierwsza sesja? W środku akcji, lub tuż przed? W którymś momencie bohaterowie będą musieli wycofać się z tej sytuacji aby wyleczyć rany bądź świętować i uzupełnić zapasy.

Gdy gracze opuszczą obszar swojej pierwszej przygody, kierując się ku bezpieczeństwu cywilizacji, czas zacząć kreślić mapę kampanii. Weź duży arkusz papieru (czysty albo w hekсы) i umieść tak, by każdy go widział. Zaznacz miejsce przygody. Używaj ołówka: mapa będzie się zmieniać. W zależności od waszych upodobań, mapa może być dokładna i szczegółowa, lub ogólna i abstrakcyjna, tylko pilnuj, by była czytelna. Oznaczenie powinno być małe i znajdować się gdzieś na środku kartki, byście mieli miejsce na rozwijanie mapy.

Teraz dodaj najbliższe siedlisko, miejsce, gdzie postacie mogą odpocząć i zebrać zapasy. Nanieś jego znacznik na mapę i wypełnij przestrzeń pomiędzy odrobiną terenu. Postaraj się umieścić je w odległości dnia lub dwóch od miejsca pierwszej przygody – odpowiednia będzie krótka podróż przez kamienny wąwóz lub gęsty las, albo dłuższa wędrówka otwartym terenem.

Gdy będziesz mieć czas ( po pierwszej sesji czy podczas przerwy na przekąskę) stwórz pierwsze siedlisko zgodnie z zasadami. Pomyśl o dodaniu znaczników już wspomnianych w grze miejsc, wynikających czy to z tworzenia postaci czy reguł tworzenia siedlisk samych w sobie.

# ODWIEDZAJĄC MIASTO...

Odważając się odwiedzić siedlisko gracze mogą skorzystać z kilku specjalnych ruchów (wciąż jednak wywołanych z fikcji). Gdy gracze dotrą do siedliska zapytaj ich *Co robicie?* Działania graczy prędzej czy później wywołają jeden z ruchów specjalnych. Obejmują one odpoczynek, zdrowienie czy uzupełnienie zapasów – okazje dla graczy do zebrania myśli i przebulania skarbów. Pamiętaj, że siedlisko nie jest dziurą w materii rzeczywistości. W razie potrzeby wciąż będziesz wykonywać twarde ruchy i zastanawiać się jak działania graczy (lub ich brak) popchną naprzód twoje fronty. Nadciągająca zagłada cały czas czyha, nie ważne czy gracze walczą z nią w podziemiach, czy ignorują ją zapijając robaka lokalnej gospodzie.

Nie pozwól aby odwiedziny siedliska stały się permanentnym przedmiotem sesji. Pamiętaj, świat podziemi i potworów to przerażające, niebezpieczne miejsce. Ignorując to, gracze dają ci złotą okazję do wykonania twardego ruchu. Wypełnij przygodą żywoty postaci bez względu na to, czy jej aktywnie szukają, czy nie. Dzięki tym ruchom odwiedziny miasta powinny stać się interesującym wydarzeniem bez poświęcenia całej sesji na targowaniu ceny nowego pasa.



## ELEMENTY SIEDLISKA

Siedlisko to każdy kawałek cywilizacji oferujący swoim mieszkańcom odrobinę bezpieczeństwa. **Wioski, miasteczka, twierdze i miasta** to najpowszechniejsze siedliska. Opisują je etykiety. Każde siedlisko posiada etykiety wskazujące jego **dobrobyt, populację i obronę**. Wiele z nich będzie mieć etykiety oddające bardziej niezwykle cechy.

Siedliska rozróżniane są na podstawie rozmiaru. Rozmiar wskazuje ile osób dane siedlisko jest w stanie utrzymać. Etykieta populacji powie ci, czy obecna liczba mieszkańców jest powyżej lub poniżej tej wartości.

Wioski to najmniejsze z siedlisk. Zwykle leżą gdzieś na uboczu, poza głównymi traktami. Jeśli mają szczęście, są w stanie zebrać obronę, jednak często będzie to tylko tłum chłopów z widłami i pochodniami. Wioska znajduje się blisko łatwego do wykorzystania zasobu: żyźnej gleby, bogactwa ryb, starego lasu czy kopalni. Może posiadać jakiś sklep, ale prawdopodobniejsze jest, że mieszkańcy handlują między sobą. Moneta to deficyt.

Miasteczko ma koło setki mieszkańców. To ten typ osady, który wyrasta wokół młyna, faktorii handlowej czy zajazdu i przeważnie posiada pola, farmy oraz trzodę jakiegoś rodzaju. Miewają też pełnoprawną straż, złożoną z rolników silnych na tyle, by utrzymać miecz lub strzelać z łuku. Miasteczka mają na sprzedaż podstawowe dobra, ale z pewnością nic rzadkiego. Przeważnie skupią się na jednym czy dwóch lokalnych produktach na handel z podróżnikami.

Twierdza to siedlisko zbudowane w celu obronnym, czasami jakiejś wyjątkowej lokacji, jak delta rzeki bądź bogata w złoto kopalnia. Twierdze można znaleźć na granicach cywilizacji. Mieszkańcy są zahartowani codziennością życia w niebezpieczeństwie. To twardy lud, liczący od setki do tysiąca mieszkańców, w zależności od rozmiarów twierdzy i bronionego miejsca. Twierdze zwykle nie będą w posiadaniu czegokolwiek poza własnymi zapasami, wyhandlowanymi od pobliskich wiosek, ale z pewnością znajdzie się w nich jakaś broń i zbroje, niekiedy też rzadki magiczny przedmiot, odnaleziony w pobliskiej dziczy.

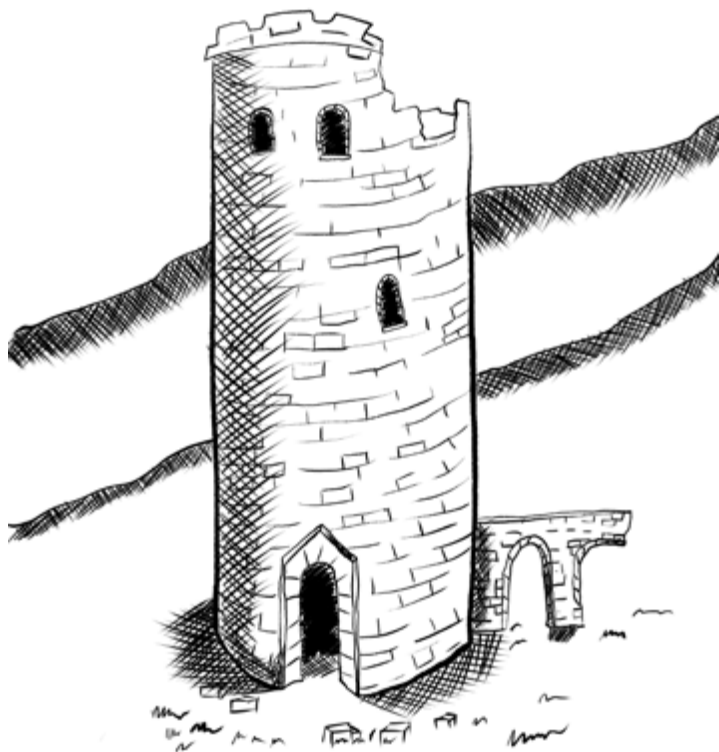
Od tętniących życiem centrów handlu, po rozległe metropolie, miasta reprezentują największe z siedlisk w *Dungeon World*. Są to miejsca pełne ludów wielu ras i rodzajów. Często powstają na zbiegu szlaków handlowych lub w miejscach o znaczeniu duchowym. Rzadko kiedy same produkują podstawowe surowce na handel, polegając raczej na dostawach pożywienia

i zasobów z pobliskich wiosek, niemniej jednak zawsze będą miały na sprzedaż dzieła rzemieślników, czy dziwniejsze rzeczy, o ile ktoś ich szuka.

Dobrobyt określa jaki rodzaj przedmiotów jest zwykle dostępny. Populacja określa liczbę mieszkańców w odniesieniu do obecnego rozmiaru siedliska. Obrona określa ogólny rodzaj dostępnych środków obronnych. Etykiety w tych kategoriach można dostosowywać.

**-Kategoria** oznacza zmianę siedliska do następnej niższej etykiety w danej kategorii (tak więc przy -Dobrobyt, *przeciętny* stanie się *ubogim*). **+Kategoria** oznacza zmianę siedliska do następnej wyższej etykiety (+Populacja *malejąca* stanie się *stabilną*). Etykiety kategorii mogą być też porównywane jak liczby. Traktuj najniższą etykietę w danej kategorii jak 1 i podnoś tę liczbę dla każdej następnej (tak więc *nędzny* to 1, *ubogi* to 2).

Etykiety będą się zmieniać w trakcie gry. Stworzenie siedliska daje wgląd w stan danego miejsca tu i teraz. Gdy bohaterowie będą spędzać w nich czas, a fronty się rozwijać, świat się zmieni, a wraz z nim twoje siedliska.



## DODAWANIE SIEDLISK

Swoje pierwsze siedlisko dodasz tworząc mapę kampanii – to miejsce, do którego gracze udadzą się, by zregenerować siły. Rysując je na mapie potrzebujesz tylko nazwy i umiejscowienia.

Mając trochę czasu możesz wykorzystać poniższe zasady aby stworzyć siedlisko. Pierwsze przeważnie będzie wioską, ale możesz użyć miasteczka, jeśli pierwsza przygoda była blisko związana z ludźmi (np. jeśli bohaterowie walczyli z ludzkim kultem). Stwórz je wykorzystując poniższe reguły.

Po stworzeniu swojego pierwszego siedliska możesz dodać inne miejsca, wspomniane w użytych etykietach (w szczególności *przysiędze*, *handlu* i *wrogości*) lub gdziekolwiek indziej w trakcie gry. Nie dodawaj zbyt wiele podczas pierwszej sesji, zostaw białe plamy i przestrzeń do eksploracji.

W toku gry bohaterowie mogą odkryć nowe punkty i interesujące miejsca bezpośrednio, gdy wpadną na nie wałęsając się po dziczy, lub pośrednio, słysząc o nich w opowieściach i pogłoskach. Nanoś na mapę nowe siedliska, lochy i inne miejsca, gdy gracze o nich usłyszą bądź je odkryją. Wioski często leżą w pobliżu przydatnych zasobów. Miasteczka zwykle znajdują się w punkcie, w którym kilka wsi spotyka się handlować. Twierdze trzymają straż nad ważnymi miejscami. Miasta opierają się na handlu i wsparciu mniejszych siedlisk. Lochy można znaleźć wszędzie w najróżniejszych formach.

Gdy tworzysz siedlisko, skorzystaj z zasad, by ustalić jego etykiety. Rozważ dodanie gdzieś w jego pobliżu jakiegoś charakterystycznego elementu krajobrazu. Może las, jakieś stare menhiry, opuszczony zamek, cokolwiek co będzie sensowne lub przypadnie ci do gustu. Mapa złożona wyłącznie z siedlisk i ruin z niczym pomiędzy będzie nudna. Nie zaniedbaj innych elementów świata.

# ETYKIETY SIEDLISK

## DOBROBYT

*Nędzny:* Nic na sprzedaż, nikt nie posiada więcej niż potrzebuje (jest farciarzem, jeśli w ogóle). Niewykwalifikowana siła robocza tania.

*Ubogi:* Na sprzedaż tylko najbardziej podstawowe artykuły. Broń jest deficytowa, chyba że siedlisko jest silnie bronione lub typowo wojskowe. Niewykwalifikowana siła robocza jest łatwo dostępna.

*Przeciętny:* Większość typowych przedmiotów jest dostępnych, a także niektóre rodzaje wykwalifikowanych pracowników.

*Zamożny:* Dowolny zwykły przedmiot jest na sprzedaż, podobnie wykwalifikowani pracownicy z większości dziedzin, jednak ich czas jest przez wielu pożądanym.

*Bogaty:* Zwyczajne artykuły i więcej, jeśli wiesz gdzie szukać. Specjaliści są dostępni, choć za wysoką cenę.

## POPULACJA

*Exodus:* Siedlisko straciło populację i jest na skraju upadku.

*Malejąca:* Populacja jest niższa niż była. Budynki stoją puste.

*Stabilna:* Populacja odpowiada obecnym rozmiarom siedliska. Powolny wzrost.

*Rosnąca:* Więcej ludzi niż budynków.

*Kwitnąca:* Zasoby nie nadążają za ludnością.

## OBRONA

*Brak:* Pałki, pochodnie, narzędzia rolnicze.

*Milicja:* Silne kobiety i mężczyźni z wyświechtaną bronią, gotowi do wezwania, jednak brak regularnych sił.

*Warta:* Kilkoro strażników na posterunkach. Wypatrują kłopotów i rozstrzygają drobne problemy, jednak ich główną rolą jest wezwanie milicji.

*Straż:* Uzbrojeni obrońcy w sile co najwyżej 100 osób (lub tego odpowiednik), dostępni cały czas. Siedlisko patroluj zawsze przynajmniej jeden oddział zbrojnych

*Garnizon:* Uzbrojeni obrońcy w sile 100-300 osób (lub tego odpowiednik), dostępni cały czas. Siedlisko patroluje na raz wiele oddziałów.

*Batalion:* Nawet do 1000 zbrojnych obrońców (lub odpowiednik). Siedlisko ma na stałe obsadzone fortyfikacje.

*Legion:* Siedlisko chronią tysiące uzbrojonych żołnierzy (lub odpowiednik). Fortyfikacje siedliska onieśmielają.

## INNE METKI

*Bezpieczne:* Kłopoty z zewnątrz tu nie docierają, o ile gracze ich nie sprowadzą. Idylliczne i często ukryte, jeśli siedlisko miałoby stracić lub obniżyć inną korzystną etykietę, zamiast tego pozbądź się etykiety *bezpieczne*.

*Bezprawie:* Przystępczość szaleje, autorytety są słabe.

*Elfickie:* W siedlisku żyją głównie lub wyłącznie elfy. Elfickie dobra są łatwo dostępne i tańsze niż zwykle.

*Egzotyczne:* Są tu dobra i usługi niedostępne nigdzie w pobliżu. Wypisz je.

*Gildia:* Wymieniona gildia jest tu szczególnie aktywna (i przeważnie ma spore wpływy). Jeśli gildia jest ściśle związana z konkretnym rodzajem najemnika, masz +1 do Rekrutacji najemnika tego typu.

*Handel:* To siedlisko regularnie handluje z wymienionymi siedliskami.

*Historia:* Kiedyś wydarzyło się tu coś ważnego, wybierz jedno i doprecyzuj, lub wymyśl własne: bitwa, cud, mit, romans, tragedia.

*Jarmark:* Wszyscy przybywają tu handlować. Dowolnego dnia dostępność przedmiotów może dalece przewyższać dobrobyt. +1 do Zaopatrzenia.

*Krasnoludzkie:* W siedlisku żyją głównie lub wyłącznie krasnoludy. Krasnoludzkie dobra są łatwo dostępne i tańsze niż zwykle.

*Osobistość:* Ważna osoba zamieszkuje to miejsce. Nazwij ją i krótko opisz, dlaczego jest ważna.

*Potrzeba:* Siedlisko ma niedobór lub stałe zapotrzebowanie na wymieniony zasób. Ten zasób jest tu o wiele droższy.

*Przysięga:* To siedlisko złożyło przysięgę wymienionym siedliskom. Zwykle takie przysięgi dotyczą lojalności lub wsparcia, jednak mogą być bardziej szczegółowe.

*Religia:* Wymienione bóstwo jest tutaj czczone.

*Rzemiosło:* Siedlisko jest znane z wybitnych osiągnięć w wymienionym rzemiośle. Przedmioty związane z wymienionym rzemiosłem są łatwiej dostępne lub lepszej jakości, niż w innych miejscach.

*Świątość:* Znajduje się tu znacząca religijna instytucja, może katedra bądź klasztor. Za ofiarę lub wykonanie zadania może oferować uleczenie, a nawet przywrócenie do życia. W tym miejscu masz +1 Rekrutując duchownych.

*Tajemne:* Ktoś w siedlisku rzuca zaklęcia tajemne za pieniądze. Przeważnie przyciąga to innych praktyków magii. Masz +1 do Rekrutacji gdy rozpowiesz, że poszukujesz adepta.

*Utrapienie:* Siedlisko ma powtarzający się problem, zwykle rodzaj potwora.

*Władza:* Siedlisko ma autorytet jakiegoś rodzaju. Przeważnie polityczny, religijny lub magiczny.

*Wrogość:* To siedlisko chowa urazę do wymienionych siedlisk.

*Zasób:* Siedlisko posiada łatwy dostęp do wymienionych zasobów (jak przyprawy, typ rudy, ryby, winogrona). Ten zasób jest tu o wiele tańszy.



## NAZWY SIEDLISK

Szarokorze, Rozdroże, Bród garbarza, Złotopole, Grobowa kładka, Rzeka Rum, Krasogród, Pobjowiska, Covaner, Enfield, Kryształowy przełom, Zamek cudów, Przysań Nulty'ego, Castonshire, Cornwood, Żelazobramie, Majowy pagórek, Knurogród, Krzyże, Bitwowisko, Torsea, Curland, Snowcalm, Wodomurze, Varlosh, Terminum, Avonia, Bucksburg, Settledown, Chochlikowo, Hammerford, Doły, Cienista ostoja, Ennet Bend, Fjord Harrisona, Forteca Andwynne, Czarnokamień

## Tworzenie wioski

Domyślnie wioska ma etykiety: *ubogi, stabilna, milicja, zasób (twój wybór)* oraz *przysięgę* wobec innego siedliska twojego wyboru. Jeśli wioska jest częścią królestwa lub imperium, wybierz jedno:

- Wioska leży w naturalnie obronnym miejscu: *bezpieczna, -obrona*
- Wioska utrzymuje się z bogatych zasobów: *+dobrobyt, zasób (twój wybór), wrogość (twój wybór)*
- Wioska jest pod ochroną innego siedliska: *przysięga (tamto siedlisko), +obrona*
- Wioska leży na ważnym trakcie: *handel (twój wybór), +dobrobyt*
- Wioska zbudowana jest wokół wieży maga: *osobistość (mag), utrapienie (magiczne stworzenia)*
- Wioska została zbudowana w miejscu o znaczeniu religijnym: *świętość, historia (twój wybór)*

Wybierz jeden problem:

- Wioska leży na jałowej lub nieuprawianej ziemi: *potrzeba (żywność)*
- Wioska jest oddana bóstwu: *religia (to bóstwo), wrogość (siedlisko innego bóstwa)*
- Wioska niedawno stoczyła bitwę: *-populacja, -dobrobyt jeśli walczyła do końca, -obrona jeśli przegrała*
- Wioska ma problem z potworem: *utrapienie (ten potwór), potrzeba (poszukiwacze przygód)*
- Wioska wchłonęła inną wioskę: *+populacja, bezprawie*
- Wioska jest odległa i niegościnna: *-dobrobyt, krasnoludzka lub elficka*



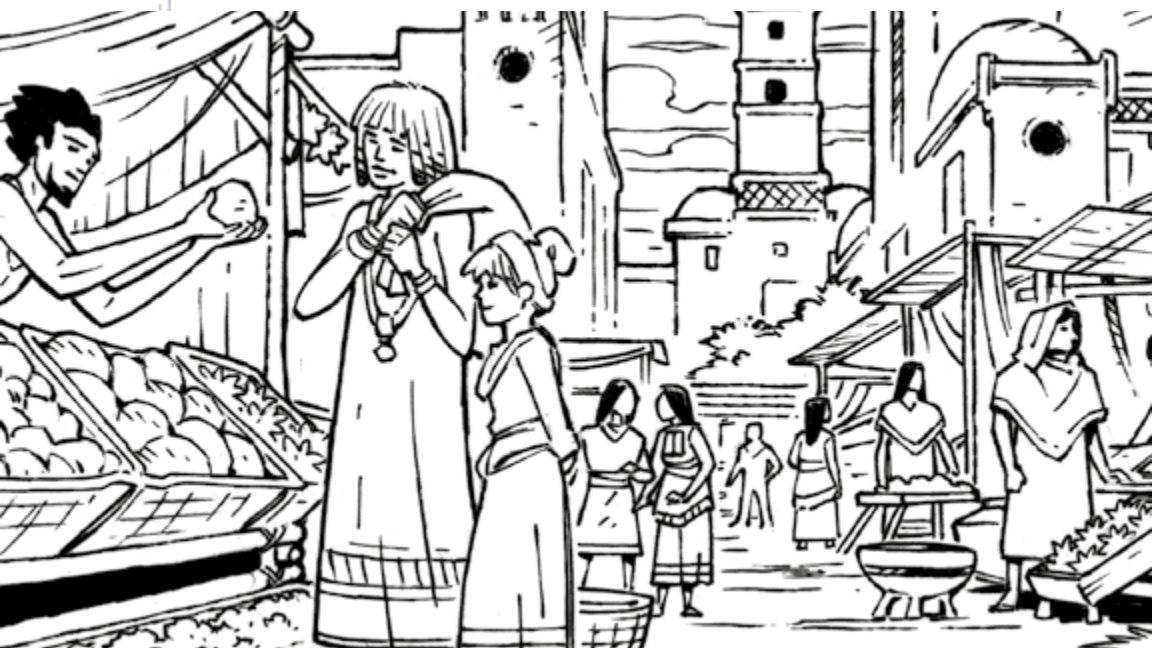
# TWORZENIE MIASTECZKA

Domyślnie miasteczko ma etykiety: *przeciętny, stabilna, warta, handel* (dwa wybrane przez ciebie). Jeśli miasteczko wymienione jest w handlu innego siedliska, wybierz jedno:

- Miasteczko rozkwita: *kwitnąca, bezprawie*
- Miasteczko leży na rozdrożach: *jarmark, +dobrobyt*
- Miasteczko jest pod ochroną innego siedliska: *przysięga (tamto siedlisko), +obrona*
- Miasteczko zbudowane jest wokół kościoła: *władza (religijna)*
- Miasteczko wyrosło na rzemiośle: *rzemiosło (twój wybór), zasób (coś wymaganego przez rzemiosło)*
- Miasteczko zbudowane jest wokół placówki wojskowej: *+obrona*

Wybierz jeden problem:

- Miasteczko jest zbyt duże, by wystarczyło ważnego zasobu (jak zboże, drewno czy kamień): *potrzeba (ten zasób), handel (wieś lub miasteczko z tym zasobem)*
- Miasteczko oferuje ochronę innym: *przysięga (twój wybór), -obrona*
- Miasteczko słynie z bandyty, który według pogłoski je zamieszkuje: *osobistość (przestępca), wrogość (miejsce popełnienia przestępstw)*
- Miasteczko przoduje w handlu wybranym towarem lub usługą: *egzotyczne (ten towar lub usługa), wrogość (siedlisko z ambicją)*
- Miasteczko opanowała zaraza: *-populacja*
- Miasteczko jest popularnym miejscem spotkań: *+populacja, bezprawie*



# TWORZENIE TWIERDZY

Domyślnie twierdza ma etykiety: *ubogi, malejąca, straż, potrzeba (zapasy), handel (miejsce z zapasami) i przysięgę (twój wybór)*. Jeśli przynajmniej jedno siedlisko winne jest twierdzy lojalność, wybierz jedno:

- Twierdza należy do rodziny szlacheckiej: *+dobrobyt, władza (polityczna)*
- Twierdzą zarządza utalentowany dowódca: *osobistość (dowódca), +obrona*
- Twierdza strzeże szlaku handlowego: *+dobrobyt, gildia (handel)*
- W twierdzy szkoli się jednostki specjalne: *tajemne, -populacja*
- Twierdzę otaczają żyzne ziemie: *usuń potrzeba (zapasy)*
- Twierdza stoi na granicy: *+obrona, wrogość (siedlisko po drugiej stronie granicy)*

Wybierz jeden problem:

- Twierdza została zbudowana w miejscu o naturalnych właściwościach obronnych: *bezpieczna, -populacja*
- Twierdza została przejęta z rąk innej władzy: *wrogość (siedliska należące do tej władzy)*
- Twierdza jest azylem dla rozbójników: *bezprawie*
- Twierdza została zbudowana do obrony przed konkretnym niebezpieczeństwem: *utrapienie (to niebezpieczeństwo)*
- Twierdza uczestniczyła w straszliwie krwawej wojnie: *historia (bitwa), utrapienie (niespokojne duchy)*
- Twierdza dostaje najgorszych z najgorszych: *potrzeba (wyszkoleni rekruci)*



# TWORZENIE MIASTA

Domyślnie miasto ma etykiety: *przeciętny, stabilna, straż, jarmark, gildia (jedna wybrana przez ciebie)*. Ma też *przysięgi* z przynajmniej dwoma innymi siedliskami, przeważnie miasteczkiem i twierdzą. Jeśli miasto *handluje* przynajmniej z jednym siedliskiem i choć jedno siedlisko jest mu lojalne, wybierz jedno:

- Miasto posiada stałą ochronę, na przykład mury: +obrona, *przysięga (twój wybór)*
- Miastem włada jedna osoba: *osobistość (władca), władza (polityczna)*
- Miasto jest różnorodne: *krasnoludzkie* lub *elfickie* lub oba.
- Miasto jest ośrodkiem handlowym: *handel (każde okoliczne siedlisko)*, +dobrobyt
- Miasto jest starożytne, budowane na własnych ruinach: *historia (twój wybór)*, świętość
- Miasto stanowi centrum nauki: *tajemne, rzemiosło (twój wybór)*, *władza (magiczna)*

Wybierz jeden problem:

- Miasto przerosło swoje zasoby: +populacja, *potrzeba (żywność)*
- Miasto ma plany wobec pobliskiego terytorium: *wrogość (pobliskie siedliska)*, +obrona
- Miastem włada teokracja: -obrona, *władza (religijna)*
- Miastem rządzi lud: -obrona, +populacja
- Miasto posiada nadnaturalną ochronę: +obrona, *utrapienie (powiązane nadnaturalne stworzenia)*
- Miasto leży w miejscu mocy: *tajemne, osobistość (ktokolwiek strzegący miejsca mocy)*, *utrapienie (magiczne stworzenia)*

# FRONTY NA MAPIE KAMPANII

Siedliska to nie jedyne elementy mapy kampanii. Dodatkowo do nich, i terenów wokół, są twoje fronty, które – choć pośrednio – pojawiać się będą na mapie.

Fronty są narzędziem służącym organizacji, nie czymś, o czym postacie by pomyślały, dlatego nie umieszczaj ich bezpośrednio na mapie. Orki z Olg'gothal mogą istnieć jako front, ale nie rysuj ich tak po prostu na mapie. Zamiast tego, za każdy z frontów dodaj do mapy jakiś szczegół, wskazujący na jego obecność. Jeśli chcesz, możesz to w jakiś sposób opisać, ale wybierz nazwę, której bohaterowie mogliby używać, nie wymyślonego przez ciebie tytułu frontu.

Na przykład, orkowie z Olg'gothal są na mapie oznaczeni poprzez spaloną wioskę, odległą łuną widoczną w nocy czy potok uchodźców. Lorda Xothala, licza, oznacza wieża, wokół której zakorzeniły się martwe rośliny.

Zmieniaj mapę wraz ze zmianami we frontach. Jeśli gracze oczyszczą wieżę Xothala, przerysuj ją. Jeśli orkowie zostaną przepędzeni, wymaż tłumy uchodźców.

## UAKTUALNIANIE MAPY KAMPANII

Mapa kampanii uaktualniana jest pomiędzy sesjami lub gdy gracze spędzają pokaźną ilość czasu w bezpiecznym miejscu. Uaktualnienia są jednocześnie wymuszone i opisowe: jeśli wynikiem zdarzenia jest zebranie się większych sił w wiosce, uaktualnij etykiety, by oddać tę zmianę. Na tej samej zasadzie, jeśli zwiększy się etykieta obrony, na ulicach zobaczymy więcej zbrojnych.

Pomiędzy każdą sesją sprawdź każdy z poniższych warunków. Idź po kolei, sprawdzając dany warunek dla każdego z siedlisk, a potem kolejny. Jeśli zachodzi warunek, zastosuj jego efekty.

## WZROST

Gdy **wioska lub miasteczko kwitnie**, a ich dobrobyt jest wyższy od **przeciętnego**, możesz zredukować dobrobyt i obronę aby podnieść typ siedliska. Nowe miasteczka automatycznie uzyskują *jarmark*, a nowe miasta *gildię (twój wybór)*.

## ZAPASĆ

Gdy w **siedlisku dobrobyt jest ubogi lub gorzej**, a **populacja przeżywa exodus**, wtedy siedlisko się kurczy. Miasto staje się miasteczkiem ze *stabilną* populacją i +dobrobytem. Twierdza staje się miasteczkiem z +obroną i *stabilną* populacją. Miasteczko staje się wioską ze *stabilną* populacją i +dobrobytem. Wioska staje się opuszczoną ruiną.

## NIEDOSTATEK

Gdy **siedlisko ma potrzebę, która nie jest zaspokajana (poprzez handel, podbój czy inaczej)**, wtedy przeżywa niedostatek. Albo otrzymuje -dobrobyt, albo -populację, albo traci jedną etykietę bazującą na tym zasobie, jak *rzemiosło* lub *handel*, twój wybór.

## KUPIECTWO

Gdy **handel jest zablokowany** przez brak dóbr na wymianę, zagrożenie szlaku lub z przyczyn politycznych, siedlisko ma wybór: zyskać *potrzebę (dobro handlowe)* lub wziąć -dobrobyt.

## ZDOBYCZ

Gdy **kontrola nad zasobem ulega zmianie**, usuń ten *zasób* z etykiet jego poprzedniego właściciela i dodaj go do etykiet nowego właściciela (jeśli to możliwe). Jeśli poprzedni właściciel posiada *rzemiosło* lub *handel* oparty o ten zasób, siedlisko jest w *potrzebie (ten zasób)*. Jeśli nowy właściciel miał *potrzebę* tego zasobu, wykreśl ją.

## ZYSK

Gdy **siedlisko handluje więcej niż wynika z obecnego dobrobytu**, otrzymuje +dobrobyt.

## NADWYŻKA

Gdy **siedlisko ma zasób potrzebny innemu siedlisku**, to jeśli nie ma pomiędzy nimi *wrogości* lub innych dyplomatycznych przeszkód, mogą one nawiązać *handel*. Siedlisko posiadające *zasób* otrzymuje +dobrobyt oraz wybrane przez siebie *przysięgi*: +populacji lub +obrony. Siedlisko w *potrzebie* wykreśla *potrzebę* i dodaje *handel*.

## POMOC

Gdy **siedlisko ma przysięgę wobec atakowanego siedliska**, może ono wziąć -obronę i podarować zaatakowanemu siedlisku +obronę.

## OSACZENIE

Gdy **siedlisko otaczają wrogie siły**, ponosi straty. Jeśli przeciwstawia się, bierze -obronę. Jeśli nowy poziom obrony to *warta* lub gorzej, bierze też -dobrobyt. Jeśli próbuje przeczekać atak bierze -populację. Jeśli nowa populacja jest *malejąca* lub gorzej, dodatkowo traci wybraną przez siebie etykietę. Jeśli obrona siedliska deklasuje siły najeźdźcy (twój wybór jeśli to niejasne, możesz też zrobić z tego element frontu przygody) siedlisko nie jest już osaczone.

## OKAZJA

Gdy **siedlisko okazuje wrogość innemu, słabszemu siedlisku**, może zaatakować. Odejmij dystans pomiędzy siedliskami (liczony w prowiancie) od obrony siedliska z *wrogością*. Jeżeli rezultat jest wyższy od obrony (+obrony za każdy stopień różnicy wielkości pomiędzy nimi, wioska ▶ miasteczko ▶ twierdza ▶ miasto), wtedy z pewnością zaatakuje. W innym wypadku decyzja należy do ciebie: czy ostatnio wydarzyło się coś co mogło wywołać agresję? Gdy wojska agresora wiążą siły obrońcy ma on -obrony.

## STARCIE

Gdy **dwa siedliska atakują się nawzajem**, ich siły spotykają się gdzieś pomiędzy nimi i walczą. Jeśli siły są wyrównane, obydwie siedliska otrzymują -obronę, a ich oddziały wracają do domu. Jeśli jedna uzyskuje przewagę, bierze -obronę, druga zaś -2 obrony.

## INNE UAKTUALNIENIA

Powyższe warunki opisują najbardziej podstawowe interakcje pomiędzy siedliskami, jednak obecność twoich frontów i graczy może znacznie skomplikować sprawę. Przez to, że etykiety są opisowe, korzystaj z nich wedle potrzeb, by odzwierciedlać wpływ, jaki na świat mają działania graczy i fronty.





# ROZDZIAŁ X

Wielcy bohaterowie potrzebują straszliwych adwersarzy. Tą sekcję poświęciliśmy informacjom jak tworzyć i grać tymi antagonistami – od skromnych, goblinskich wojów, po piekielne demony.

„Nie możemy wszyscy być bohaterami. Bo z kim byśmy walczyli? Tak naprawdę to kwestia liczb. Trzeba obliczyć sumę”.

– Lev Grossman,

„Król Magii”,

przetł. Monika Wyrwas-  
Wiśniewska

# UŻYWANIE POTWORÓW

Potwór to każda żywa (lub nieumarła) istota stojąca na drodze postaci.

To, jak należy z nich korzystać wynika bezpośrednio z twoich celów i przykazań. Przestrzegaj przykazań, wykonuj ruchy i dąż do wypełnienia celów – a nie spartolisz.

Twoim pierwszym celem jest **przedstawianie fantastycznego świata**. Sposób opisu potworów i przeciwników, z którymi mierzą się bohaterowie, może być narzędziem do zrealizowania tego celu. Portretując je z pomocą wyrazistych szczegółów nada im życie. Tak czy inaczej, będziesz też potrzebować dla nich statystyk – zasady z tego rozdziału pomogą ci ustalić je w szybko i bezboleśnie.

Postacie prowadzone przez graczy są bohaterami. Potwory istnieją, by zilustrować jak bardzo niebezpiecznym, paskudnym miejscem potrafi być świat podziemi i potworów. Jakim pozostanie, jeśli bohaterowie nie wkroczą do akcji. Kibicować potworom nie wypada, choć mogą stanowić wyzwanie, a czasem nawet zwyciężać bohaterów. Jeśli czujesz, że twoje potwory zbyt szybko dostają manto, nie martw się, pozwól graczom cieszyć się zwycięstwami. Zawsze znajdzie się więcej potworów.

Przykazanie **niebezpiecznego myślenia** podsumowuje tę filozofię – traktuj każdego potwora jak strzałę wymierzoną w BG. Potwory są amunicją zagrożenia, które przedstawiasz. Niektóre mogą być mądrzejsze, szybsze, bardziej niebezpieczne niż inne, ale póki potwór nie ma imienia, osobowości, czy jakiegoś specjalnego wyróżnika, jest strzałą. Mierz i strzelaj. Nie martw się, jeśli chybisz.

# POTWORY



Potwór przestaje być tylko amunicją, gdy coś w świecie stawia go w centrum uwagi. Może Tryśnięcie wiedzą, kierujące twój opis w ciekawym kierunku, albo rezultat pytań i odpowiedzi graczy, na których się oprzesz. Może postaci dostały lanie w walce i musiały uciekać, z czego wynikiem jest strach i respekt do bestii, z którą walczyły? Gdy dzieje się coś takiego, nie czaj się i nadaj potworowi imię, rozważ też stworzenie z niego zagrożenia.

Jedna sprawa o której twoje cele i przykazania milczą, to przygotowanie uczciwej walki. Bohaterowie często są na straconej pozycji lub stają naprzeciw absurdalnym szansom. Czasami muszą wycofać się i ułożyć plan na nowo. Niekiedy dosięga ich porażka. Gdy dodajesz potwora do frontu, umieszczasz w podziemiach, czy wymyślając na gorąco, twoimi priorytetami jest fikcja (*przedstawiaj fantastyczny świat*) oraz postawienie postaci graczy przed realnym zagrożeniem (*uczyni postaci bohaterami*), nie stworzenie równej potyczki. *Dungeon World* nie jest o balansowaniu skali wyzwania i liczeniu punktów doświadczenia. Jest o przygodzie i zapierających dech w piersi czynach!

## ELEMENTY POTWORA

Każdy potwór ma **ruchy** opisujące jego zachowanie i zdolności. Tak jak ze zwykłych ruchów MG, korzystaj z nich, gdy jest przestój w akcji lub gdy gracze dają ci złotą okazję. W zależności od ruchu i okoliczności, może on być twardy lub miękki: ruch nieodwracalny i natychmiastowy będzie twardy, ruch naciągający bądź łatwy do skontrowania będzie miękki.

Każdy potwór posiada **instynkt** opisujący na jego cele wysokiego szczebla. Niektóre potwory żyją dla podbojów, albo skarbów, albo po prostu dla krwi. Instynkt potwora to wskazówka, w jaki sposób można z potwora skorzystać w fikcji.

W **opisie** potwora znajdują się wszystkie pozostałe cechy, dzięki niemu wiesz czym potwór jest naprawdę. Pozostałe elementy tylko ten opis odzwierciedlają.

**Obrażenia** określają jak wiele bólu naraz potwór może zadać. Podobnie do obrażeń graczy wyrażone są kośćmi, czasem z modyfikatorami. Potwór zadaje obrażenia innemu potworowi lub postaci za każdym razem, gdy powoduje u nich fizyczne rany.

„Sasquatch, Godzilla, King Kong, Loch Ness

Goblin, Ghoul, Zombie with no conscience

Question: what do all these things have in common?”

—Kanye West, „Monster”

Każdy potwór posiada **etykiety** opisujące jak zadaje obrażenia, w tym zasięg jego ataków. Jeśli potwór próbuje zaatakować coś poza swoim zasięgiem (zbyt blisko lub daleko) to ma pecha – nie zadaje obrażeń. Każdą etykietę, którą można przypiąć broni (jak *brutalna* czy *powolna*), można też przypiąć potworowi.

Istnieją specjalne etykiety właściwe tylko potworom. Wylistowane poniżej, opisują kluczowe cechy potwora, jak rozmiar czy sposób zorganizowania (jeśli jakikolwiek).

**PW** potwora to miara tego, jak bardzo może oberwać, nim umrze. Tak jak gracz, gdy potwór otrzymuje obrażenia, odejmuje je od swoich PW. Przy 0 PW umiera nie wydając Ostatniego tchnienia.

Niektóre potwory są w czepku urodzone i dysponują **pancerzem**. Działa tak jak ten postaci, gdy potwór z pancerzem otrzymuje obrażenia, odejmuje od nich jego wartość.

**Zdolności specjalne** opisują wrodzone cechy potwora, istotne dla gry. Są wskazówkami dla fikcji, a przez to dla ruchów. Na przykład *niematerialny* znaczy dokładnie to: zwyczajne przedmioty tak po prostu przenikają przez potwora. Czyli machając typowym mieczem w stronę takiego przeciwnika nie Tniesz go.

## POTWORY BEZ STATYSTYK

Niektóre istoty operują na skali tak odległej od śmiertelnych, że pojęcia jak PW, pancerz czy obrażenia się do nich nie aplikują. Inne najwyraźniej nie są groźne w walce. Takie kreatury wciąż mogą stwarzać graczom problemy i być może da się pokonać je dzięki sprytem oraz odpowiednim przygotowaniem.

Istotom na poziomie daleko przewyższającym postacie lub nie stającym do fizycznej walki nie przypisuj PW, obrażeń i pancerza. Nadal możesz im przypisać etykiety zgodnie z zasadami. Sednem pozbawionego statystyk potwora są jego instynkt i ruchy. Nie potrzebujesz numerków, by wykonywać nim ruchy i podążać za instynktem.

# ETYKIETY POTWORÓW

*Magiczny:* Z natury jest na wskroś magiczny.

*Przebiegły:* Jest groźny przede wszystkim poza polem bitwy.

*Bezkształtny:* Jego anatomia oraz organy są dziwaczne i nienaturalne.

*Zorganizowany:* By przetrwać, łączy się w zorganizowane grupy. Pokonanie jednego może rozgniewać innych. Jeden może zaalarmować pozostałe.

*Inteligentny:* Na tyle bystry, że pojedyncze jednostki nabywają pewnych umiejętności. MG może zaadaptować potwora, przypinając mu etykiety odzwierciedlające specyficzne umiejętności jak *mag* czy *wojownik*.

*Zbieracz:* Prawie na pewno posiada skarb.

*Skradacz:* Potrafi uniknąć wykrycia i preferuje atakowanie z zaskoczenia.

*Przerazający:* Jego prezencja i wygląd budzą strach.

*Ostrożny:* Woli przetrwanie od agresji.

*Konstrukt:* Został stworzony, nie zrodzony.

*Przybysz:* Pochodzi spoza tego świata.

## ETYKIETY ZORGANIZOWANIA

*Horda:* Tam gdzie jeden, tam jest i więcej. O wiele więcej.

*Grupa:* Przeważnie spotykany w nielicznych grupach, po 3-6 sztuk, lub coś koło tego.

*Samotnik:* Żyje i walczy samemu.

## ETYKIETY ROZMIARÓW

*Malutki:* O wiele mniejszy od niziołka.

*Mały:* Mniej więcej rozmiaru niziołka.

*Duży:* O wiele większy od człowieka, mniej więcej wielkości wozu.

*Wielki:* Olbrzymi jak dom, albo i większy.

# Tworzenie Potworów

Z potworami zaczynasz od ich opisania. Nie ważne czy przygotowujesz potwora przed grą, czy dopiero gdy gracze stają z nim twarzą w twarz, z każdym z nich zaczynaj od jasnej wizji tego czym jest i co robi.

Gdy tworzysz potwora pomiędzy sesjami, rozpocznij wyobrażając go sobie. Pomyśl o tym jak wygląda, co robi, czym się wyróżnia. Przemyśl jakie opowieści o nim krążą i jakie efekty wywarł na świecie.

Gdy tworzysz potwora na gorąco podczas sesji, rozpocznij od opisania go graczom. Ten opis zaczyna się jeszcze zanim gracz ujrze potwora na oczy: opisujesz go nakreślając miejsce w którym mieszka, jakie ślady pozostawił w środowisku wokół. Twój opis jest kluczem do potwora.

Gdy potrzebne będą statystyki, użyj poniższej serii pytań, by je ustalić. Odpowiedz na każde pytanie opierając się zarówno na już ustalonych, jak i tych dopiero wymyślonych faktach. Nie odpowiadaj sobie na głos, wystarczy zanotować odpowiedzi wraz z odpowiadającymi statystykami.

Nie przejmuj się, jeśli z dwóch pytań wyszłaby ta sama etykieta. Możesz zmienić obrażenia bądź PW o 2, aby odzwierciedlić powtórzoną etykietę, ale nie jest to konieczne. Jeśli kombinacja odpowiedzi zmniejszyłaby PW lub obrażenia poniżej 1, zostają na 1.

Gdy skończysz, może okazać się, że twój potwór dysponuje tylko jednym ruchem. Jeśli tak się stanie, a ty planujesz korzystać z tego potwora częściej, daj mu 1-2 ruchy twojego wyboru. Te ruchy przeważnie opisują dodatkowe sposoby ataku, odmienne wykorzystanie podstawowego ataku, albo związek z konkretnym miejscem na świecie.

Mój potwór będzie duchem sądu, więc jego pierwszym ruchem jest „Osądzać żywych”.

To akurat proste. Instynkt: wydawać wyroki.

Ten duch powstał z duszy nieustannie straconej osoby, a takich nie ma wielu, co czyni go samotnikiem, k10 obrażeń i 12 PW.

Za życia był pewnie człowiekiem, ma więc rozmiar człowieka, co daje mu zasięg bliski.

W zasadzie nie ma żadnej ochrony, bo zwykła broń przenika przez niego. Na razie daję mu pancerz 0, ale pamiętam o jego niematerialności.

Bycie niematerialnym jest adaptacją, więc zapisuję ją jako specjalną zdolność. To bogowie przywrócili ducha do życia, więc dodaję mu świętość i podnoszę zadawane obrażenia do k10+2. Bonus do PW nie wydaje się na miejscu, patrząc na to, co zrobili bogowie, więc go pomijam. Duch włada magią, więc zapisuję etykietę magiczny i ruch „Zamroź dotykiem”.

## Z czego jest najbardziej znany?

Zapisz ruch potwora opisujący to, co robi.

## Czego pragnienie, przez co sprawia innym problemy?

To jego instynkt. Zapisz go jako zamiar.

## W jaki sposób przeważnie poluje lub walczy?

- W dużych grupach: *horda*, k6 obrażeń, 3 PW
- W małych grupach, około 2-5 na każdą: *grupa*, k8 obrażeń, 6 PW.
- Za towarzysza mając tylko własną samotność: *samotnik*, k10 obrażeń, 12 PW.

## Jak jest duży?

- Mniejszy od domowego kota: *malutki, krótki*, -2 obrażeń.
- Niziołko-podobny: *mały, bliski*
- Mniej więcej rozmiaru człowieka: *bliski*
- Wielkości wozu: *duży, bliski, przedłużony*, +4 PW, +1 obrażeń
- O wiele większy niż wóz: *wielki, przedłużony*, +8 PW, +3 obrażeń.

## Jaki ma najważniejszy sposób ochrony?

- Odzienie lub ciało: 0 pancerza
- Skórznia lub gruba skóra: 1 pancerza
- Kolczuga lub łuski: 2 pancerza
- Płyta lub kość: 3 pancerza
- Stała magiczna osłona: 4 pancerza, *magiczny*.

## Z czego jest znany? (wybierz wszystko co pasuje)

- Bezlitosna siła: +2 obrażenia, *potężny*
- Biegłość w ofensywie: rzucić na obrażenia dwa razy, wybierz lepszy wynik
- Biegłość w defensywie: +1 pancerza
- Zwinne ciosy: +1 *przebiecia*
- Niezwykła odporność: +4 PW
- Oszustwa i sztuczki: *skradacz*, zapisz ruch dotyczący brudnych sztuczek
- Przydatna adaptacja, jak ziemnowodność czy skrzydła: dodaj zdolność specjalną związaną z tym przystosowaniem
- Boska łaska: *świętość*, +2 obrażenia, lub +2 PW, lub obydwa (twój wybór)
- Magia i zaklęcia: *magiczny*, zapisz ruch dotyczący zaklęć

## Jaka jest jego typowa forma ataku?

Zapisz ją obok obrażeń istoty. Najczęstsze odpowiedzi zawierają: typ broni, pazury, konkretne zakłęcie. Potem odpowiedź na poniższe pytania dotyczące formy ataku:

- Uzbrojenie jest oczywiste i straszliwe: +2 obrażenia
- Pozwala potworowi trzymać innych na dystans: przedłużony
- Uzbrojenie jest marne i słabe: zmniejsz rozmiar kości obrażeń o jeden
- Uzbrojenie tnie bądź przebija metal: *brutalne*, +1 *przebicia* lub +3 przebicia jeśli potrafi tak po prostu rozerwać metal.
- Pancerz przed nią nie chroni (np. z powodu magii, rozmiaru): *ignoruje pancerz*
- Przeważnie atakuje z dystansu (za pomocą strzał, zaklęć lub innych pocisków): *niedaleki* lub *daleki*, lub obydwa (twój wybór)

## Które z poniższych go opisują? (wybierz wszystko co pasuje)

- Jest niebezpieczny nie ze względu na zadawane rany, lecz z innych powodów: *przebiegły*, obniź o stopień jego kość obrażeń, zapisz ruch o tym, jak jest niebezpieczny
- Organizuje się w większe grupy, których wsparcie może wezwać: *zorganizowany*, zapisz ruch określający wezwanie innych na pomoc.
- Bystrością dorównuje ludziom: *inteligentny*
- Aktywnie chroni się tarczą lub czymś podobnym: *ostrożny*, +1 pancerza
- Zbiera drobiazgi, które ludzie mogą uznać za wartościowe (złoto, klejnoty, tajemnice): *zbieracz*
- Jest spoza tego świata: *przybysz*, zapisz ruch o wykorzystywaniu jego niezemskiej wiedzy i mocy
- Przy życiu utrzymuje go coś więcej niż zwykła biologia: +4 PW
- Został przez kogoś stworzony: *konstrukt*, zapisz 1-2 zdolności specjalne dotyczące jego budowy lub przeznaczenia
- Jego wygląd wzbudza niepokój: strach bądź odrazę: zapisz zdolność specjalną odnoszącą się do tego, jaki jest okropny.
- Nie posiada organów lub klarownej anatomii: *bezkształtny*, +1 pancerza, +3 PW
- Potwór (lub jego gatunek) jest starożytny – starszy niż ludzie, elfy czy krasnoludy: podnieś jego kość obrażeń o jeden
- Brzydzi się przemocą: rzuć obrażenia dwa razy, wybierz gorszy wynik.

Myślę, że typowa forma ataku ducha to niematerialny dotyk, siejący przenikliwe zimno wewnątrz ciebie. Ponieważ atak przenika materię, daję mu etykietę *ignoruje pancerz*.

Duch jest mniej więcej tak bystry jak za życia, więc zostaje *inteligentny*.

Zwykła fizjologia nie jest tym, co utrzymuje go przy życiu, więc w sumie ma 16 PW.

Duchy i martwi bywają niepokojący, więc daję mu etykietę *prerażający*, oraz ruch „Pokaż prawdziwe oblicze śmierci”.

# SKARBY

Potwory, podobnie jak awanturnicy, kolekcjonują przydatne świecidełka. Gdy gracze przeglądają rzeczy należące do potwora (te przy jego ciele bądź gdzieś schowane), opisz je zgodnie z prawdą.

Jeśli potwór zebrał jakieś bogactwa, możesz je wylosować. Zacznij od kości obrażeń potwora i zmodyfikuj ją, jeśli potwór jest:

- Zbieraczem; rzuć dwa razy, wybierz wyższy rezultat
- Z dala od domu: dodaj przynajmniej jeden prowiant (przydatnym tym o podobnym do potwora guście)
- Magiczny: jakiś dziwny przedmiot, może magiczny
- Święty: symbol bóstwa (lub bóstw)
- Przybyszem: coś spoza tego świata
- Władcą nad innymi: +1k4 do rzutu
- Starożytny i godzien uwagi: +1k4 do rzutu.



Wykonaj rzut kością obrażeń potwora wraz z wszystkim dodanymi kośćmi, by dowiedzieć się, jaki jest skarb potwora:

1. Parę monet, około 2k8.
2. Przedmiot przydatny w obecnej sytuacji
3. Garść monet, około 4k10
4. Niewielki przedmiot (klejnot, dzieło sztuki) o znaczącej wartości, wart jakieś 2k10x10 monet, 0 wagi.
5. Jakaś pomniejsza magiczna błyskotka
6. Przydatna informacja (w postaci wskazówek, notatek lub innej)
7. Sakiewka monet, 1k4x100 lub coś koło tego. 1 wagi za każde 100.
8. Bardzo cenny, mały przedmiot (klejnot, dzieło sztuki), wart 2k6x100 monet, 0 wagi
9. Kufer pełen monet oraz innych wartościowych drobiazgów, 1 wagi, wart 3k6x100 monet.
10. Magiczny przedmiot lub magiczny efekt
11. Wiele sakw z monetami, wartych w sumie jakieś 2k4x100
12. Symbol urzędu (korona, sztandar) wart przynajmniej 3k4x100 monet
13. Spore dzieło sztuki warte 4k4x100 monet, 1 wagi
14. Wyjątkowy przedmiot wart przynajmniej 5k4x100 monet
15. Wszystkie informacje potrzebne do nauki nowego zaklęcia. Rzuć jeszcze raz.
16. Portal lub sekretna ścieżka (albo wskazówki do takowej). Rzuć jeszcze raz.
17. Coś związanego z jedną z postaci. Rzuć jeszcze raz.
18. Skarbiec: 1k10x1000 monet oraz 1k10x10 klejnotów, z których każdy wart jest 2k6x100 monet



# POTWORNE ŚRODOWISKA

Zamieszczone w tym podręczniku potwory zaprezentowane są za pomocą *potwornych środowisk*. Potworne środowisko oznacza typ miejsca oraz potwory, jakie można w nim spotkać. To sposób kategoryzacji istot po tym, jak wpisują się w świat gry. Potworne środowisko powie ci, jaki rodzaj kreatur może zamieszkiwać dany obszar, podczas gdy front podpowie ci, które potwory współpracują ze sobą bądź snują jakieś plany.

Własne środowiska potworów możesz uczynić bardziej szczegółowymi - możesz stworzyć kategorię potwora dla Wielkich Zachodnich Stepów lub Domen Końskich Panów.

Odwołuj się do potwornych środowisk by obsadzić front lub gdy potrzebujesz zagrożenia marginalnie związanego z którymś z twoich frontów. Przykładowo, jeśli bohaterowie zmagają się z frontem lochu, kultem Khul-ka-ra, eksplorując starożytne ruiny będące siedzibą kultu, to możesz wykorzystać potwory ze środowiska Legionów Nieumarłych jako powiązane zagrożenie: nie w pełni część frontu, ale wciąż przeszkodę na drodze postaci.

Statystyki opisują PW, obrażenia oraz wszystkie pozostałe aspekty potwora w środowisku. Zaprezentowane w nich kreatury zostały stworzone z pomocą opisanego powyżej procesu i powody dla których posiadają takie a nie inne cechy są równie jak same statystyki. Poznając lepiej rozumowanie stojące za statystykami potwora, będziesz w stanie przedstawić daną istotą szczerzej, gdy przyjdzie ci odpowiadać na częste w DW pytania jak „czy banda gnolli jest w stanie ograbić całą wioskę?”

## **MIESZKAŃCY JASKIŃ**

Na krańcach cywilizacji, w jaskiniach i tunelach pod starymi górami świata zamieszkują wszelkiego rodzaju knujące, groźne potwory. Niektóre są stare i przebiegłe, jak rasa goblinśka, planująca palić wioski i kraść bydło. Inne to dziwaczne aberracje, jak śmierzdzący, pożerający śmieci Otyugh. Słowo ostrzeżenia dla dzielnych poszukiwaczy przygód, których pierwsze kroki ku niebezpieczeństwu prowadzą do tych wilgotnych, spowitych cieniem miejsc. Złe rzeczy żyją w mroku. Złe rzeczy o ostrych zębach.

## **POMIOTY BAGIEN**

Wszystko poddaje się rozkładowi. Jedzenie psuje się na stole, umysły degenerują wiek i choroby. Nawet świat sam w sobie, jeśli pozostawić bez opieki, zamienić się może w czarny szlam i zatrute powietrze. I takie zakamarki świata podziemi i potworów mają swoich mieszkańców. Istoty tak zgniłe, jak przelewający się w grzęzawiskach szlam. W tych kłocznych nizinach awanturnicy spotkają potwory takie jak bazyliżek o morderczym spojrzeniu lub słynny ze swej odporności troll. Będziecie potrzebować więcej niż suchych butów aby przeżyć w tych cuchnących zalewiskach. Miecz to dobry początek.

## **LEGIONY NIEMARŁYCH**

Z kazań ludzkich i krasnoludzkich bóstw wynika, że Śmierć jest końcem wszystkiego. Mawiają, że gdy czyjaś nić życia zostanie przerwana, gdy ktoś wyda już ostatni dech, wszystko jest ciepłem, pieśnią oraz bielą anielskich skrzydeł. No nie. Nie dla wszystkich. Niektórymi, po tym jak życie straci nad nimi swój chwyt, zawładnąć może mroczniejsza siła. Czarna magia wrywa martwych z objęć ziemi obdarowując nie-życiem pełnym nienawiści i głodu. Czarnoksiężstwo i gusła dają starożytnym praktykom magii moc wiecznego życia w skorupie licza. Ponure zaklęcia władają mrocznymi zakątkami świata. Te kreatury to dzieci tej upadłej sztuki.

## MROCZNE PUSZCZE

Nie byłoby kłamstwem stwierdzenie, że w najgłębszych gajach świata podziemi i potworów drzewa stały nim pierwsi ludzie i elfy mogli się przechadzać między ich korzeniami. Prawdą byłoby też powiedzieć, że z tych antycznych koron już dawno spadły zielone wiosenne liście. Szukając odpowiednio, w ostępach mrocznych kniei odnaleźć można leśne potwory, stare i potężne. To tutaj żyje rasa dzikich centaurów i kradnące dusze fey. W cieniu starożytnych konarów ludzie-wilki wyją za krwią. Nie ociągajcie się podążając starymi leśnymi drogami i nie rozpalajcie ognia dla ciepła czy stawy, gdyż mawia się, że płomień może rozgniewać samą puszcę. A tego byśmy chyba nie chcieli, co nie?

## WYGLÓBNIAŁE HORYZONTY

*Pokonałem orka w walce jeden na jednego, tak kraczą. Walczyłam z gnollem i przetrwałam, by o tym opowiedzieć.* I choć nie są to miałkie wyczyny, ty znasz prawdę o tych przechwałkach. Jak ze szkodnikami, jedna z tych istot w zasięgu wzroku zwiastuje większe zagrożenie na horyzoncie. Żaden ork nie podróżuje sam. Żaden obśliniony gnoll nie rusza się bez stada. Wicie, że wkrótce wojenne bębny obwieszczą, że mury oblega furia watażki i jego krwiożerczy berserkerzy. Oto potwory przed którymi łkając i krzycząc na kolana padnie cywilizacja. Chyba że je powstrzymacie. Powodzenia.

## WYNIATURZONE EKSPERYMENTY

Niektórym adeptom sztuk tajemnych nie wystarczy życie przez tysiąc lat czy miotanie piorunami mogącymi usmażyć człowieka. Niektórych nie satysfakcjonuje moc pogawędek z martwymi lub przyzywanie aniołów z niebios. Duma popycha tych zakapturzonych „naukowców” do stworzenia własnego dziwnego, bezbożnego życia. Mowa tu nie o śmiertelnym potomstwie, lecz o dzieciach umysłu zgniłego od pokręconej magii. W tym środowisku znajdziesz takie koszmary jak sącząca trucizną chimera, golemi-protektory czy zmutowane małpy. Wszelkie złe pomysły czekają na ciebie w zrujnowanych wieżach szalonych magów świata podziemi i potworów.

## NIŻSZE GŁĘBIE

Ruiny zdobią krajobrazy świata podziemi i potworów. Stare bastiony dawno zapomnianej cywilizacji, które padły ofiarą rozkładu, kreatur czy kaprysu mściwego bóstwa. Te ruiny często skrywają o wiele groźniejszą prawdę – katakumby i podziemne kompleksy pełne pułapek i potworów. A także złota. Z którego to powodu to jesteście. Z którego to powodu walczyć na śmierć i życie z mściwymi mrocznymi elfami. Zmagacie się z kamiennymi gigantami w pieczarach rozmiarów królestw. A może jednak należycie do tych szlachetnych dusz penetrujących serce świata, by położyć kres Smokowi Apokalipsy – bestii, która wedle legend pewnego dnia pożre słońce i zabije nas wszystkich. Doceniamy to, naprawdę. Będziemy się za was modlić.

## POTĘGI PLANÓW

Czasami potwory w ogóle nie pochodzą stąd. Za górami na krawędzi świata lub poniżej najgłębszych mórz, wedle mędrców i starych kapłanów, znajdują się bramy do innych rzeczywistości. Opowiadają o elizejskich polach, rzekach słodkiego wina i dziewicach tańczących na łąkach złota. Snują historie o niebieskim raju, który odnaleźć można za Planarnymi Drzwiami. Opowieści mówią też o Tysiąckrotnych Odmętach Piekieł. O kręcącym się Wirze Żywiołów i o diablach oczekujących koniunkcji gwiazd, by wdrzeć się do świata podziemi i potworów i siać krwawy zamęt. Z pewnością ciekawi was, czy opowieści są prawdziwe. Co ujrzycie gdy przejście do innych światów zostanie otwarte?



# **MIESZKAŃCY JASKIŃ**

---

## ANKHEG

Ugryzienie (k8+1 obrażeń)

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Podkopywanie

**INSTYNKT:** Podkopywać

- Podkop ziemię
- Wyskocz z ziemi
- Bryzgaj kwasem, trawiącym metal i ciało

Skorupa niczym zbroja płytowa i miażdżące żuwaczki są problematyczne. Żołądek pełen kwasu, zdolnego przepalić kamienną ścianę na wylot, tylko pogarsza sprawę. Jako insekty normalnych rozmiarów byłyby paskudne, ale te maszki są wielkości konia. To nie jest naturalne! „Dobrze, że zwykle trzymają się jednego miejsca”? Łatwo mówić, gdy żaden ankheg nie ryje pod twoim polem kukurydzy.

*Grupa, Duży*

10 PW, 3 pancerza

---

## CZERW GILNY

Drażnienie (k6 -2 obrażeń)

*Krótki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Drażnienie w ciele

**INSTYNKT:** Infekować

- Draż ciało
- Złóż jaja
- Wypryśnij z zainfekowanej istoty

Żyją w twojej skórze. Albo w mięsie twoich organów Albo w gałkach ocznych. Rosną, a potem w krwawym i przerażający sposób drażą drogę na zewnątrz. Odrażające.

*Horda, Malutki*

3 PW, 0 pancerza

---

## DŁAWICIEL

Duszenie (k10 obrażeń)

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Elastyczność

**INSTYNKT:** Przeciwdziałać się światłu

- Schwytaj kogoś, odbierając im dech
- Ciśnij trzymaną istotą

Mawia się, że te istoty pochodzą od rodziny okrutnego czarodzieja, zmuszonych przezeń do spędzenia życia pod ziemią. Eksperymenty wzbudziły w nim wstręt do słońca, wieki minęły, a on żył nie-życiem razem z bliskimi. Dławiciele w pewien sposób przypominają ludzi. Głowa, cztery kończyny i reszta. Skóra mają mokrą i gumową, ręce nieco zbyt długie, a palce bardzo chwytne. Nienawidzą wszelkiego życia cieszącego się promieniami słońca. Wiekową zazdrość trudno odrzucić.

*Samotnik, Skradacz, Inteligentny*

15 PW, 2 pancerza

## GALARETOWATY SZEŚCIAN

*Samotnik, Duży, Skradacz, Bezkształtny*

Pochłonięcie (k10+1 obrażeń, ignoruje pancerz)

20 PW, 1 pancerza

*Krótki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Przeźroczystość

**INSTYNKT:** Czyścić

- Wypełnij pozornie pustą przestrzeń
- Rozpuść

Jak wielu awanturników pomyślało *dziwne, ten tunel wydaje się czystszy od pozostałych* tuż przed śmiercią? Zbyt wielu, a wszystko przez tą przeźroczystą grozę. Wielki, kwasowy blob, rozszerzający się, by wypełnić małą komnatę czy korytarz, sunący powoli, pożerając wszystko na swojej drodze. Sześcian nie jest w stanie przeżreć kamienia ani metalu, ale często jakieś ich fragmenty znajdują się zawieszone w jego galaretowatej masie. Fuj.

## GARGULEC

Pazury (k6 obrażeń)

*Horda, Skradacz, Zbieracz*

3 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła

**INSTYNKT:** Stać na straży

- Zaatakuj z zaskoczenia
- Wzniesź w powietrze
- Wtop się w kamienne otoczenie

Smutne stworzenie, tak w zasadzie. Strażnicy wyhodowani przez mędrców z przeszłości, teraz bez fortec do strzeżenia. Świąty obowiązek ich przodków wrodzony w krew: znaleźć miejsce – najczęściej ruinę, ale czasem jaskinię, wzgórze czy klif – i stać na straży, tak, jakby ich władcy mieszkali poniżej. Są też fenomenalne w odnajdywaniu kosztowności pogrzebanych pod ziemią. Znajdź sobie tego skrzydłatego potwora, a znajdziesz też skarb. Bądź jednak ostrożny, ciężko je wypatrzeć i najczęściej poruszają się w stadach.





---

## GOBLIN

*Horda, Mały, Inteligentny, Zorganizowany*

Włóczytnia (k6 obrażeń)

3 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**INSTYNKT:** Mnożyć się

- Szarża!
- Skrzyknij więcej goblinów
- Wycofaj się i wróć w (znacznie) większej liczbie

Nikt nie wie skąd wzięły się te istoty. Elfy mówią, że to wina krasnoludów – wygrzebali je z ukrycia pod ziemią. Krasnoludy mówią, że to złe elfie dzieci, porwane zaraz po urodzeniu i wychowane w ciemności. Prawda jest taka, że gobliny zawsze tutaj były, i nadal będą, gdy wszystkie cywilizowane rasy upadną, odchodząc w zapomnienie. Gobliny nigdy nie wyginą. Jest ich zwyczajnie cholernie za dużo.

---

## GOBLIN, CZAROPŁUJ

*Samotnik, Mały, Magiczny, Inteligentny, Zorganizowany*

Kula kwasu (k10+1 obrażeń, ignoruje pancerz)

12 PW, 0 pancerza

*Niedaleki, Daleki*

**INSTYNKT:** Korzystać z potęgi poza swoim pojmowaniem

- Uwolnij słabo zrozumiane zaklęcie
- Siej magiczny chaos
- Użyj innych goblinów jako tarczy

O panie, kto ich nauczył magii?!

---

## GOLIAT

*Grupa, Wielki, Zorganizowany, Inteligentny*

Maczuga (k8+7 obrażeń)

14 PW, 1 pancerza

*Przedłużony, Potężny*

**INSTYNKT:** Odbijać

- Wstrząśnij ziemią
- Wycofaj się, by powrócić silniejszym

Żyją pod ziemią gdyż nie przynależą już na jej powierzchni. W dawnych czasach nieśmiertelna rasa potężnych gigantów zesła z równin i gór, wygnana przez ludzi i ich bohaterów. Pozostawieni sami sobie w ciemności cierpliwi pielęgowali nienawiść i gniew, które nigdy nie ostygły rozgrzewane pokładami lawy w trzewiach świata. Mówi się, że trzęsienie ziemi to krzyk rodzącego się goliata. Pewnego dnia odbiorą nam to, co do nich należy.



## KRASNOLUD, WOJOWNIK

*Horda, Zorganizowany*

Topór (k6 obrażeń)

7 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Bronić

- Odeprzyj ich
- Wezwij posiłki

Przez wieki ludzie wierzyli, że wszystkie krasnoludy to mężczyźni i wszyscy tacy sami: stoicy i dumni wojownicy. Zbrojni w topory i zakuci w płyty. Krzepkie, brodate, głodne bitwy krasnoludy, okrutnie przepędzające ludzi ze swoich kopalni i tuneli. To wyobrażenie pokazuje, jak mało wiedzą ludzie o starszych rasach. Te krasnoludy to tylko awangarda, spełniająca obowiązek chronić bogactw krasnoludzkiego królestwa. Zasłuż na ich zaufanie, a zdobędziesz sprzymierzeńców na całe życie. Zasłuż na ich gniew, a będziesz tego żałować – choć niezbyt długo.

## OGNISTY ŻUK

*Horda, Mały*

Płomienie (k6 obrażeń, ignoruje pancerz)

3 PW, 3 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Pełny płomieni

**INSTYNKT:** Rozpalać

- podkopanie gruntu,
- wytryśnięcie z ziemi,
- rozprzestrzenienie ognia.

*Scarabaeus pyractomena!* Cóż za rozkoszne stworzenie – widzisz jak jego pancerzyk błyszczy w świetle naszych pochodni? Tylko nie za blisko, są temperamentne. Ogień w jego trzewiach nie jest tylko metaforyczny. Patrz, gdy sprowokuję bestię. Aha! Trysnął ogniem. Nieoczekiwane, czyż nie? Jedno takie stworzenie potrafi być uciążliwe, gdy wyjdzie spod ziemi w jakiejś wiosce lub gospodarstwie. A cały rój? Jest powód, dla którego nazywają go pożarem.

---

## OTYUGH

Macki (k10+3 obrażeń)

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Plugawa gorączka

**INSTYNKT:** Paskudzić

- zarażenie kogoś gorączką brudu,
- miotanie kimś lub czymś.

Okrzyk godowy otyugha to paskudny ryk, brzmiący jak krzyżówka umierającego słonia i rozochoczonego sępa. Otyugh spędza większość życia częściowo zanurzony w brudnej wodzie i preferuje odpadki nad inne pożywienie. W związku z tym często rośnie gruby i silny na odpadach orków, goblinów i innych humanoidów rezydujących w jaskiniach. Zbliżyć się jednak za bardzo, a zaraz jedna z kolczastych macek wciągnie się do oślinionej paszczy o zębach jak żyłетки. A jeśli ujdiesz z życiem, natychmiast szukaj doktora, inaczej nie pocieszysz się zwycięstwem długo.

---

## PAJĘCZY WŁADCA

*Samotnik, Duży, Przebiegły, Inteligentny*

Żuwaczki (k8+4 obrażeń)

16 PW, 3 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Podkopywanie

**INSTYNKT:** Tkać sieć (dosłowną i metaforyczną)

- Uwikłaj w sieć
- Puść w ruch utkaną intrygę

Nawet pająki mają bóstwa, do których szepczą ze swych sieci, składając maleńkie nóżki w modlitewnych gestach.

---

## PEŁZACZ ŚCIERWOJAD

*Horda, Mały*

Żucie (k6 obrażeń)

3 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ziemnowodny, Paraliżujące macki

**INSTYNKT:** Jeść

- Sparaliżuj dotykiem

Bogowie stworzyli tę istotę w ramach jakiegoś chorego dowcipu na śmiertelnych. Pełzacz ścierwojad dysponuje paszczą pełną straszliwych, wijących się macek, dotyk których jest niczym uderzenie pioruna. Sparaliżują cię i przeżują, gdyś bezsilny. Lepiej by do tego nie doszło.

---

## **PŁASZCZOWIEC**

*Samotnik, Skradacz*

Omotanie (k10 obrażeń, ignoruje pancerz)

12 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wygląda jak płaszcz

**INSTYNKT:** Pochłaniać

■ Pochłoń nieświadomych

Nie zakładaj tego płaszcza, Gareth. Nie. Nie wiesz gdzie był wcześniej. Mówię ci, coś nie gra. Widziałeś?! Poruszył się! Nie jestem szajbusem, Gareth, poruszył się! Nie rób tego! NIE! GARETH!

---

## **PURPUROWY ROBAL**

*Samotnik, Wielki*

Ugryzienie (k10+5 obrażeń)

20 PW, 2 pancerza

*Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Podkopywanie

**INSTYNKT:** Konsumować

■ Połknij w całości

■ Przekop się przez glebę i kamienie

Iä! Iä! Purpurowy robal! Błogosławion jest jego święty słuz! Kroczymy, niegodni, kilometrami jego tuneli! Jesteśmy tylko cieniami pod jego fioletową, pożerającą chwałą. Zwykli akolici, mamy nadzieję, że pewnego dnia dostąpimy wspnianiałego uścisku jego zębatej paszczy. Niech nas pochłonie! Niech pożre nasze domy i wioski, byśmy mogli odejść! Iä! Iä! Purpurowy robal!

---

## **SZCZUR JASKINIOWY**

*Horda, Mały*

Podgryzanie (k6 obrażeń, 1 przebicia)

7 PW, 1 pancerza

*Bliski, Brutalny*

**INSTYNKT:** Pożerać

■ Wyrój się

■ Rozerwij coś (lub kogoś) na strzępy

Każdy widział wcześniej zwykłego szczura. Więc ten jest taki, ale paskudny, duży, i już się ciebie nie boi. Może ten jest kuzynem tego, który wpadł w twoją pułapkę, albo tego, co go zabiłeś nożem w obskurnej tawernie w Darrow? Może chce małej, szczurzej zemsty?

---

## SZNUROWIEC

*Samotnik, Duży, Skradacz, Inteligentny*

Ugryzienie (k10+1 obrażeń)

16 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ciało niczym skała

**INSTYNKT:** Czyhać w zasadzce

- Uwięź niespodziewających się
- Rozbrój wroga
- Przeżuj kogoś

Ewolucyjny przypadek stworzył sprytnego, podziemnego drapieżnika. Sznurowiec, zamaskowany i wyglądający niczym formacja skalna – najczęściej stalaktyt lub stalagmit – czeka, aż napatoczy się jakaś ofiara. A kiedy to robi, niezależnie od tego, czy to szczur, goblin czy lekkomyślny awanturnik, masa cienkich, batożących macek wyłania się z jego ciała. Setkę smagnięć później oszołomiona ofiara zostaje wciągnięta do paszczy sznurowca. Niezwykle efektywnie, jak na coś wyglądającego jak skała.

---

## TROGLODYTA

*Grupa, Zorganizowany*

Maczuga (k8 obrażeń)

10 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Prześladować cywilizację

- Najedź i wycofaj się
- Użyj zdobyczej broni lub magii

Dawno zapomniani, nasi ostatni przodkowie zamieszkują jaskinie w dzikich częściach świata. Odstraszone naszymi miastami i wioskami, mieczami i ogniem, te małpoludy atakują wioski na uboczu cywilizacji w wielkiej liczbie. Znani ze smrodu i zjadłości, są umierającą rasą, o której wszyscy wolelibyśmy zapomnieć.

---

## ŻYWIŁAK ZIEMI

*Samotnik, Wielki*

Miażdżenie (k10+5 obrażeń)

27 PW, 4 pancerza

*Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Jest z kamienia

**INSTYNKT:** Pokazywać potęgę ziemi

- Uczyń z podłoża broń
- Wtop się w kamień

Nasz szaman mówi, że wszystkie rzeczy na świecie mają duszę. Kamienie, drzewa, strumienie. Teraz, kiedy widziałem, jak ziemia rozstępuje się pod nami, a kamienne pięści pomordowały mych przyjaciół, wierzę temu szalonemu starcowi. Ten, którego widziałem był ogromny, wielki jak dom! Wypadł na nas rozwścieczony z osuwiska. Głos miał jak lawina. Ma teraz mój respekt. Zasłużył.



**РОМІОТУ БАГІЕН**

---

## **BAKUNAWA**

*Samotnik, Duży, Inteligentny, Brutalny, Potężny*

Ugryzienie (k10+3 obrażeń, przebicie pancerza: 1) 16 PW, 2 pancerza  
*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ziemnowodna

**INSTYNKT:** pożerać

- Zwab ofiary kłamstwami i iluzjami
- Rzuć się na światło
- Pożryj

Siostra Smokożółwia to potężna wężowa królowa. 10 metrów łusek i mięśni, mawiają, że budzi ją głód, gdy słońce znika za horyzontem. Przyciąga ją jasne światło w ciemności, i jak każdy wąż, Bakunawa jest przebiegła. Najpierw będzie zwodzić i mamić, uciekając się do przemocy tylko gdy brak jej innych opcji. Gdy to zrobi użyje szczęk, gotowych zgnieść kadłub każdej barki czy przebić się przez płytę (czy dwie) napierśnika. Oddaj chciwej wężycy swoje skarby, a może zostawi cię w spokoju.

---

## **BAZYLISZEK**

*Samotnik, Zbieracz*

Ugryzienie (k10 obrażeń)

12 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** tworzy nowe posągi

- Zamień ciało w kamień wzrokiem
- Wycofaj się do labiryntu z kamienia

„Niewielu widziało bazyliżkę i przeżyło, żeby o tym opowiedzieć. Łapiecie? *Widzieć* bazyliżkę? Trochę bazyliżkowego humoru... Wybaczcie, wiem, że pytacie o coś pomocnego panowie. To poważna sprawa, rozumiem. Bazyliżek byłby niebezpieczny, nawet gdyby nie zamieniał w kamień spojrzeniem. Przypomina trochę żabę, ma wylupiate oczy i sześć umięśnionych nóg wyhodowanych do skakania, a trochę aligatora, z wielkimi szczękami i zębami niczym piła. Do tego pokrywają go łuski, same jak z kamienia przez co ciężko go zabić. Najlepiej go unikać”.

## **WŁĘDNY OGNIK**

*Samotnik, Malutki, Magiczny*

Promień (G[2k8-2] obrażeń)

12 PW, 0 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ciało z światła

**INSTYNKT:** Zwodzić

- Zwiedź kogoś na manowce
- Oczyść ścieżkę do najgorszego możliwego miejsca

Wypatrzyłeś unoszącą się w ciemności bagien latarnię, zagubiony wędrowcze. Nadzieja – migoczące światło. Wołasz doń, lecz nie ma odpowiedzi. Światło błednie, więc ruszasz za nim, brodząc w błocie, męcząc nogi pogonią, żyjąc nadzieją, że dotrzesz w bezpieczne miejsce. Smutna to historia, zawsze kończąca się zgubą. Te istoty to tajemnica – niektórzy powiadają, że to duchy, inni, że miraże światel fey. Nikt nie zna prawdy. Wiemy za to, że są okrutne. Wszyscy temu przytakną.

## **COUTAL**

*Samotnik, Inteligentny, Przebiegły*

Promień światła (k8 obrażeń, ignoruje pancerz)

12 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła, Aureola

**INSTYNKT:** Oczyszczać

- Wydadz wyrok na osobę lub miejsce
- Wezwij boską moc, by oczyścić
- Zaoferuj informacje w zamian za przysługę

Jakby w odpowiedzi na rozkład i brud tego świata, bóstwa dały nam coutala. Jakby mówili nam: *piękno można znaleźć nawet w tym mrocznym miejscu*. Te piękne stworzenia, latające węże o skrzydłach niczym klejnoty, świecą delikatnym blaskiem, tak jak słońce przez witraże. Jaśniejące, mądre i spokojne. Coutale często wiedzą bardzo dużo i widzą jeszcze więcej. Być może uda ci się dobić z nimi targu w zamian za jakąś przysługę. Chcą oczyszczać i uzdrawiać, aby uczynić ten mroczny świat lepszym miejscem. Wielka szkoda, że mamy ich tak niewiele. Bogowie są okrutni.

## **CZARNY PUDDING**

*Samotnik, Bezkształtny*

Żrący dotyk (k10 obrażeń, ignoruje pancerz)

15 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Bezkształtny

**INSTYNKT:** Rozpuszczać

- Przeżryj metal, ciao lub drewno
  - Przesącz się w kłopotliwe miejsce: do jedzenia, pancerza, żołądka
- Jak zabić breję śluzu? Olbrzymią, gąbczastą kupę mazi, chcąc cię rozpuścić i wychłptać? To jest bardzo dobre pytanie. Daj znać, jak się dowiesz.

---

## **DOPPELGANGER**

*Samotnik, Przebiegły, Inteligentny*

Sztylet (k6 obrażeń)

12 PW, 0 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Zmiennokształtny

**INSTYNKT:** Infiltrować

- Przybierz kształt osoby, której ciała posmakowałeś
- Użyj czyjejs tożsamości, by uzyskać przewagę
- Zszargaj czyjąś reputację

Ich naturalna forma, jeśli kiedykolwiek ją ujrzysz, jest ohydna. Jak stworzenie, które przestało rosnąć w pół drogi między elfem, człowiekiem i krasnoludem. Z drugiej strony, może tak żyje doppelganger – bez formy, bez kształtu, który może nazwać swoim, może po prostu szuka miejsca do którego przynależy. Gdy wyruszysz w świat, po powrocie do domu, upewnij się, że twoi przyjaciele są tymi, za których ich uważasz. Może twój kolega leży martwy na dnie studni, a ty masz przed sobą doppelgangera? Właściwie, w zależności od znajomości, to może być nawet miła odmiana.

---

## **EKEK**

*Horda*

Szpony (k6 obrażeń)

3 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydło-ramiona

**INSTYNKT:** Zaatakuj wybuchając złością

- Zaatakuj z powietrza,
- Wykonuj wolę potężniejszej istoty

Brzydkie, pomarszczone ptasie stwory. Może kiedyś, w odległej przeszłości w niebiosach były rasą aniołów, ale dziś jedzą szczury wyławiane z mroku szponiastymi łapami. Rozumieją języki ludzi i krasnoludów, ale same ledwo mamrotają, drwiąco naśladując zasłyszane słowa. Przerażające jest widzieć bestie tak bliską człowiekowi i ptactwu, a tak odmienną od obu.



## **GNILNIK**

*Samotnik, Duży, Magiczny*

Batog (k10+1 obrażeń)

23 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Bagienna forma

**INSTYNKT:** Ochraniać i tworzyć bagna

- Wezwij samo bagno na pomoc,
- Wtop się bagno
- Poskładaj się w nową formę

Niektóre żywiołaki są przyzywane w świętych kręgach wrytych kredą. Większość, w zasadzie. Tak z naukowego punktu widzenia. Niektóre nie podpadają jednak pod tę systematykę, nie szufladkują się w żaden z kontrolowalnych żywiołów, jak ogień, powietrze, woda czy ziemia. Są naturalną wypadkową pnączy, bota i grzybni. Nie myślą jak człowiek. Nie można ich zrozumieć tak jak elfów. One po prostu są. Duchy bagien. Tułacze w szlamie.

## **HYDRA**

*Samotnik, Duży*

Ugryzienie (k10+3 obrażeń)

16 PW, 2 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wiele głów, Ginie tylko od ciosu w serce

**INSTYNKT:** Rosnąć

- Zaatakuj wielu wrogów na raz,
- Zregeneruj część ciała (w szczególności głowę).

Trochę jak smok, bezskrzydła zazwyczaj. Głowy, w liczbie dziewięciu, wyrastają z umięśnionego korpusu i wiją w powietrzu węzowe wzory. Hydra jest łuskowym postrachem moczar. Starsze miewają więcej głów, każda nieudana próba zabicia hydry czyni ją silniejszą. Po odcięciu, na miejsce jednej głowy wyrastają dwie kolejne. Tylko cios, szczery i potężny, prosto w serce może zabić hydrę. Ni czas, ni przypływ, tylko to.

---

## JASZCZUROLUDZIE

*Grupa, Skradacz, Inteligentny, Zorganizowany*

Dzida (k8 obrażeń)

6 PW, 2 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ziemnowodny

**INSTYNKT:** Zniszczyć cywilizację

- Czyhaj w zasadzce na niespodziewających się
- Zaatakuj z wody

Wędrowni czarownicy powiedzieli mi kiedyś, że jaszczuroludzie pojawili się tutaj przed nami. Że nim elfy, krasnoludy i ludzie zaczęli budować swe pierwsze chaty z wikliny, rasa dumnych jaszczurczych królów przemierzała krainy. Że mieszkali w kryształowych pałacach i czcili pokryte łuską bóstwa. Może to prawda, może nie, dzisiaj jaszczuroludzie rezydują w dawno zapomnianych i porzuconych miejscach, tworząc obsydianowe narzędzia, z którymi napadną na cywilizację... By odebrać to co stracili.

---

## KOBOLD

*Horda, Mały, Skradacz, Inteligentny, Zorganizowany*

Włócznia (k6 obrażeń)

3 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Smocze koneksje

**INSTYNKT:** Służyć smokom

- Zastaw pułapkę
- Wezwij smoki albo smoczych sprzymierzeńców
- Wycofaj się i przegrupuj

Niektórzy błędnie szufladkują tych małych, szurzących smokoludzi razem z goblinami i orkami, niedźwiedzukami i hobgoblinami. Są jednak od nich mądrzejsze i sprytniejsze. Koboldy to oddani niewolnicy smoków, a w dawnych czasach ich strażnicy wiedzy i czarownicy-sługi. Ich klany takie jak Żelaznoluscy czy Białoskrzydli, tworzą się wokół smoczego władcy i żyją, wypełniać jego wolę. Sposrzeżony kobold oznacza zawsze większą ich liczbę – a jeśli jest ich więcej, potężny smok także musi być w pobliżu.

„Nie cierpię bagien... Są głupie i mokre i wszędzie są robaki. I wydaje mi się, że potraktowałam żurawia gazem łzawiącym”.

– Lindsey, „Bogaci bankruci”

## KROKODYLOWATY

*Grupa, Duży*

Ugryzienie (k8+3 obrażeń)

10 PW, 2 pancerza

Bliski, Przedłużony

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ziemnowodny, Kamuflaż

**INSTYNKT:** Jeść

- Zaatakuj nieświadomą ofiarę
- Ucieknij do wody
- Trzymaj mocno kogoś w szczękach

To bardzo, bardzo duży krokodyl. Naprawdę. Tak wielki.

## MEDUZA

*Samotnik, Przebiegły, Inteligentny, Zbieracz*

Pazury (k6 obrażeń)

12 PW, 0 pancerza

Bliski

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Spojrzenie zamienia cię w kamień

**INSTYNKT:** Kolekcjonować

- Zmień część ciała w kamień spojrzeniem
- Przyciągnij czyjs wzrok
- Ukaż ukryte, straszliwe piękno

Meduzy to dzieci wężowłosej matki, zrodzone w dawnych czasach, by ponieść jej imię poprzez wieki. Rezydują blisko cywilizacji, wabiąc pospólstwo do swych jaskiń obietnicami piękna czy bogactw. Jako miłośniczki sztuki, meduzy doglądają dziwnych kolekcji swoich ofiar – ich przerażenie lub ekstaza uwiecznione w kamieniu. Satysfakcjonują je, iż dla wielu są ostatnim, co widzieli. Są aroganckie, dumne i mściwe. Na swój sposób pragną tego, czego wielu z nas szuka – wiecznego towarzystwa.

## OGNISTE WĘGORZE

*Horda, Malutki*

Pałący dotyk (k6-2 obrażeń, ignoruje pancerz)

3 PW, 0 pancerza

Krótki

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Łatwopalny olej, Wodny

**INSTYNKT:** Zapalać

- Podpal coś lub kogoś (nawet pod wodą)
- Spożyj płonącą ofiarę

Te dziwne istoty nie są większe lub mądrzejsze od normalnych krewnych. Mają tą samą, dziką naturę. Nad swoimi kuzynami mają jedną przewagę – oleistą wydzielinę sączącą się przez ich skórę, czyniącą je trudnymi do schwytania. Ponad to, skróceniem ciała potrafią rozpalać ogień, pozostawiając na wodzie kałuże płonącego oleju w którym smażą się zarówno ofiary, jak i drapieżnicy. Słyszałem, że te oślisłe istoty stanowią źródło wyśmienitych materiałów na ogniotrwały ekwipunek, ale najpierw musiałbyś jakiegoś złapać.

---

## SAHAGIN

Niezliczone zęby (k6+4 obrażeń, 1 przebicia)

*Horda, Inteligentny*

3 PW, 2 pancerza

*Bliski, Potężny, Brutalny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ziemnowodny

**INSTYNKT:** Przelewać krew

- Odgryz kończynę
- Ciśnij zatrutą włócznią
- Oszalej na widok krwi

Kształt i rzemiosło ludzi zaślubione z głodem i wachlarzem zębów rekina. Żarłoczne, pełne jedynie nienawiści, istot tych nie zatrzyma nic, dopóki całe życie nie zostanie pożarte. Nie da się przemówić im do rozsądku, nie da się ich kontrolować ani zaspokoić. Są głodem i żądzą krwi, pomiotami oceanicznych głębi, zrodzonymi aby pustoszyć przybrzeżne miasteczka i pochłaniać wyspiarskie wsie.

---

## SMOCZATKO

*Samotnik, Mały, Inteligentny, Ostrożny, Zbieracz*

Zionięcie żywiołem (k10+2 obrażeń)

16 PW, 3 pancerza

*Bliski, Niedaleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła, Żywioł we krwi

**INSTYNKT:** Rosnąć w siłę

- Załóż leże, stwórz fundamenty potęgi
- Odwołaj się do więzów rodzinnych
- Załadaj przysięg służby

Co? Myślałeś, że wszystkie są długie na kilometr? Że nie ma mniejszych? Oczywiście, mogą być nie większe niż pies, i nie bystrzejsze niż małpa. Tyle, że smocze pisklę nadal może plunąć kulą ognia, która zatopi cię w twoim pancerzu i sprawi, że krzycząc tarzać się będziesz w błocie. Ich łuski są delikatniejsze niż u większych z tego rodzaju, wciąż jednak potrafią odbić strzałę lub cios mieczem, jeśli te nie są perfekcyjnie wymierzone. Rozmiar to nie jedyna miara potęgi.

## SMOKOŻÓŁWI

*Samotnik, Wielki, Ostrożny*

Ugryzienie (k10+3 obrażeń)

20 PW, 4 pancerza

*Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skorupa, Ziemnowodny

**INSTYNKT:** Opierać się zmianom,

- Nieubłaganie idź do przodu
- Użyj całego swojego rozmiaru
- Zniszcz budynki i konstrukcje

Bakunawa ma brata. Gdy jej łatwo o gniew i głód złota, on pozostaje niewzruszony. Ona jest nożem, on jest tarczą. Wielki żółw spoczywający w grzęzawisku przemijających wieków, niosący warstwy mułu na barkach. Czasami są to drzewa i krzewy, lecz bywa i tak, że cały zdezorientowany klan goblinów rozgości się z chatkami i jedzonkiem na skorupie smokożółwia. Jego szczęki suną z wolna niczym lodowiec, ale przedrą się i przez mury zamku. Uważajcie gdzie chadzacie.

## TROLL

*Samotnik, Duży*

Maczuga (k10+3 obrażeń)

20 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Regeneracja

**INSTYNKT:** Miażdżyć

- Cofnij efekty ataku (chyba że wykorzystywał słabość, twoja decyzja)
- Rzuć czymś lub kimś

Wysoki. Bardzo wysoki. Dwa i pół, trzy metry, jeśli jest młody albo słaby. Duże zęby, włókniste, podobne do bagiennego mchu włosy oraz długie, brudne paznokcie. Niektóre zielone, niektóre szare, inne czarne. Mają struktury klanowe, choć nienawidzą siebie nawzajem, nie wspominając o innych rasach. Zabicie trolla jest prawie niemożliwe, o ile nie dysponujesz ogniem lub kwasem – odetnij kończynę, a za kilka dni będziesz mieć dwa trolle zamiast jednego. Stanowią poważny problem, jak można sobie wyobrazić.

„Troll ma się do olbrzyma jak rosomak do niedźwiedzia”.

– Hugi,

„Trzy serca, trzy lwy”,

Poul Anderson,

przetł. Dariusz Toruń

---

## ZAUROPOD

Tratowanie (k10+5 obrażeń)

*Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Opancerzone ciało

**INSTYNKT:** Trwać

- Wpadnij w dziki popłoch
- Stratuj coś
- Wydadz ogłuszający ryk

Wielkie, niezdarne bestie, żyjące w miejscach dawno zapomnianych przez rozumne rasy świata. Są łagodne, jeśli się ich nie drażni, wzburzone są w stanie stratawać mniejsze stworzenia z uwagą podobną naszej, gdy deptamy mrówki. Zauważywszy zauropoda, odchodź z wolna i obserwuj z zartem, niemniej nie śmiej się drażnić takiego olbrzyma.

---

## ŻABOLUD

Włócznia (k6 obrażeń)

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ziemnowodny

**INSTYNKT:** Prowadzić wojnę

- Przeprowadź amfibiologiczny najazd
- Wylecz się w zastraszającym tempie

*Re re re re.* Owrzodzone kurduple. Te istoty to jakiś słaby żart jakiegoś czarodzieja lub bóstwa. Chodzą niczym ludzie, ubierają się w zdobyczne szmaty i gromadzą w żabich wioskach. Porozumiewają się burkliwie, formą łamanego języka ludzi, i ciągle wojują z sąsiadami. Są chciwe i głupie, choć rozumu wystarcza im, gdy muszą się bronić. Mawia się, że umiejętności lecznicze ich kapłanów są nadzwyczajne. Albo po prostu bardzo trudno je zabić.

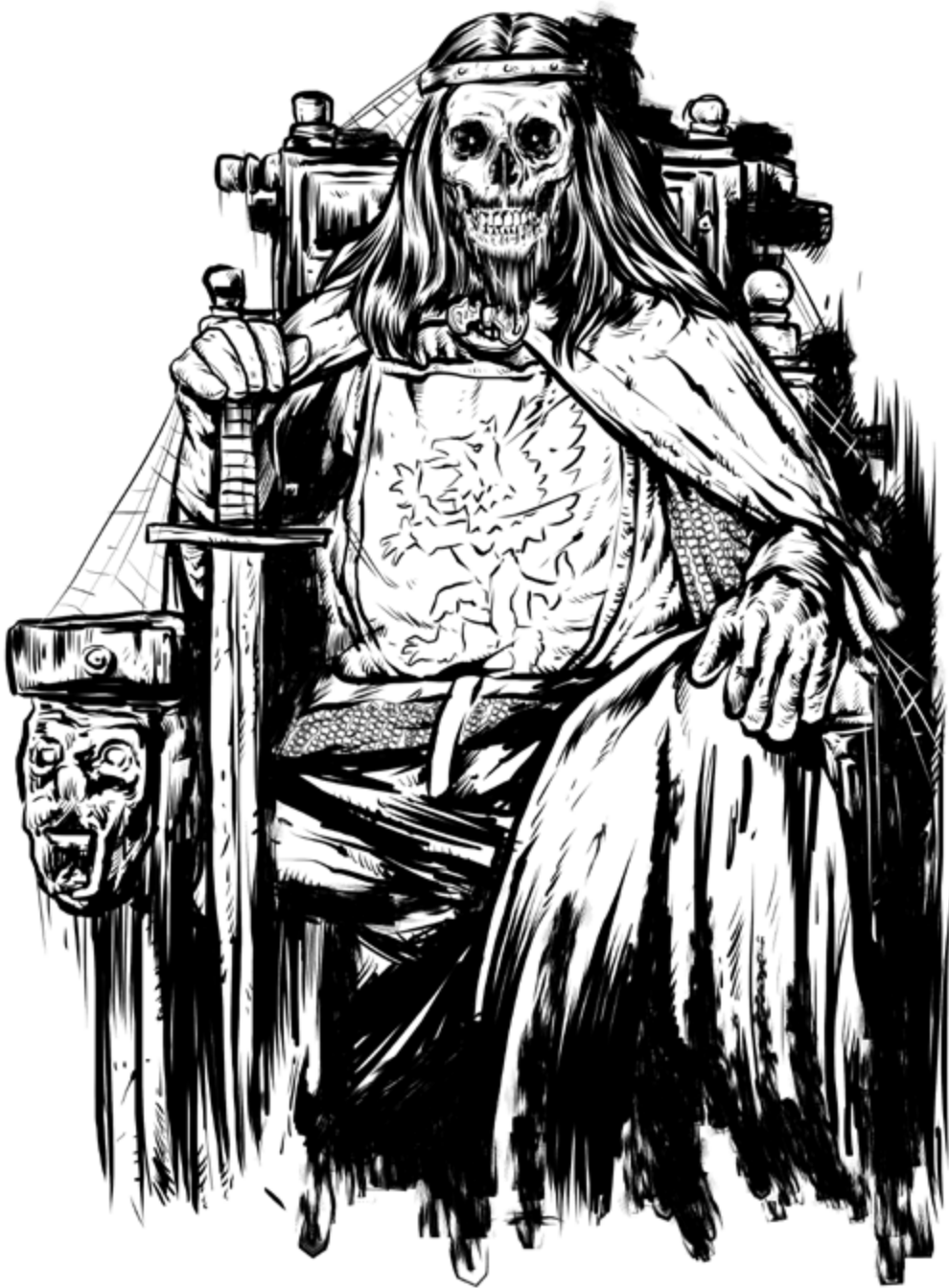
*Grupa, Wielki, Ostrożny*

18 PW, 4 pancerza

*Horda, Mały, Inteligentny*

7 PW, 1 pancerza





**LEGION  
NIEUMARŁYCH**



---

## ABOMINACJA

*Samotnik, Duży, Konstrukt, Przeróżający*

Trzaśnięcie (k10+3 obrażeń)

20 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wiele kończyn, głów i innych elementów

**INSTYNKT:** Zakończyć życie

- Rozerwij ciało na kawałki
- Wylej z siebie rozkładające się flaki

Pozszywane ze sobą zwłoki stanowią większą część tej trzęsącej się masy mrocznej magii. Większość nieumarłych powstaje, by być kontrolowanymi i służyć konkretnemu celowi, jak budowa wieży czy stanie na straży. Nie abominacja. Ostatni etap rytuału, który ma rozniecić płomień w jego piekielnych kończynach, wyzwała w abominacji nienawiść tak potężną, że zostaje mu jedno zadanie: rwać i niszczyć tę jedną rzecz, której nie może mieć – życie. Jednak to najważniejsza informacja wywołuje śmiertelną konsternację wśród wielu studentów czarnej sztuki – wynaturzenie nie ma nad sobą żadnego pana.

---

## BANSHEE

*Samotnik, Magiczny, Inteligentny*

Wrzask (k10 obrażeń)

16 PW, 0 pancerza

*Niedaleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Niematerialne

**INSTYNKT:** Zemścić się

- Zagłusz wszystkie inne dźwięki nieustannym wrzaskiem
- Wydadz z siebie przeszywający czaszki dźwięk
- Rozpłynąć się we mgle

Będziesz mógł uważać się za szczęśliwca, jeśli spotkanie z tą nienawistną duszą zakończy się tylko trwałą głuchotą. Na pierwszy rzut oka łatwo mylone z duchami czy snującymi się duszami, rozgniewana banshee objawia o wiele bardziej morderczy talent do ataku dźwiękiem. A łatwo ją rozgniewać. Ofiara zdrady (często ze strony ukochanego), banshee obwieszcza swoje niezadowolenie rykiem lub krzykiem, zdolnym splugawić ciało i rozedrzyć zmysły. Mówi się, że jeśli będziesz w stanie pomóc jej w zemście, odwdzięczy się nagrodą. Czy przywiązanie odrzuconego ducha jest tym, czego chcesz, to inna sprawa.



## CIEŃ

*Horda, Duży, Magiczny, Konstruktor*

Cienisty dotyk (k6+1 obrażeń)

11 PW, 4 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Cienista forma

**INSTYNYKT:** Rzucać cień

- Zduś światło
- Ożyw kolejny cień

Zwracamy się do żywiołów. Zwracamy się do wiecznie płonącego ognia. Przyzywamy życiodajną wodę. Upraszamy stabilną ziemię. Błagamy zawsze zmienne powietrze. Żywioły te znamy i składamy im dzięki, upraszamy jednak, by przeszły obok nas. Żywioł który przyzywamy tej nocy nosi inne miano. Wzywamy element Nocy. Cieniu, wzywamy twe imię. Pośłańcu Śmierci, czarny zabójco, przyjmij naszą ofiarę i spełnij naszą wolę przed nastaniem świtu!

## DRAUGR

*Horda, Zorganizowany*

Zardzewiały miecz (k6+1 obrażeń)

7 PW, 2 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Mrozący dotyk

**INSTYNYKT:** Odbierać żyjącym

- Zamroź ciało
- Wezwij niegodnych zmarłych

W Nordmarku mężczyźni i kobiety snują w swych drewnianych halach opowieści o miejscu, do którego udają się szlachetni zmarli. O sali biesiadnej na szczycie niebiańskiej góry, gdzie waleczni ludzie wyczekują ostatecznej bitwy o świat. To dobre miejsce. Miejsce, do którego każdy ma nadzieję trafić. A zhańbieni? Ci zmarli od trucizny lub w akcie tchórzostwa, choć byli wojami? Miododajne hale są dla nich zamknięte. Niektórzy z nich powracają więc, zamarznięci, zepsuci, wzmocnieni zazdrośną furią, aby prowadzić wieczną wojnę, nie przeciw siłom olbrzymów czy trolli, a przeciw ludzkim osadom w których niegdyś żyli.

## DUCH

*Samotnik, Przebiegły, Przeróżający*

Widmowy dotyk (k6 obrażeń)

16 PW, 0 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Niematerialny

**INSTYNKT:** Nawiedzać

- Ukaż straszliwą naturę śmierci
- Nawiedzaj ważne miejsce
- Zaoferuj informacje zza grobu, za odpowiednią cenę

Każda z kultur zna tę opowieść. Żyjesz, kochasz, nienawidzisz, wygrywasz lub przegrywasz, umierasz w niespecjalnie upragniony sposób – i o to jesteś, duchowy i pełen żalu. Istnieją na tym świecie dobrzy i odważni ludzie, podejmujący się przywrócenia takim duszom wiecznego spoczynku. Przeważnie spotkasz ich w gospodach, gdzie alkoholem wypłukują wspomnienia horroru, jaki ich spotkał, albo mamroczących w przytułkach dla obłąkanych. Śmierć zawsze odcisnie się na żywym, niezależnie od tego, jak ją spotkał.

## GHOUL

*Grupa*

Szpony (k8 obrażeń, 1 przebicia)

10 PW, 1 pancerza

*Bliski, Brutalny*

**INSTYNKT:** Jeść

- Odgryź część ciała
- Uzyskaj wspomnienia swojego posiłku

Głód. Głód głód głód. Desperacki, skręcający kiszki głód. Ostre szpony do rozdzierania ciała i zęby do rozgryzania i łamania kości, by wyssać z nich szpik. Rzygaj nienawiścią, i wydzieraj się w zazdrośnym gniew, i goń na wykręconych nogach. Wystraszy żywe ciało i dopraw je słodycz przerażenia. Ucztuj. Prostak czy rycerz, czarodziej, mędrzec, księżę albo klecha, wszyscy oni mają delikatne mięso.



„Ludzie czują naturalny szacunek dla zmarłych. Przed chwilą udało im się bowiem dokonać wielkiego czynu – umrzeć”.  
– „1084”, Haruki Murakami,  
przetł. Anna Zielińska-Elliott

„Teraz dowiedzą się dlaczego obawiają się ciemności. Teraz poznają dlaczego boją się nocy”.

– Thulsa Doom, „Conan Barbarzyńca”

**LICZ** *Samotnik, Magiczny, Inteligentny, Ostrożny, Zbieracz, Konstruktor*  
Magiczna siła (k10+3 obrażeń, ignoruje pancerz) 16 PW, 5 pancerza  
*Niedaleki, Daleki*

**INSTYNKT:** Nie-żyć

- Rzuć dopracowane zaklęcie śmierci bądź zniszczenia
- Puść w ruch rytuał lub wielki plan
- Ukaż już ukończony plan lub przygotowanie

Na koniec daję ci zwój i zdobny wisior, by upamiętnić zasługi. Wielki Mistrz Odrzuceń, tak mnie nazywali, wtedy. Starzec. Słaby, zasuszony i odrobinę zbyt niedołężny dla tych zazdrosnych półgłówków. Ledwo nowicjusze, a nazywają sami siebie Nowym Konsylium. Niedobrze mi się robi, a raczej robiłoby. Powiedzieli, że był to zaszczyt i że pamięć o mnie nie zgaśnie. To było jak słuchanie własnej mowy pogrzebowej. Pasuje, w pokrętny sposób, czyż nie? Dziesięć lat zajęła mi nauka odpowiednich rytuałów, a kolejne cztery zebranie odpowiednich komponentów – macie przed sobą owoc tej pracy. Wytrzymałem. Żyję. Ujrzę zmierzch tego wieku i świt kolejnego. Przykro mi, że muszę to zrobić, ale wiecie, nie możecie przeszkadzać w moich badaniach. Gdy już spotkacie Śmierć, przekażcie jej moje pozdrowienia.

## **MOHRG**

*Grupa*

Ugryzienie (k8 obrażeń)

10 PW, 0 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Siał zamęt

- Furia
- Dodaj coś do kolekcji wnętrzności

Z morderstwa nie da się wywinąć. Nie tak naprawdę. Może uda ci się umknąć prawu, może uciekniesz własnemu sumieniu, możesz umrzesz spasiony i szczęśliwy w jakiejś wielkiej posiadłości. Lecz gdy bogowie spostrzegą twe uczynki, szczęście cię opuści, zwiastując narodziny mohrga. Mohrg to szkielet. I ciało i skóra i włosy wygniły, wszystko, prócz trzewi – z brzuchów wypływają im poskręcane wnętrzności. Magicznie zakonserwowane, często noszą je obwiązane wokół szyi niczym pętle. Mohrgi nie myślą, choć wciąż cierpią. Zabijają, sięją spustoszenie, a ich dusze nie znają spoczynku. Taka kara, dla nich za ich zbrodnie, i dla ludzkości, za chęć by mordować się wzajemnie. Bogowie są sprawiedliwi i surowi.

---

## MUMIA

*Samotnik, Świętość, Zbieracz*

Miażdżenie (k10+2 obrażeń)

16 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Korzystać z wiecznego spoczynku

- Przeklnij ich
- Owiń ich
- Powstań z martwych

Istnieją kultury czczące zmarłych. Nie chowają ich w zimnej ziemi i nie oplakują ich odejścia. Takie ludy poświęcają tygodnie na przygotowanie świętego truchła do wiecznego spoczynku. Stawiają dla nich świątynie, piramidy i wspaniałe katakumby z kamienia, po czym wypełniają je niewolnikami, zwierzętami i złotem. Za Czarnymi Bramami lepiej żyć w luksusie, czyż nie? Nie daj się skusić tym kryptom – już ja znam to chciwe spojrzenie! Weźcie sobie do serca moje ostrzeżenie, inaczej spotka was straszliwy los – czcigodni zmarli nie lubią, gdy się ich niepokoi. Żłódziejstwo wzbudzi ich gniew, więc nie mówcie, że was nie ostrzegałem!

---

## NOCNE SKRZYDŁO

*Horda, Skradacz*

Rozdarcie (k6 obrażeń)

7 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła

**INSTYNKT:** Polować

- Zaatakuj z nocnego nieba
- Odleć z ofiarą

Uczeni nekromanci termin „nieumarli” przysługuje nie tylko tym, co żyli, umarli i zostali przywrócenii do stanu przypominającego żywy. To nazwa właściwa wszystkim istotom, których energia pochodzi z Czarnych Bram. Stwory znane jako nocnego skrzydła należą do tej grupy – napędza je negatywne światło królestwa Śmierci. Przyjmują postać potężnych, cienistych, uskrzydłonych stworzeń (niektóre podobne do nietoperzy, inne do sępów lub innych, starszych istot). Nocne skrzydła poruszają się w drapieżnych stadach, nurkują by zdzierać ciało z bydła, koni oraz pechowych chłopów łączących po zmroku. Wypatruj na nocnym niebie ich czerwonych ślepi. Wsłuchuj się w ich skrzeczące głosy. Módl się do bogów o schronienie podczas ich przelotu.

## POŻERACZ

*Samotnik, Duży, Inteligentny, Zbieracz*

Miażdżenie (k10+3 obrażeń)

16 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**INSTYNYKT:** Ucztować na duszach

- Pożryj lub uwięź umierającą duszę
- Targuj się o zwrócenie duszy

Większość ludzi wie, że nieumarli żywią się ciałem. Ciepło, krew i żywa tkanka podtrzymują ich bluźniercze istnienie. To prawda w przypadku większości bezmyślnych trucheł animowanych czarną magią. Nie dla pożeracza. Gdy wyjątkowo nikczemna osoba (często jakiś manipulant, apostata lub podobni) umiera w szczególnie makabryczny sposób, mroczne potęgi świata podziemi i potworów mogą przywrócić mu swego rodzaju życie. Pożeracz nie żywi się ciałem elfów czy ludzi. Pożeracz zjada dusze. Zabija z przyjemnością, jaką odczuwać może tylko istota rozumna, a gdy ofiara jest na krawędzi śmierci, pożeracz bierze wdech i połyka duszę, jak tonący chwyta powietrze. Jak to jest mieć pożartą duszę? Nikt nie zadaje takich pytań, w obawie przed odpowiedzią.

## SIGBEN

*Horda, Duży, Konstrukt*

Ogon-bicz (k6+1 obrażeń)

11 PW, 2 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wampirzy pomiot

**INSTYNYKT:** Przeszkadzać

- Otruj ich
- Wykonuj wampirze rozkazy

Zły duch, jak ogar, kicający z ogonem niczym bat. Posłane przez wampiry, te paskudy wyglądają jak głowa szczura, może krokodyla, na dwóch wykręconych dwóch nóżkach, choć futrzasta i z ostrymi zębami. Mają też zasuszone skrzydła, ale nie mogą ich używać, i długiem, biczowate ogony, zwieńczone jadowym kolcem. Głupie, mściwe i złośliwe, siej zamęt wszelkiego rodzaju, jeśli wypuścić je z dziwnych, glinianych słoików w których się rodzą. Tylko wampir mógłby pokochać tak ohydłą istotę”.

---

## SMOCZE KOŚCI

Kąsanie (k10+3 obrażeń, 3 przebicia)

*Przedłużony, Brutalny*

**INSTYNKT:** służyć

- Atakuj bezlitośnie

Mistyczni czarownicy spierają się, czy ta kreatura to prawdziwy nieumarły, czy może golem stworzony ze szczególnie rzadkich i heretyckich materiałów. Kości, ścięgni i łuski martwego smoka tworzą ten ponury konstrukt. Uskrzydłony, ale nie lata, ma kształt smoka, ale pozbawiony ognia tych szlachetnych istot. Smocze szkielety służą z pokrętnym oddaniem i często są wykorzystywane do ataków na twierdze i wieże rywalizujących nekromantów. By spługawić smocze szczątki w ten sposób potrzeba prawdziwie złej osoby

*Samotnik, Wielki*

20 PW, 2 pancerza

---

## STRYGWILK

*Horda, Zorganizowany, Inteligentny*

Atak pazurami (k6+1 obrażeń, 1 przebicia)

7 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Forma cienia

**INSTYNKT:** Polować

- Otocz ofiary
- Wezwij stado

Strzygowilki, podobnie jak nocne skrzydła, są istotami nie z tego świata. Udało im się prześlizgnąć przez pieczęcie Czarnych Bram Śmierci i w świecie śmiertelnych przyjęły formę olbrzymich ogarów lub mrocznych wilków, polujących dla przyjemności na wszystko, co żyje. Poruszają się w stadach, wiedzionych przez potężnych samców alfa, choć dysponują intelektem większym niż u prawdziwych psowatych. Ich dzikie polowania zwracają uwagę inteligentnych nieumarłych – liczów, wampirów i podobnych – którzy czasami zawierają pakt z samcami alfa i wspólnie dążą do jakiegoś posępnego celu. Nasłuchuj ujadania ogarów Śmierci i módl się, by nie wyły za tobą!

---

## SZKIELET

Trzaśnięcie (k6 obrażeń)

*Bliski*

**INSTYNKT:** Przyjmij pozory życia

- Odtwarzaj to, co robiłeś za życia
- Zduś ciepło życia
- Zrekonstruuuj się z różnych kości

Te kości, te kości, te suche kości...

*Horda*

7 PW, 1 pancerza

*Grupa, Skradacz, Zorganizowany, Inteligentny*

10 PW, 1 pancerza

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Zmienna forma, Starożytny umysł

## INSTYNYKT: Manipulować

- Zaurocz kogoś
- Pożyw się jego krwią
- Wycofaj się i planuj od nowa

Obawiamy się ich, gdyż czujemy ich zew. Tak podobni do nas... albo do naszych aspiracji: piękni, namiętni i potężni. Przyciągamy ich, bo jesteśmy tym, czym oni nie mogą: ciepłem, dobrocią i życiem. Te udręczone dusze mogą co najwyżej przekazywać dalej swą straszliwą klątwę, za każdym razem gdy się pożywiają. Wampiry rodzą wampiry. Cierpienie rodzi cierpienie. Nie daj się im skusić, bo jedyne co otrzymasz, to kajdany nieśmiertelnego żalu.

*Samotnik, Zbieracz*

12 PW, 0 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Niematerialny

**INSTYNYKT:** Wygnać życie z danego miejsca

- Nawiedzaj kogoś
- Ożyw element otoczenia

Przywiązania niektórych osób do swych ukochanych miejsc nawet Śmierć nie jest w stanie zmienić. Kapłan oddany świątyni bardziej niż bóstwu. Urzędnik gildii, który nie potrafi rozstać się ze swoją skrytką. Pijak i jego ulubiona tawerna. To wszystko doskonały materiał na widma. W przeciwieństwie do innych nieumarłych nie kieruje nimi głód, lecz zazdrość. Zazdrość o to, że ktoś mógłby tak samo pokochać to, co oni kochali... Miejsca te należą do widm, które zabijają każdego, kto mógłby wysłać je na wieczny spoczynek.

*Horda*

11 PW, 1 pancerza

Bliski

**INSTYNKT:** Móóóóózgiiiiiii...

- Zaatakuj przytłaczającą liczbą
- Zapędź w kozi róg
- Zyskaj siłę z umarłych, zrodź więcej zombie.

Gdy skończyło się miejsce miejsca w piekle...

„Coś tu jest. Ta... ta wiedźma w piwnicy, to tylko część. To coś... mieszka w tym lesie. W ciemności... To coś przychodzi ze świata umarłych”.

– Ash. Martwe Złoto II







# **MROČNE PUSZCZE**

---

## CENTAUR

*Horda, Duży, Zorganizowany, Inteligentny*

Łuk (k6+2 obrażeń, 1 przebicia)

11 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Niedaleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Pół-koń, pół-człowiek

**INSTYNKT:** Wściekać się

- Najedź ich
- Wystrzel perfekcyjny strzał
- Pędź z nieustającą prędkością

To będzie wiec klanów jakiego za naszego życia nikt nie widział!. Wezwijcie Burzokopytnych i Jasnowłóczyńnych. Wezwijcie Białogrzywych i Żelaznogrzbitych. Dmijcie w rogi, a rozpoczniemy spotkanie, wypowiemy słowa i odnowimy więzi. Zbyt długo ludzie wycinali starożytne drzewa. Elfy są słabe i w kumoterstwie z ludzkim ścierwem. Będziemy oczyszczającym ogniem, wzniesicie czerwony sztandar wojny! Uderzymy w te małpy i odbierzemy co nasze!

---

## CHAOTYCZNY ŚLIZ

*Samotnik, Przybysz, Przeróżający, Bezkształtny*

Wypaczający dotyk (k10 obrażeń, ignoruje pancerz) 23 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Śliz, Fragmenty innych planów osadzone we wnętrzu

**INSTYNKT:** Zmieniać

- Spowoduj zmianę w wyglądzie lub materii
- Na moment połącz plany

Bariera pomiędzy tym światem, a planami żywiołów nie jest, jak można by mieć nadzieję, ścianą z kamienia. Nie jest szczelna. Miejsca, gdzie grzeczne rasy nie chadzają, mogą, jakby to ująć, przeciekać, jak poluzowana tama. Rozlewają się drobinki chaosu. Czasem tężeją, niczym jajko na patelni – Gildia korzysta z nich przy produkcji magicznych świecidełek. Czasami jednak wiją się, przelewają, i tak już zostają, wypaczając w inny, dziwny kształt wszystko, czego się dotkną. Chaos rodzi chaos, wiecznie rosnąc.

---

## CHOCHLIK

*Horda, Malutki, Skradacz, Magiczny, Przebiegły, Inteligentny*

Sztylet (G[2k4] obrażeń)

3 PW, 0 pancerza

*Krótki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła, Magia fey

**INSTYNKT:** Płatać figle,

- Płataj figle, by ujawnić czyjaś prawdziwą naturę
- Mąć zmysły
- Stwórz iluzję

Nazwałbym je żywiołakami, ale „bycie irytującym” nie jest żywiołem.

## **DRIADA**

*Samotnik, Magiczny, Inteligentny, Przebiegły*

Druzgoczące winorośle (G[2k8] obrażeń)

12 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Roślina

**INSTYNKT:** Namiętnie kochać naturę

- Skuś śmiertelnika
- Złącz się z drzewem
- Zwróć natur przeciwko nim

O wiele piękniejsza niż mężczyźni i kobiety zrodzeni w cywilizowanych krainach, jedno spojrzenie na taką rodzi zakochanie. Głębokie i bolesne. Z tym, że one nie kochają, a przynajmniej nie cielesne ludy. Ich miłość jest pierwotna, związana z lasem, z dębem będącym ich domem, matką i świętym miejscem. Przekleństwem jest je ujrzeć – nigdy nie odwzajemnią uczucia. Nie ważne co zrobisz. Nie ważne co im przysięgniesz, zawsze cię odrzuca. A jeśli zaś skrzywdzisz ich dąb, czeka cię nie tylko gniew driady, ale też tabun mężczyzn z sekretnym pożądaniem w sercu, gotowych zamordować za uśmiech tej istoty.

## **DRZEWIEC**

*Grupa, Wielki, Inteligentny, Bezkształtny*

Łomoczące konary (k10+5 obrażeń)

21 PW, 4 pancerza

*Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Drewniany

**INSTYNKT:** Chronić naturę

- Ruszaj się z nieprzejednaną siłą
- Zapuść korzenie
- Rozpozrzyj starą magię

Stare, twarde, wielkie i wysokie, chodzą wśród drzew wolnym krokiem. Z lasu zrodzone, potężne stworzenia, nie trudno o ich gniewne spojrzenia. A gdy w las wkroczysz dzierżąc topór, wzbudzisz w drzewcu wrogi opór.

## **DZIK SZABLASTY**

*Samotnik*

Szable (k10 obrażeń, 3 przebicia)

16 PW, 1 pancerza

*Bliski, Brutalny*

**INSTYNKT:** Szatkować

- Rozpruj ich na kawałki
- Rozszarp zbroją i broń

Kły dzika szablстого z łatwością rozdzierają metalową płytę i ciało. Nienasycone, nieokrzeseane i niepowstrzymane, górują nad zwyczajnymi krewniakami. Zabić jednego? Większe trofeum odwagi i umiejętności ciężko wskazać, choć ponoć to dzik szablsty zabił Króla-Pijaka jednym pchnięciem. Myślicie, że jesteście lepszymi myśliwymi niż on?

---

## ELF, WIELKI ARKANISTA

*Samotnik, Magiczny, Inteligentny, Zorganizowany*

Tajemny ogień (k10 obrażeń, ignoruje pancerz) 12 PW, 0 pancerza

*Niedaleki, Daleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ostre zmysły

**INSTYNKT:** Wyzwalać moc

- Kieruj magią tak jak żąda natura
- Miotaj żywiołami

Prawdziwa elfia magia niepodobna jest ludzkim zaklęciom. Ludzkie czarodziejstwo to rutyny i formuły. Oszukują, by odkryć tajemne sekrety odbijające się echem wokół nich. Głusi są na skrytą symfonię brzmiącą w lasach. Elfia magia wymaga dobrego ucha, by usłyszeć tę muzykę, oraz głosu gotowego do śpiewu, do harmonizowania się z tym, co już szumi wkoło. Ludzie naginają magiczne moce do swej woli, zaś elfy jedynie trącają struny i nucą wraz z nimi. W pewien sposób arkanisci stali się czymś więcej i czymś mniej niż każdy elf. Krew w ich żyłach krąży w rytmie magii tego świata.

---

## ELF, WOJOWNIK

*Horda, Inteligentny, Zorganizowany*

Miecz (L[2k6] obrażeń)

3 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ostre zmysły

**INSTYNKT:** Dążyć do perfekcji

- Uderz w słaby punkt
- Wprowadź w życie starożytny plan
- Skorzystaj z przewagi jak daje Ci las

Jak do wszystko czego się imają, elfy podchodzą do wojny jak do sztuki. Widziałem raz jak walczyły. Bitwa o Całun Astridy. Tak, jestem tak stary, cichaj chłopcze. Wojownicza dziewczica, zakuta w zbroję lśniąca jak zimowe niebo. Miała białe, falujące włosy i błękitny jak ocean proporzec przywiązany do włóczni. Wyglądała jakby pływała pomiędzy drzewami niczym anioł, rozdając ciosy i nurzając ostrze w krwi, parującej na zimnym powietrzu. Nigdy wcześniej nie czułem się tak mały. Widzisz, trenowałem z mistrzami miecza w Bitwowieisku. Dzierżyłem miecz dłużej niż jesteś na świecie, a w tamtej chwili zrozumiałem, że moje umiejętności nic nie znaczą. Dziękuj bogom że elfy były wtedy po naszej stronie. Nigdy nie widziałem czegoś piękniejszego i bardziej przerażającego.

---

## GIGANT WZGÓRZOWY

*Grupa, Wielki, Inteligentny, Zorganizowany*

Miotane skały (k8+3 obrażeń)

10 PW, 1 pancerza

*Przedłużony, Niedaleki, Daleki, Potężny*

**INSTYNKT:** Rujnować wszystko

- Rzuć czymś
- Zrób coś głupiego
- Wstrząśnij ziemią

Widzieliście kiedyś ogra? No to jest większy od niego. A także głupszy i podlejszy. Mam nadzieję, że lubicie być obrzucani krowami.

---

## GRYF

*Grupa, Duży, Zorganizowany*

Szpony (k8+3 obrażeń)

10 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**ZDOŁNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła

**INSTYNKT:** Służyć sprzymierzeńcom

- Osądź czyjaś godność
- Unieś sprzymierzeńca w powietrze
- Uderz z góry

Łatwo pomylić gryfa z innymi magicznymi pomyłkami jak mantykora czy chimera. Trochę podobny, co nie? Istoty te charakteryzują się wyniosłością lwa i arogancją orła, łagodzonymi twardą lojalnością obydwu gatunków. Przyjaźń gryfa jest na całe życie. To prawdziwy dar. Jeśli poszczęści ci się i spotkasz jednego, nade wszystko okaż szacunek i poważanie. Przejrzaj najdrobniejszy nawet afront i odpowiedź ostrymi dziobem i szponami.

---

## KUROLISZEK

*Grupa, Mały, Zbieracz*

Dziób (k8 obrażeń)

6 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOŁNOŚCI SPECJALNE:** Kamienny dotyk

**INSTYNKT:** Bronić gniazda

- Zacznij powolną zamianę w kamień

Nigdy nie widział żem czegoś takiego, ser. Rodrick myślał, że to kurczak. Biedny Rodrick. Dla mnie to była jaszczurka jaka, ale wyszło na jego – miało dziób i szare pióra jak kurczak. Więc, znaleźli my to w gnieździe w korzeniach, gdy wyprowadzaliśmy maciore do lasu – szukalim grzybów panie. Pedziałem Rodrickowi że – tak panie, racja, ptak – widzicie, gapił się na Rodricka. Postraszył to patykiem, coby jajka capnąć, ale dziobnęło go w rękę. Szybkie było. Odciągałem go, ale lał coraz wolniej i wolniej i... tak, tak jak go panie tera widzicie. Zesztywniał jak pies co w zimę dwa lata temu został na noc na polu. Durny, pocziwy Rodrick. To nie był ptak ani jaszczurka, prawda?

## MIGOPIES

*Grupa, Mały, Magiczny, Zorganizowany*

Ugryzienie (k8 obrażeń)

6 PW, 4 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Iluzja

**INSTYNKT:** Polować

- Stwórz pozory bycia w innym miejscu niż jesteś
- Wezwij stado
- Ruszaj się z niewyobrażalną prędkością

Teraz go widzisz... A teraz nie. Te ogary, niegdyś własność czarownika, zamaskowane iluzją uciekły do lasów otaczających jego siedzibę i zaczęły krzyżować się z tamtejszymi wilkami i dzikimi psami. Jeśli masz szczęście, możesz je dostrzec, gdy maskowanie mieni się srebrościaną oraz gdy żałobnie zawodzą. Mają niesamowity talent do bycia w innym miejscu niż się wydaje i wykorzystują go do polowania na zdobycze o wiele silniejsze od nich samych. Stojąc naprzeciw sfory migopsów równie dobrze możesz walczyć z zamkniętymi oczyma. Przynajmniej wzrok nie będzie cię zwodzić. Poprzez takie czarnoksiężstwa naturalne miejsca zostają skażone nienaturalnością.

## OGR

*Grupa, Duży, Inteligentny*

Maczuga (k8+5 obrażeń)

10 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**INSTYNKT:** Na powrót wprowadzić świat w mroczniejsze czasy

- Rozwal coś
- Wpadnij w szal
- Weź coś siłą

Opowieść, a więc... W którymś momencie nie tak długiej historii ludzkiej rasy nastąpił podział. W czasach, gdy ludzie rezydowali w błocie i nie znali własnej magii, podzielili się: jedna z grup opuściła jaskinie i mroczne puszcze aby wybudować świątynie ku czci bóstw. Reszta, dzikie i nieokrzesane plemię, pozostała w ciemności. Tam się rozwijała. Głęboko w lasach ponura pogarda wobec miękkich krewnych dodawała im sił. Odkryli własnych, mrocznych bogów, tam, w kniejach i na wzgórzach. Mijały wieki a oni mnożyli się, wysocy, silni, przepełnieni nienawiścią. My wykuliśmy stal, a oni dorównali jej nieokrzesaniem. Mogliśmy zapomnieć o wspólnych korzeniach, jednak gdzieś tam, głęboko, ogry nadal pamiętają.



## ORLI WŁADCA

*Grupa, Duży, Zorganizowany, Inteligentny*

Szpony (L[2k8]+1 obrażeń, 1 przebicia)

10 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Przepotężne skrzydła

**INSTYKNT:** Władać na wysokościach

- Zaatakuj z przestworzy
- Pociągnij kogoś w powietrze
- Powołaj się na starożytne przysięgi

Niektóre są wielkości konia, a królowie i królowe orłów nawet większe. Ich krzyk przebija górskie niebo i biada tym w cieniu ich potężnych skrzydeł. Starożytni czarodzieje podpisali z nimi pakt, u świtu świata. Ludzie wzięli niziny i doliny, pozostawiając szczyty orlim władcom. Tych umów lepiej przestrzegać, o ile nie chce się spotkać ich szponów. Szczęście mają elfy gdyż twórcy ich paktów wciąż żyją, więc gdy niebezpieczeństwo nawiedza elfie ziemie, orli władcy służą im często za szpiegów i wierzchowce. Długowieczne i dumne, za odpowiednią cenę niektóre z nich mogą chcieć wymienić antyczne sekrety za odpowiednią cenę.

## SATYR

*Grupa, Przebiegły, Magiczny, Zbieracz*

Szarża (G[2k8] obrażeń)

10 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Oczarowanie

**INSTYKNT:** Korzystać z życia

- Magią wciągnij innych do hulanki
- Wmuś w nich podarunki
- Strój sobie żarty iluzjami i sztuczkami

Jedna z niewielu istot w starych lasach, która nie chce z miejsca nas okaleczyć, zabić czy zjeść. Zamieszkują polany skąpane w promieniach słońca, gdzie tańczą na swoich zabawnych kozich nogach, w rytm urokliwej muzyki piszczałek, zrobionych z kości i srebra. Łatwo u nich o uśmiech i traktują nasz rodzaj z życzliwością, dopóki zabawia się ich sportami czy żartami. Jednak mają mroczniejszą stronę, tak więc jeśli natkniecie się na nie, lepiej bierzcie nogi za pas – niewielu żywi urazę tak, jak uparty satyr.



---

## WILKOŁAK

*Samotnik, Inteligentny*

Ugryzienie (k10+2 obrażeń, 1 przebicia)

12 PW, 1 pancerza

*Bliski, Brutalny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wrażliwość na srebro

**INSTYNKT:** Zrzucić pozory ucywilizowania

- Przemień się, by przejść niezauważonym jako człek lub bestia
- Uderz od środka
- Poluj jak człowiek i bestia

Piękna, prawda? Mam na myśli księżyc. Obserwuje nas, wiesz? Jej urokliwe, srebrne oczy patrzą na nas, gdy śnimy. Są też szalone, jak wszystkich piękności. Gdyby była kobietą, uklęknąłbym przed nią i z miejsca uczynił swoją żoną. Jednak nie wezwałem cię tu, by o niej rozmawiać. Łańcuchy? Dla twego bezpieczeństwa, nie mojego. Widzisz, ciąży na mnie klątwa. Musiałaś to podejrzewać. Nazywają ją likantropią. Przekazuje ją ugryzienie. Nie, nie znalazłem lekarstwa. Nie lękaj się, proszę. Masz strzały które ci dałem? Srebrne, tak. Ah, zaczynasz pojmować. Nie płacz, siostrzyczko. Musisz to dla mnie zrobić. Nie zniosę więcej krwi na moich rękach. Musisz to zakończyć. Dla mnie.

---

## WORG

*Horda, Zorganizowany*

Ugryzienie (k6 obrażeń)

3 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Służyć

- Ponieś jeźdźca do bitwy
- Daj przewagę swemu jeźdźcowi

Pomyśl o wielkim wilku, powstałym z lat rozrodu i tresury w puszczach. Wsadź mu na grzbiet goblina, wyposaż w zajadły intelekt i pierwotne instynkty. Oto worg.

---

## ZABÓJCZA WINOROŚL

*Samotnik, Skradacz, Bezkształtny*

Ciernie (k10 obrażeń, 1 przebicia)

15 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Brutalny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Roślina

**INSTYNKT:** Rozrastać się

- Wystrzel nową sadzonkę
- Zaatakuj nieostrożnych

Wśród zwierząt jest wyraźny podział na drapieżców i ofiary. Wystarczy spojrzenie, by pojąć – przez kły i świecące oczy, pazury czy trujące żądło – kto zabija, a kto ma zostać zabitym. Z bystrym wzrokiem ten sam podział ujrzyysz w świetle liści i kwiatów. Druidzi w leśnych kręgach to wiedzą. Łowcy też czasem dostrzegą taką roślinę. Zwykli ludzie... Cóż, zwykli ludzie chodzą tam, gdzie nie powinni – głęboko w las wzdłuż ścieżek pokrytych pełzającymi pnączami. Chwila nieuwagi i pstryk, wygłodniałe liany owijają się, aby zaciągnąć ofiarę w zarośla.





# WYŁODNIAŁE HORDY

---

## **FORMIT, CENTURION** *Horda, Inteligentny, Zorganizowany*

Kolczasta włócznia (L[2k6]+2 obrażeń)

7 PW, 3 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Łączność roju, Insektoid, Skrzydła

**INSTYNKT:** Walczyć jak rozkazą

- Maszeruj jako jedność
- Wezwij posiłki
- Oddaj życie za rój

Każdy rój zawiera liczną grupę tych niebezpiecznych insektoidów, czy to jako legionistów, część formickiej armii, czy jako pretorian stojących na straży królowej. Ceremonialne rytzy i bruzdy na ciemniejszym pancerzu odróżniają ich od robotników. Mnożeni i żyjący dla zabijania wrogów roju, centurioni walczą jak jeden umysł i setka mieczy. Jak dotąd, potęgi Prawa oszczędziły ludzkości wielkiej wojny z tymi stworzeniami, choć widzieliśmy ich w walce – napadających czasem na miasteczka graniczne, zstępujących na skrzydłach, rozdzierających rozgrzane powietrze, lub wynurzają się z piaszczystych wzgórz, aby wyczyścić nową kopalnię. Do nich należy prawy rozlew krwi, nie dla przyjemności, a osiągnięcia celu.

---

## **FORMIT, KRÓLOWA**

*Samotnik, Wielki, Zorganizowany, Inteligentny, Zbieracz*

Druzgoczące żuwaczki (k10+5 obrażeń)

24 PW, 3 pancerza

*Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Łączność roju, Insektoid

**INSTYNKT:** Rozprzestrzeniać formity,

- Wezwij wszystkich zrodzonych z siebie formitów
- Urodź na wpół ukształtowaną, zmutowaną larwę
- Organizuj i wydawaj rozkazy

W sercu każdego roju, niezależnie od jego rozmiaru i rodzaju, mieszka królowa. Wielka jak gigant, siedzi pod ochroną własnej straży, obsługiwana przez robotnik królowa ma tylko jeden cel w swoim życiu – rozprzestrzeniać formity i rozwijać gniazdo. Składać jaja. Karmić. Nie rozumiemy jak działają umysły tych istot, wiadomo jednak, że w są w stanie komunikować się ze swoimi dziećmi, pomimo dzielącego je dystansu. Uczą też, bez słów, potomstwo o ziemi, kamieniu i wojnie gdy to wciąż jest larwami. Zabić taką oznacza chaos w gnieździe. Bez królowej, rój obróci się przeciw sobie w ślepym szale.

## FORMIT, NADZORCA

*Grupa, Zorganizowany, Inteligentny*

Kolczasty bat (k8 obrażeń)

6 PW, 3 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Łączność roju, Insektoid

**INSTYNKT:** Dowodzić

- Wyślij robotników do bitwy
- Dowódź wielkimi liczbami formitów

Potrzeba dwóch rąk by rządzić imperium: jednej, by dzierżyć berło, drugiej, by smagać batem. Te mrówkoludy są tym batem. Co więcej, dodatkowa para rąk to podwójna dawka smagnień. Nadzorują niezliczone gromady robotników, których zadaniem jest budowa potężnych grot i ziguratów, znaczących jasno miejsca występowania formitów. Jeden na stu formitów to nadzorca – brutal wyższy o dwie lub trzy stopy od białych, niemal bezmyślnych krewnych. Jest też bystrzejszy i okrutniejszy. Z reguły ignorują miękkie rasy (tak nas określamy), jeśli nie wadzisz im w ich zamiarach. Gdy jednak przeszkodzisz w Wielkiej Pracy, uzyskasz ich pełną uwagę. A nie chcesz ich pełnej uwagi.

## FORMIT, ROBOTNIK

*Horda, Zorganizowany, Ostrożny*

Ugryzienie (k6 obrażeń)

7 PW, 4 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Łączność roju, Insektoid

**INSTYNKT:** Wykonywać rozkazy

- Zaalarmuj
- Przedstaw wartość dla roju
- Zasymiluj

Nie bez powodu uważa się te istoty (jak i wszystkie insekty) za dzieło sił Prawa. Są porządkiem obleczonym w ciało – to doskonale ustrukturyzowana społeczność, w której każda larwa, czerw i dojrzały osobnik zna swoje miejsce w wielkim roju. Formita jest dziwną krzyżówką człowieka i mrówki (choć, jak słyszałem, na Zachodniej Pustyni istnieją uskrzydłone plemiona przypominające osy, oraz istoty o wielkich, przypominających piłę ramionach, jak modliszki ze wschodnich lasów). Wysokie, o twardych pancerzach, i jeszcze twardszych umysłach, ten rodzaj formitów stanowi najniższą kastę. Pracują w kopcach i nad plastrami miodu, czerpiąc jednomyślną radość rozumianą jedynie przez tak obcy umysł.

---

## **GNOLL, ALFA**

*Samotnik, Inteligentny, Zorganizowany*

Miecz (L[2k10] obrażeń, 1 przebicia

12 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Węch

**INSTYNKT:** prowadzić sforę

- Zażądaj posłuszeństwa
- Wyślij sforę na polowanie

Każda sfora ma najważniejszego psa. Największego – to prosty tok rozumowania, jednak w przypadku tych wyliniałych, brudnych kundli często nie chodzi o rozmiar czy ostre kły, a o okrucieństwo. Gotowość do zabicia i pożarcia braci na oczach sfory. Gotowość do zahukania sfory, aż zacznie się słuchać. Wyobraź sobie – jeśli uciekają się do takiego okrucieństwa wobec własnych pobratymców, to co czują wobec nas? Ciężko być mięsem w krainie drapieżników.

---

## **GNOLL, EMISARIUSZ**

*Samotnik, Świętość, Inteligentny, Zorganizowany*

Ceremonialny sztylet (k10+2 obrażeń)

18 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Węch

**INSTYNKT:** Dzielić się boskimi spostrzeżeniami

- Przekaż demonicznego wpływ
- Rozpal gorliwość w stadzie

Oh, emisariusz! Jak miło. Pewnie nie wiesz, że gnolle mają ambasadorów, co nie? Tak, nawet te parszywe hieny czasami muszą być uprzejme. Nie, nie w stosunku do nas. Ani do krasnoludów. O nie. Emisariusz to ten jeden jedyny w sforze, bezpośrednio w kontakcie z ich demonicznym panem. Prerażające? Aż za bardzo. Każdy pies ma pana trzymającego za łańcuch. Ten gnoll słyszy głos swego pana. Słyszy, i się go słucha.

---

## GNOLL, TROPICIEL

*Grupa, Zorganizowany, Inteligentny*

Łuk (k8 obrażeń)

6 PW, 1 pancerza

*Niedaleki, Daleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Tropienie węchem

**INSTYNKT:** Żerować na słabych

- Wytrwale trop ofiarę
- Zaatakuj w chwili słabości

Gdy zwęszą twoją krew, nie uciekniesz – chyba, że zainterweniują bogowie lub chociaż księżęcy łowczy. Zdradzieckie chaszcze niebezpiecznie jest eksplorować na własną rękę, jeśli upadniesz i złamiesz nogę lub zjesz nieodpowiedniego kaktusa, wtedy cóż... będziesz mieć szczęście jeśli umrzesz z pragnienia zanim odnajdą cię gnolle. Swoją zdobycz wolą żywą – pękające kości i krzyki umierających dodają smaku posiłkowi. Odrażające istoty, co nie? Będą cię tropić, powoli i nieustępliwie. Jeśli wraz z pustynnym wiatrem dojdzie cię śmiech lepiej zacznij się modlić aby Śmierć była od nich szybsza.

---

## ORK, BERSERKER

*Samotnik, Duży, Świętość, Inteligentny, Zorganizowany*

Tasak (k10+5 obrażeń)

20 PW, 0 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Mutacje

**INSTYNKT:** Szaleć

- Wpadnij w morderczy szal
- Siej chaos

Naznaczeni bestialskim rytuałem Namaszczenia Krwią Nocy, ci wojownicy hordy stają się czymś w rodzaju pokrętnego rycerstwa. Za ten honor płacą zdrowymi zmysłami, wstępując jedną nogą w świat szaleństwa. Czyni to berserkerów najwspanialszymi z plemienia, choć z biegiem czasu chaos coraz bardziej ich pochłania. Rzadki berserker, który żyje więcej niż kilka lat, staje się straszliwy i wypaczony, wyrastają mu rogi, czasem dodatkowe ramię, zdolne utrzymać żelazny tasak, ulubioną broń berserkerów.

---

## ORK, JEDNOOKI

*Grupa, Świętość, Magiczny, Inteligentny, Zorganizowany*

Zadawanie ran (k8+2 obrażeń, ignoruje pancerz) 6 PW, 0 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Niedaleki, Daleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Jedno oko

**INSTYNKT:** Nienawidzić

- Rwij ciało boską magią
- Zabierz oko
- Złóż ofiarę i urośnij w mocy

W imię Tego O Rozszczepionym Wzroku i poprzez Pierwszą Ofiarę z elfiego ciała, wzywamy Stare Potęgi. Poprzez Drugą Ofiarę sięgam po to, co moje – mroczną magię Nocy. Na Jego obraz podążam ścieżką do Gor-sha-thak, Żelaznej Szubienicy! Zwracam się do run! Zwracam się do chmurnego nieba! Zabierzcie ten śmiertelny organ, pochłońcie ciało naszego wroga i dajcie mi co moje!

---

## ORK, ŁAMIGNAT

*Samotnik, Duży*

Młot (k10+3 obrażeń, ignoruje pancerz)

16 PW, 0 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**INSTYNKT:** Miażdżyć

- Zniszcz zbroję lub osłonę
- Powal potężnych

Zanim podejmiesz się przeprawy przez ziemie hordy, odważny panie, poświęć chwilę na opowieść o sir Regnusia. Regnus był podobny do pana. Paladyn Zakonu, okryty lśniąca zbroją i dzierżący tarczę wysokości człowieka. Dumny z niej był – Lustrzana pawęż, jak sam ją zwał. Mówi się, że zamierzał uratować zaginionego kapłana, porwanego z opactwa na granicy. Podczas podróży Regnus napotkał kilku orków, jakiś tuzin, których wziął, jak wielu innych, za niewielkie wyzwanie. Rozgorzała bitwa i wszystko szło po jego myśli, gdy ze zgłębku wyłonił się ON, trzymając w rękach młot zbyt wielki dla człowieka. Budowę bardziej przypominał ogra lub trolla, a jednym zamachem powalił Regnusa na ziemię druzgocząc jego rynsztunek. Nie było to zwykły ork, a jeden z łamignatów. Nie potrafiał tworzyć, może więc zazdrość zmusza tych osiłków do niszczenia i rozbijania. Niemniej jest to efektywna taktyka. Niech ma się pan na baczność



## ORK, ŁOWCA CIENI

*Samotnik, Skradacz, Magiczny, Inteligentny*

Zatruty sztylet (k10 obrażeń, 1 przebicia

10 PW, 0 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Opończa cieni

**INSTYNKT:** Zabijać w ciemności

- Otruj
- Wtop się w cienie
- Otul ich mrokiem

Nie każdy atak orków to pochodnie, krzyki i zniewolenie. Wśród podążających ścieżką Tego O Rozszczepionym Wzroku trucie i morderstwo w cieniu uznaje się za sztuki święte, a ich praktykami są łowcy cieni – orkowie odziani w magię Nocy, zakradający się do obozów, miasteczek i świątyni, by kończyć życia ich mieszkańców. Niech daj się rozproszyc wyciom berserkerów, bo możesz nie zauważyć sztyletu w swoich plecach.

## ORK, ŁOWCA NIEWOLNIKÓW

*Horda, Skradacz, Inteligentny, Zorganizowany*

Bat (k6 obrażeń)

3 PW, 0 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**INSTYNKT:** Porywać

- Weź w niewolę
- Przygwoźdź kogoś siecią
- Otumań kogoś narkotykami

Nad południowym morzem powiewają czerwone żagle. Czerwone żagle na statkach z kości, starego drewna i żelaza. Flota wojenna hordy. Ci orkowie opanowali morze, nękają wyspiarskie miasteczka, porywając rybaków i ich krewnych. Mówi się, że zwyczaj ten rozprzestrzenił się na północ i orkowie poznają wartość darmowych rąk pracy. Wzięli się za to jak za święty obowiązek – szczególnie, jeśli wpadną im w ręce elfy. Ciężko wyobrazić sobie gorszy los niż życie na orkowej galerze, zginając kark pod batem.

## ORK, SIEPACZ

*Horda, Inteligentny, Zorganizowany*

Szczerbate ostrze (k6+2 obrażeń, 1 przebicia)

3 PW, 0 pancerza

*Bliski, Brutalny*

**INSTYNKT:** Walczyć

- Walcz bez skrupułów
- Upajaj się zniszczeniem

Orcza horda jest dziką, krwiożerczą i nienawistną zbieraniną plemion. Krążą mity i legendy o źródle tego szalu – kłątwa demona, zdewastowana ojczyzna, błąd elfiej magii – ale prawdziwe powody zostały dawno już

zapomniane. Każdy sprawny ork – mężczyzna czy kobieta, młody czy stary – składa przysięgę lojalności wobec wodza i plemienia, by dzierżyć ostrze. Ludzi szkoli się do walki i zabijania. Orkowie się z tym rodzą.

---

## **ORK, SZAMAN**

*Samotnik, Inteligentny, Zorganizowany*

Podmucha żywiołu (k10 obrażeń, ignoruje pancerz) 12 PW, 0 pancerza  
*Bliski, Przedłużony, Niedaleki, Daleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Potęga żywiołów

**INSTYNKT:** Krzepić orczy rodzaj

- Daj ochronę ziemi
- Daj siłę ognia
- Daj szybkość wody
- Daj przejrzystość powietrza

Orkowie są rasą równie starą jak każda inna. Ciskali kości i zwracali się do bóstw drzew i kamienia, gdy elfy budowały pierwsze miasta. Prowadzili wojny, podbijali królestwa i poddawali się zepsuciu przez eony, których człowiek potrzebował, by wypełnić z jaskiń, a krasnoludy zobaczyć słońce. Nic więc dziwnego, że trzymają się starych zwyczajów. Tak jak za swoich pierwszych nocy, wzywają siły świata, by wspierać, chronić i walczyć.

---

## **ORK, WATAŻKA**

*Samotnik, Inteligentny, Zorganizowany*

Żelazny Miecz Wieków (L[2k10]+2 obrażeń) 16 PW, 0 pancerza  
*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Błogosławieństwa Jednookiego, Błogosławieństwa

Szamana, Boska ochrona od śmiertelnych krzywd

**INSTYNKT:** Przewodzić

- Zaczynij wojnę
- Odstaw pokaz siły
- Rozjusz plemiona

Orcze plemiona mają wielu wodzów i liderów. Tych, którzy sięgają po władzę, a potem padają przez machinacje wrogów. Watażka jest tylko jeden. Oto ork, który stoi nad wszystkimi innymi w hordzie, ciesząc się błogosławieństwami zarówno jednookich, jak i szamanów. Jedyny co kroczy z żywiołami pod osłoną Nocy. Jedyny godzien Żelaznego Miecza Wieków i niosący na swych barkach nienawiść hordy do cywilizowanych ras. Watażkę należy szanować, słuchać, a przede wszystkim bać. Chwała wielkiemu wodzowi!



## TRYTON, HEROLD FAL

*Grupa, Świętość, Magiczny, Inteligentny*

Fale (k8+2 obrażeń, ignoruje pancerz)

6 PW, 2 pancerza

*Niedaleki, Daleki,*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wodny, Mutacje

**INSTYNKT:** Sprowadzić Powódź

- Rzuć zakłęcie wody i destrukcji
- Rozkazuj morskim bestiom
- Ujawnij boskie orędzie

Będąc po części kapłanem, a po części wyrzutkiem własnego ludu, herold fal przemawia głosem samych głębin. Jemu podobni rozpoznawalni są ze względu na mutacje – jak przezroczysta skóra lub zęby podobne rekinom, jarzące się oczy lub opuszki palców jak lśniące wabiki w ciemnościach podwodnych królestw. Porozumiewają się osobliwym językiem, którym są w stanie zzywać i wydawać rozkazy stworzeniom mórz. Dosiadają dzikich hippokampów i rzucają dziwne zaklęcia, przeżerając się przez drewno statków lub pokrywające je pąklami wystarczająco ciężkimi, by statek zatopić. Oto powracający do trytonich miast heroldzi niosący ze sobą słowa przepowiedni. Świat ludzi utonie w lodowatych wodach. Heroldzi fali przemawiają, lordowie zaś muszą ich słuchać.

## TRYTON, PODWODNIK *Grupa, Zorganizowany, Inteligentny*

Harpun (L[2k8] obrażeń)

6 PW, 3 pancerza

*Bliski, Niedaleki, Daleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wodny

**INSTYNKT:** Prowadzić wojnę

- Poprowadź trytony do bitwy
- Wciągnij pod powierzchnię fal

Z natury trytony nie są wojowniczą rasą. Unikają walki, o ile nie napadają ich sahuagini, kiedy to bronią się, i wycofują w morskie głębiny, gdzie wrogowie nie mogą za nimi podążyć. Niemniej powoli się to zmienia – od kiedy heroldzi fali powrócili i podburzają lud, część mężczyzn i kobiet decyduje się chwycić za broń. Wyposaża się tych podwodników (jak ich nazwano) w zbroje z muszli i utwardzanego szkła, piki i harpuny. Wykorzystują je później w skoordynowanych atakach na załogi statków, które za bardzo oddaliły się portu. Wyglądajcie na horyzoncie ich proporców z wodorostów oraz nasłuchujcie bitewnego zewu muszli. Przede wszystkim, jeśli tylko możecie, trzymajcie łodzie blisko brzegu.

---

## TRYTON, SZLACHECIE

*Grupa, Zorganizowany, Inteligentny*

Trójzab (k8 obrażeń)

6 PW, 2 pancerza

*Bliski, Niedaleki, Daleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wodny

**INSTYNKT:** Przewodzić

- Znać trytony do wojny
- Wezwij posiłki

Mówi się, że rody rządzące trytonami wybrano już na początku dziejów. Że jakiś zapomniany bóg dał im władzę nad wszystkimi rasami mórz. Rody te istnieją do dzisiaj, przez wieki przekazując sobie władzę z ojca na córkę i z matki na syna. Każdy z nich ma prawo na wedle woli władać swoim miastem. Niektórzy robią to samemu lub ze współmałżonkiem, inni korzystając z rad braci i sióstr. W dawnych czasach sławę przyniosła im przebiegłość, choć największym szacunkiem cieszyły się rody znane z rozsądku. Obecnie zmienia się to pod wpływem przepowiedni głoszonych przez heroldów fal: od szlachetnie urodzonych wymaga się siły, nie mądrości, zaś sami zainteresowani temu przytakują. Niektórzy obawiają się, że starożytna krew zmienia się na zawsze. Możliwe, że jest już za późno aby to zatrzymać. Czas i przyływ na nikogo nie czekają.

---

## TRYTON, SZPIEG

*Samotnik, Skradacz, Inteligentny, Zorganizowany*

Trójzab (G[2k10] obrażeń)

12 PW, 2 pancerza

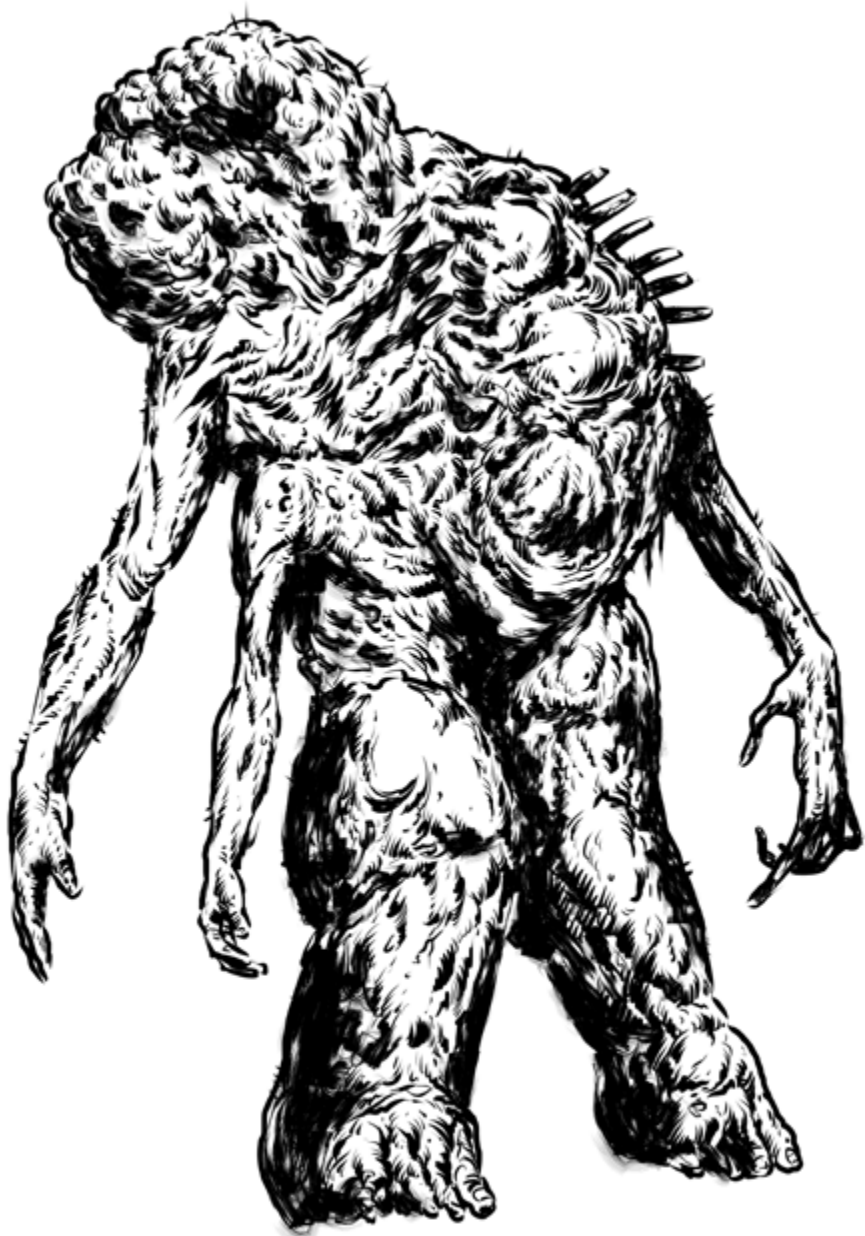
*Bliski, Niedaleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wodny

**INSTYNKT:** Szpiegować powierzchnię

- Ujawnij ich sekrety
- Uderz tam, gdzie są słabi

Niedawno, w wiosce rybackiej, wpadł taki w sieci. W połowie człowiek, w połowie jakaś morska kreatura, gulgotał łamaną, nabytą ze słychu odmianą wspólnego... Przynajmniej dopóki się nie udusił. Wspomniał rybakom o nadchodzącej fali, nieubłaganym wzroście potęgi jakiegoś głębinowego bóstwa, oraz o imperium trytonów, które ma się wznieść i wciągnąć ziemię do oceanu. Rozniosła się ta opowieść, siejąc strach w sercach marynarzy. Będąc na morzu nie mogą przestać roztrząsać, czy to, o czym mówił umierający tryton jest prawdą. Że głęboko pod wodą istnieją moce, które czekają i obserwują. Obawiają się, że fala może nadejść.



**WYNNATURZONE  
EKSPERYMENTY**

---

## BULETTE

Ugryzienie (k10+5 obrażeń, 3 przebicia)

*Bliski, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Podkopywanie

**INSTYNKT:** Pożerać

- Wciągnij ofiarę w surowe tunele
- Wystrzel z ziemi,
- Połknij w całości

Dzięki swojemu doświadczeniu strażnik karawany wie, jak nasłuchiwać krzyków zwiadowców i wartowników. Kilka dodatkowych sekund po wniesieniu alarmu może dzielić życie i śmierć. Różne sygnały to różne sytuacje, każda wymagająca odmiennego przygotowania – gdy ktoś krzyknie „orkowie!” można spodziewać się krwawej jatki. Za to „bandyci!” dają szansę na negocjacje. Czy istnieje zawołanie oznaczające, że czas się pakować, pogonić konie i uciekać gdzie pieprz rośnie? Tak. ”REKIN ŁĄDOWY!”

---

## CHIMERA

Kąsanie (k10+1 obrażeń)

*Przedłużony*

**INSTYNKT:** Czynić jak rozkazą

- Rzygnij płomieniami
- Stratuj
- Otruj

Dobrze znana i sklasyfikowana, chimera jest stworzeniem doskonałym. Od kodeksów w gildii magów, aż po sławetne strony *Kompendium Istot* Cullainy, nie ma żadnych wątpliwości, co „chimera” oznacza. W dwóch częściach lwica, w jednej wąż, głowa kozy oraz cała nienawistna magia jaką twórca zgromadzi. Sam rytuał może przyjąć różne formy, podobnie jak szczegóły kreatury – czarnoksiężnicy wykazujący się większą kreatywnością mogą na przykład zamienić ogniasty oddech na kwasowy. To, czy wykorzysta się ją jako strażnika, zabójcę czy spuszczonego ze smyczy instrument chaosu nie ma zbyt wielkiego znaczenia. Chimera jest najgorszego rodzaju wynaturzeniem: zamierzonym afrontem wobec naturalnego życia.

*Samotnik, Wielki, Konstruktor*

20 PW, 3 pancerza

*Samotnik, Duży, Konstruktor*

16 PW, 1 pancerza

---

## DERRO

*Horda, Przebiegły, Inteligentny, Zorganizowany*

Kilof (k6 obrażeń)

3 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Telepatia

**INSTYNKT:** Zastąpić krasnoludy

- Wypełnij umysł obcymi myślami
- Przejmij kontrolę nad umysłem bestii

Typowym jest uważać wszystkie złośliwe magiczne potwory za twory czarodziejów, czarowników i im podobnych. Że tajemne kolegia i wieże magów stanowią wylegarnie wszystkich ponurych eksperymentów. Ale pomyłki zdarzają się też w głębiach ziemi. Taką pomyłką zapomnianego krasnoludzkiego alchemika są derro. Wypaczeni i nienawistni, derro wyróżniają napuchnięte czaszki – efekt przerośniętej masy mózgowej. Nie mówią; ze sobą komunikują się za pomocą myśli planując zemstę na stwórcach.

---

## ETERYCZNY RABUS

*Samotnik, Przebiegły, Przybysz*

Skradziony sztylet (G[2k8] obrażeń)

12 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Podkopywanie

**INSTYNKT:** Kraść

- Zabierz coś ważnego do swego planarnego leża
- Wycofaj się do eterycznego planu
- Użyj przedmiotu z leża

Rzeczy giną. Skarpeta, srebrna łyżeczka, kości twojej zmarłej matki. Winę zrzucamy na pokojówkę, pech lub zawodną pamięć, i żyjemy dalej. Nigdy nie zauważamy prawdziwej przyczyny tych problemów. Pająkowata istota o ludzkich dłoniach i oczach błękitnych jak plan eteryczny, z której pochodzi. Nie widzimy jak tworzy kolekcję kości palców skradzionych z dłoni śpiących niziołków. I w sumie może tak jest lepiej.

---

## ETTIN

*Samotnik, Duży, Konstrukt*

Maczuga (k10+3 obrażeń)

16 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Dwie głowy

**INSTYNKT:** Miażdżyć

- Atakuj dwóch wrogów na raz
- Broń stwórcy

Cóż lepsze byłoby od zidiociałego, wkurzonego wzgórzowego giganta? Taki z dwoma głowami. Fantastyczny pomysł, naprawdę. Pierwsza klasa.

---

## GIRALLON

Rozrywające łapska (k10+5 obrażeń)

*Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wieloręki

**INSTYNKT:** Panować

- Odpowiedz na wezwanie do ofiary
- Przepędzaj z dżungli
- Miotnij kimś

Przyciąga go dudnienie tam tamów i kawał mięsa na kamieniu ofiarnym. Wielką małpę zwą Girallonem, imieniem z dawno już zapomnianego języka królów, którzy wyhodowali tę bestię. Mówi się, że jest większa niż murowane domy. Okrywa ją futro w kolorze kości słoniowej. Jej kły są długie niczym szable. Ma cztery ramiona. Może sześć? Ciężko zweryfikować plotki. Każdego roku się to powtarza: jakiś odkrywca odwiedza wioski w dżungli szukając Girallona. Powraca odmieniony i bez trofeum. A tam tamy wciąż dudnią.

---

## GOLEM, Z CIAŁA

Niedopasowane pazury i zęby (k6+2 obrażeń)

*Bliski, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wiele części ciała

**INSTYNKT:** Życ

- Wykonuj rozkazy
- Odłącz część ciała

Nocą kradnę kawałek po kawałku. Skrycie przekopuję cmentarze, może trafi się dziś jakaś ręka, noga, kolejna głowa (poprzednia rozpadła się zbyt szybko). Nawet taki podły guślarz da radę z tym co ma, a z odrobiną kreatywności... Cóż, nie tylko na uczelni ustawisz się na całe życie, prawda? Pokażemy im.

---

## GOLEM, ŻELAZNY

Metalowe pięści (k8+5 obrażeń)

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Metalowy

**INSTYNKT:** Służyć

- Podążaj za rozkazami, nieustępliwie
- Użyj specjalnej, wbudowanej adaptacji lub narzędzia

Podstawa sztuki zaklinania. Każdy golemista i mekano-taumaturg w królestwie ją zna, choć nazwa „żelazny” bywa myląca – owych strażników tworzy się z dowolnego metalu: stali, miedzi czy nawet złota. Budowa porządnego golema cieszy się uznaniem na równi z konstrukcją mostu czy zamku. Golem to nie-ustępliwy i lojalny obrońca, gotów wypełniać rozkazy przez wieczność. Każdy wprawny zaklinacz potrafi takiego zrobić, jeśli stać go na materiały. A jeśli nie...

## KRAKEN

Gigantyczne macki (k10+5 obrażeń)

*Przedłużony, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wodny

**INSTYNKT:** Władać oceanem

- Wciągnij kogoś albo statek do wodnego grobu
- Omotaj mackami

Głowo-co? Nie chłopcze. Nie „jakiś kraken”. KRAKEN. Nie mam pojęcia jakich bzdur nauczyli cię w tej twojej szkole, ale my tutaj wiemy, że Głodniejszego trzeba szanować. Tak go nazywamy. A właściwie Głodniejszym z Głębi. Żaden z niego bóg, choć tych też mamy. Jest kałamarnicą! O mackach grubszych niż beczki i oczach wielkości księżyca w pełni. Rozumu Głodniejszemu też nie brakuje. Wie kiedy najlepiej jest uderzyć – gdy wszyscy są zbyt pijani lub zmęczeni, albo gdy skończyła się woda pitna. Wtedy właśnie cię dopadnie. Nie, nigdy go nie widziałem. Żyję, prawda?

## MANTIKORA

Kolec jadowy (k10+1 obrażeń, 1 przebicia)

*Bliski, Przedłużony, Brutalny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła

**INSTYNKT:** Zabijać

- Otruć
- Rozrywaj na strzępy

Jeśli chimera to pierwszy krok na mrocznej ścieżce, mantikora byłaby drzwiami, których nie da się zamknąć, gdy już się je otworzy. Lew, skorpion, skrzydła smoka. Wszystkie trudne do zdobycia, ale nie niemożliwe, wszak to tylko zwierzęta. Ostatni składnik, sycząca nienawistna twarz bestii, czyni mantikorę tak okrutną. Stary czy młody, kobieta czy mężczyzna nie ma znaczenia nic poza byciem człowiekiem, żywym i złączonym z kreaturą dzięki spaczonej magii. Taka osoba traci wszelkie poczucie tego kim jest, co zresztą można uznać za błogosławieństwo, gdyż bestia rodzi się z ludzkiego cierpienia. Nie należy się dziwić, że są tak chętne zabijać.

*Samotnik, Duży*

20 PW, 2 pancerza

*Samotnik, Duży, Konstrukt*

16 PW, 3 pancerza

---

## PEGAZ

Ostre kopyta (k8 obrażeń)

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła

**INSTYNKT:** Unosić w powietrze

- Unieś jeźdźca w powietrze
- Daj jeźdźcowi przewagę

Nie myśl sobie, że każda sztucznie stworzona istota jest przerażającą maskarą. Nie wyobrażaj sobie, że wszystkie to macki i krzyki, i krew czy cokolwiek. Weź za przykład tę szlachetną bestię. Urocza, prawda? Piękny biały koń o łabędzych skrzydłach. Nie wygląda jakby mógł latać – ale jednak. Na swój sposób elfy potrafią czynić cuda. Oto elfia magia w najczystszej postaci, to ona pozwala im się rozmnażać bez utraty szlachetnych cech. Wykluwają się z kryształowych jaj i wiążą z jeźdźcami aż po kres ich dni. Zapamiętajcie moje słowa – świat nadal ma w sobie trochę piękna.

*Grupa, Konstrukt*

10 PW, 1 pancerza

---

## PRZETRAWIACZ

Kwas (k10+1 obrażeń, ignoruje pancerz)

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Wydzielanie trawiącego kwasu

**INSTYNKT:** Trawić

- Wgryź się w coś
- Pożyw się

Jasne, magiczne eksperymenty to obrzydliwa dziedzina nauki. Na każdego pięknego pegaza przypada na wpół niedopieczona kreatura. Rozumiemy to. Słonioblin, to był świetny pomysł. Jak i Galaretowaty smok. To tylko przykłady, nic mi do nich. Wracając do sedna, mam tu coś na takie problemy. Nazywamy to przetrawiaczem. Tak, nie przesłyszałeś się. Wiem, wygląda dziwnie i cuchnie, ale za to zżera magię tak jak Svenloff Stout żłopie jasne pełne. Gdy następnym razem zdarzy się jeden z tych niefortunnnych wypadków, zostaw go przetrawiaczowi, a zmartwienia znikną. Tylko uważaj na niego. Tydzień temu to cholerstwo pożarło moją różdżkę.

*Samotnik, Duży, Konstrukt*

16 PW, 1 pancerza



---

## RDZEWIACZ

*Grupa, Konstruktor*

Korodujący dotyk (k8 obrażeń, ignoruje pancerz)

6 PW, 3 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Korodujący dotyk

**INSTYNKT:** Rozkładać

- Zmień metal w rdzę
- Zyskaj siłę poprzez pożarcie metalu

Bardzo wyróżniające się wyglądem stworzenie. Nieco jak czerwonawy świerszcz, a przynajmniej o długich, świerszczowatych nogach. Jest też ślepy, tak to widzę – wyczuwa otoczenie z pomocą długich wąsów, jak u ćmy. Pomagają mu też się pożywiać, przeczesuje nimi góry złomu w poszukiwaniu najlepszych kasków metalu. Bo nim się żywi. Rodzaj nie jest ważny, jego najdelikatniejszy dotyk zamienia metal w pordzewiałe strzępy. Magiczny materiał daje mu opór dłużej, ale w końcu też niszczy. Jedynie bogowie wiedzą skąd wzięły się rdzewiacze, są kłętą dla każdego, komu drogie jest jego wyposażenie.

---

## SOWONIEDŹWIENŹ

*Samotnik, Konstruktor*

Pazury (k10 obrażeń)

12 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Polować

- Uderz z ciemności

Ciało niedźwiedzia. Pióra sowy. Dziób, pazury i doskonały wzrok po ciemku. Czego tu nie kochać?

---

## KORN

*Samotnik, Duży, Konstruktor*

Paszcza (k10 obrażeń)

12 PW, 2 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Podkopywanie

**INSTYNKT:** Jeść

- Skonsumuj kamień
- Wydadź podmuch światła i ciepła

Krasnoludzkiej roboty pożeracz skalnych odpadów. Ma kształt kosza na śmieci, z kręgiem ramion wsadzających do paszczy nadmiar głazów. Pożerają kamień, wydają światło oraz ciepło. Przydatne przy prowadzeniu kopalni czy kamieniołomu. Co jednak gdy jakiś zaginie w kanałach pod miastem albo w lochach pod zamkiem? No, niezłe tarapaty. Będą jeść i jeść, dopóki nie pozostanie ci nic poza zawaleniem budynku i przeniesieniem się. Zapytaj Burrina, syna Fjornnvalda, wyrzutka z klanu. Założę się, że będzie mógł opowiedzieć ci to i owo o kornie.





**NISZE GŁĘBIE**

---

## ABOLETH

Macki (k10+3 obrażeń)

*Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Telepatia

**INSTYNKT:** Wydawać polecenia

- Wedrzyj się do umysłu
- Wyślij na nich sługi
- Wprowadź plan w życie

Głęboko pod powierzchnią ziemi, w krystalicznie czystych wodach mórz nieznających słońca, żyją abolethy. Ryby wielkości wielorybów, porośnięte dziwnymi, galaretowatymi czułkami do badania nieoświetlonych brzegów. Usługują im niewolnicy (ślepi albinosi, dowolnej rasy mającej dość pecha, by się na nich natknąć), których myśli i wola życia wysłał siłą umysłu aboleth. W głębinach abolethy spiskują przeciw sobie, a rybi kultysty budują i kopią, pnąc się w górę, aż w końcu przebiją się na powierzchnię. Na razie zaś śpią, śnią i prowadzą ręce białych sługusów do spełnienia swej woli.

---

## CHUUL

Szczypce (k8+1 obrażeń, 3 przebicia)

*Bliski, Przedłużony, Brutalny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Ziemnowodny

**INSTYNKT:** Rozszczepiać

- Rozszczep coś potężnymi szczypcami
- Wycofaj się do wody

Oto twój najgorszy koszmar o owocach morza urzeczywistniony. Niebezpieczna krzyżówka człowieka i skorupiaka, przeklęta prymitywną inteligencją, a błogosławiona parą ostrych jak brzytwa szczypiec. Dziwne rzeczy czają się w śmierdzących sadzawkach zapomnianych jaskiń. Chuul jest jedną z nich. Gdy takiego spotkasz, twoim najlepszym przyjacielem będzie ciężka pałka, do strzaskania jego skorupy. Oraz może odrobina masła czosnkowego, mmmm...

*Grupa, Wielki, Inteligentny*

18 PW, 0 pancerza

*Grupa, Duży, Ostrożny*

10 PW, 4 pancerza

---

## ELF GŁĘBINOWY, KAPŁAN

*Samotnik, Świętość, Inteligentny, Zorganizowany*

Porażenie (k10+2 obrażeń)

14 PW, 0 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Boskie koneksje

**INSTYKNT:** Wyrzucić boską zemstę

- Tkaj zaklęcia nienawiści i złośliwości
- Zgromadź elfy głębinowe
- Przekazuj boską wiedzę

Duchy lasów oraz pani jutrenka są bardzo daleko od domu w głębinach, gdzie mieszkają te elfy. Nowe, inne bóstwa oczekują tam na swe dzieci. Bóstwa pajaków, grzybniovych lasów i szeptów w zakazanych pieczarach. Elfy głębinowe, wiecznie dostrojone do świata wokół nich, z nienawistnym zamiarem wsłuchiwały się w podszepty tych bogów. Znalazły w nich nowe źródło siły. Nienawiść przyciąga nienawiść, więc zawarto ponure przymierza. Nawet wśród tych pogardliwych istot pobożność znajduje uznanie.

---

## ELF GŁĘBINOWY, MISTRZ MIECZA

*Grupa, Inteligentne, Zorganizowany*

Kolczaste ostrze (L[2k8]+2 obrażeń, 1 przebicia)

6 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**INSTYKNT:** Karać niewierzących

- Zadaj niewyobrażalny ból
- Użyj mroku jako przewagi

Wielki temu głębinowe elfy zgubiły słodycz i delikatny spokój jasnych kuzynów, nie porzuciły jednak wdzięku. Poruszają się z lekkością i pięknem wyciskającym łzy z oczu każdego wojownika. Trenowały w ciemności, gdzie okrucieństwo zainfekowało ich szermierczą sztukę. Ostrza z zadziorami i bicze zastąpiły wypolerowane włócznie z proporcami, dzierżone w bitwach na powierzchni. Mistrzowie miecza z klanów głębinowych elfów nie zadają li tylko śmierci, chcą karać każdym ciosem. Niegodziwość i ból jest ich walutą.

---

## ELF GŁĘBINOWY, ZABÓJCA

*Grupa, Inteligentny, Zorganizowany*

Zatrute ostrze (k8 obrażeń, 1 przebicia)

6 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Gardzić powierzchniowcami

- Otruj
- Wyzwól starożytne zaklęcie
- Wezwij posiłki

Nie była to rzecz tak prosta, jak wojna o terytorium czy religię. To nie sprzeczka pomiędzy królowymi doprowadziła do wielkiego rozłamu wśród elfów. To smutek. Skarlenie świata pod jarzmem pomniejszych ras. Wspaniałość wszystkiego, co zbudowały elfy, trzeszcząca w posadach. Wtedy też niektórzy zdecydowali odseparować się od świata, udręczeni łzami zwrócili się od ludzi i krasnoludów. Byli też inni, owładnięci przez coś nowego. Uczucie, którego nigdy wcześniej nie znał żaden elf. Złość. Nienawiść wypełniła te elfy, zmieniając ich i zwracając przeciw słabszym kuzynom. Niektórzy z nich wciąż są wśród nas, po wielkim exodusie pod ziemię. Niektórzy kryją się z ostrzami pokrytymi pajęczym jadem, wymierzając najdziwniejszą z kar: elfią zemstą.

---

## MAGMOWIEC

*Horda, Inteligentny, Zorganizowany, Zbieracz*

Płonący młot (k6+2 obrażeń)

7 PW, 4 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Płomienna krew

**INSTYNKT:** Tworzyć ręcznie

- Zaoferuj handel albo umowę
- Uderz ogniem bądź magią
- Udostępnij właściwy przedmiot, za odpowiednią cenę

Pracowite i przypominające krasnoludy magmowce zamieszkują najgłębsze trzewia świata. Żyjące w miastach ze spiżu i obsydianu, zbudowanych blisko płynnego jądra planety, poświęcają się rzemiosłu – w szczególności związanemu z ogniem i pokrewnymi mu magicznymi przedmiotami. Gburowate i dziwne, rzadko decydują odezwać się do petentów stojących przed ich bramami, nawet tych, którzy znaleźli sposób na przeżycie w piekielnym gorącu. Szanują niewiele ponad świetnie wykonane przedmioty, a nauka u jednego z ich rzemieślników oznacza dostęp do tajemnic nieznanych kowalom z powierzchni. Jak wiele innych spraw w życiu, odwiedzenie magmowców to gra ryzyka i nagrody.

## MINOTAUR

Topór (k10+1 obrażeń)

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Nieomylny zmysł kierunku

**INSTYNYKT:** Więzić

- Zdezorientuj ich
- Zagub ich

Głowa człowieka, ciało byka. Nie, czekaj, odwrotnie. Ma głowę byka i ciało człowieka. Czasem kopyta? Tak? Pamiętam, że stary król mówił coś o labiryncie... Nie potrafię myśleć w stresie... Co to było? Bogowie, chyba nadchodzi...

## NAGA

*Samotnik, Inteligentny, Zorganizowany, Zbieracz, Magiczny*

Ugryzienie (k10 obrażeń)

*Bliski, Przedłużony*

**INSTYNYKT:** Przewodzić

- Wyślij wyznawcę na śmierć
- Użyj starej magii,
- Zaoferuj umowę albo okazję

Nagi, ambitne i terytorialne ponad wszystko, trudno znaleźć bez rozwiniętego i podstępного kultu wokół siebie. Zobaczysz ich ślady w wielu górskich miasteczkach – węzową pieczęć na ścianie w gospodzie. Spaloną świątynię. Ludzi ginących w kopalniach. Kobiety i mężczyźni noszących gadzie maski. U źródła tego wszystkiego czyha naga: stara, zapomniana już istota. Ma ludzką głowę i zwinięte ciało węża, choć różnią się między sobą, w zależności od rodowodu i pierwotnego przeznaczenia. Wszystkie mistrzowsko władają manipulacją i magiczną mocą z którymi trzeba się liczyć.

## POMIOT CHAOSU

Chaotyczny dotyk (k10 obrażeń)

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Chaotyczna forma

**INSTYNYKT:** Podważać ustalony porządek

- Napisać rzeczywistość na nowo
- Wyzwól powstrzymywany chaos

Kultysta wypędzony z miasta szuka schronienia po wsiach i miasteczkach. Wykryty w nich, ucieka w góry, i na ścianach jaskiń wydrapuje swoje oddanie. Odkryty ponownie, przepędzony pochodniami i widłami, wchodzi coraz głębiej i głębiej, aż zagubi się w najgłębszym z miejsc. Najpierw gubi imię. Później kształt. Jego bóstwa chaosu, najukochańsze, błogosławią go nowymi.

*Samotnik, Duży,*  
16 PW, 1 pancerza

12 PW, 2 pancerza

*Samotnik, Bezkształtny*  
19 PW, 1 pancerza

---

## SALAMANDRA

*Horda, Duża, Inteligentna, Zorganizowany, Przybysz*

Płonąca włócznie (L[2k6]+3 obrażeń)

7 PW, 3 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Niedaleki*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Podkopywanie

**INSTYNKT:** Konsumować w płomieniach

- Wezwij elementarny ogień
- Wytop z nich oszustwa

Wykopalisko odsłoniło coś, co raporty określają bazaltowymi wrotami. Czarne kamienie z wtopionymi runami. Po wykopaniu magowie ocenili je jako nieaktywne, niemniej dalsze badania zaprzeczyły tej hipotezie. Cały zespół zniknął. Gdy dotarliśmy, wrota świeciły się, wypełniając blaskiem całą pieczarę. Z wejścia byliśmy w stanie dostrzec, że cały teren roił się od tych istot – podobnych ludziom o czerwonej lub pomarańczowej skórze i wzroście ogra, choć z węzowym ogonem zamiast nóg. Były odziane, niektóre nawet w zbroje z czarnego szkła. Mówiły do siebie językiem brzmiącym jak tłuszcz w ogniu. Chciałem uciekać, ale sierżant nie słuchał. Czytaliście już, co nastąpiło, sir. Wiem, jestem jedynym, który wrócił, ale mówię prawdę! Brama jest otwarta i to dopiero początek!

---

## SMOK

*Samotnik, Wielki, Przeróżający, Ostrożny, Zbieracz*

Ugryzienie (L[2k12]+5 obrażeń, 4 przebicia)

16 PW, 5 pancerza

*Przedłużony, Brutalny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Krew żywiołów, Skrzydła

**INSTYNKT:** Panować

- Nagnij żywioł do swej woli
- Załadaj hołdu
- Działaj z pogardą

To najwspanialsze i najstraszniejsze, co ten świat ma do zaoferowania.



„Sacred bones crumble  
enshrined

Entombed in roots and  
stones

A dead sun burns in the  
hollow Earth

Nameless rivers of dust”

–Wolves in the Throne Room,  
„Thuja Magus Imperium”

---

## **SMOK APOKALIPSY** *Samotnik, Wielki, Magiczny, Świętość*

Ugryzienie (L[2k12]+9 obrażeń, 4 przebicia) 26 PW, 5 pancerza

*Przedłużony, Potężny, Brutalny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Metalowa łuska, Nadnaturalna wiedza, Skrzydła

**INSTYNYKT:** Zakończyć świat

- Rozpocznij katastrofę
- Zioń żywiołami
- Działaj, idealnie przewidując

Końcem wszystkiego będzie ogień – drzew, ziemi i samego powietrza. Zstąpi na niziny i góry, nie spoza tego świata, lecz z niego. Zrodzony w łonie najgłębszej ziemi przyjdzie Smok Końca Świata. Po jego przejściu wszystko stanie się pyłem i żółcią, a świat podziemi i potworów zdryfuje w przestrzeń między planami, pozbawiony wszelkiego życia. Mówi się, że czcici smoka apokalipsy to otwarcie się na szaleństwo. Mówi się, że kochać go, to znać zapomnienie. Przebudzenie nadchodzi.

---

## **SZARY ROZPRUWACZ** *Samotnik, Duży*

Rozpruwające pazury (k10+3 obrażeń, 3 przebicia) 16 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Potężny*

**INSTYNYKT:** Służyć

- Rozpruj coś

Sam w sobie rozpruwacz jest siłą czystego zniszczenia. Olbrzymi i skórzasty, z paszczą o niezniszczalnych zębach i pasujących pazurach, nie odczuwa przyjemności z niczego poza rozpruwaniem. Kamień, ciało czy stal, bez różnicy. Jednakże szarego rozpruwacza rzadko spotyka się samego. Wiązą się z innymi stworzeniami, z niektórymi przy urodzeniu, z innymi jako dorosłe istoty. Szary rozpruwacz będzie podążać za powiązanim panem, przynosząc w darze mięso i chroniąc go podczas snu. Niezwiązany rozpruwacz oznacza pewne bogactwo... O ile uda ci się przeżyć, by go sprzedać.





**POTĘGI PLANÓW**

---

## ANIOŁ

*Samotnik, Prerażający, Świętość, Inteligentny, Zorganizowany*  
Gorejący miecz (L[2k10]+4 obrażeń, ignoruje pancerz) 18 PW, 4 pancerza  
*Bliski, Potężny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Skrzydła

**INSTYNKT:** Dzielić się boską wolą

- Dostarcz wizje i proroctwa
- Porusz śmiertelników do działania
- Ujawnij grzech i niesprawiedliwość

I tak było zapisane, iż niebiosa otwarły się przed Avra'hal, a zza chmur anioł wyłonił się mówić do niej pod postacią jej córki pierworodnej – pięknej, o hebanowej skórze i złotych oczach – a Avra'hal załkała ujrawszy to. *Nie bój się, przemówi. Pójdź do wiosek co w snach wskazałim, by im pokazać słowo co zapisałim w twojej duszy.* Avra'hal łkała i łkała i zgodziła się wypełnić co powiedziane. Powzięła miecz swój i księgę swoją i poszła do wiosek, a na ustach niosła wielkie pragnienie krwi, gdyż słowem co anioł zapisał w jej duszy było *zabijaj*.

---

## DEMON SŁÓW

*Samotnik, Przybysz, Magiczny*

**INSTYNKT:** Szerzyć swoje słowo

- Rzuć zaklęcie związane ze swoim słowem,
- Doprowadź swe słowo do obfitości

Cała magia śmiertelnych to tylko słowa. Zaklęcia są modłami, rytualnymi formułami, odlewany runami czy śpiewanymi pieśniami. Literami, słowami, zdaniami i składnią splecionymi w język, który cały świat sam w sobie może zrozumieć. Słowami sprowadzamy rozpacz i radość na naszych bliskich, tworzymy obrazy i szepcemy pragnienia w stronę bóstw. Nie dziwota więc, jeśli cała ta moc jest intencjonalna. Każde wypowiedane przez nas słowo, jeśli powtarzać je, nadać mu znaczenie, wypełnić emocją, może wywołać niezamierzone skutki. Przywołać coś. Demony słów wzywa przypadek, pojawiają się losowo i często żyją bardzo krótko, niemniej przybywają doglądać konkretnego słowa. Kapryśne, nieprzewidywalne i niebezpieczne, owszem, ale mogą być użyteczne – wszystko zależy od słowa.

## DEPRAWATOR

*Samotnik, Skradacz, Przybysz, Zbieracz*

Sekretny sztylet (G[2k8] obrażeń)

12 PW, 0 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Targować się

- Zaoferuj umowę o straszliwych konsekwencjach
- Przeczysz skarbiec piekieł w poszukiwaniu karty przetargowej
- Odstaw pokaz siły

Dobry człowieku, z pewnością wiesz czemu tu jestem. Musisz wiedzieć kim jestem. Wypowiedziałeś słowa. Przełałeś krew i wykonałeś polecenia, niemal co do joty. Twoja wymowa była nieco niedokładna, ale to nic nowego. Przybyłem, by dać ci to czego zawsze pragnąłeś, przyjacielu. Chwała, miłość, pieniądze? Błahostki, gdy ma się piekielne skarbcę do dyspozycji. Nie udawaj zaskoczonego, wiedziałeś o tym. Masz tę jedną rzecz, której pragniemy. Obiecay ją nam, a świat stanie przed tobą otworem. Zaufaj mi.

## DIABEŁ KOLCZASTY

*Samotnik, Duży, Przybysz, Przeróżający*

Kolce (k10+3 obrażeń, 3 przebicia)

16 PW, 3 pancerza

*Bliski, Przedłużony, Brutalny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Kolce

**INSTYNKT:** Rozdzierać ciała i przelewać krew

- Nadziej kogoś
- Zabij bezkrytycznie

Jest tysiąc rodzajów diabłów, jak nie więcej. Niektóre zwyczajne, inne wyjątkowe. Jeśli nowy rodzaj zostanie odkryty, trafia do prowadzonego przez inkwizycję Kodeksu Dręczycieli. Wiedza ta przekazywana jest między opactwami w nadziei, że potworności danego rodzaju nie znajdą znów drogi na ten świat. Diabeł kolczasty od dawna znany jest braciom i siostrom inkwizycji. Pojawia się jedynie w miejscach wielkiej przemocy lub gdy wezwie je krnąbrny demonolog. Te pokryte cierniami demony czerpią wyjątkową radość z przelewu krwi, szczególnie z nadziewania ofiar, kawałek po kawałku lub w całości, na swoje kolce, pozwalając im tam skonać. Okrutne, aczkolwiek niezbyt efektywne, poza rzezią. Dla inkwizytorów mają niski priorytet.



---

## DIABEŁ ŁAŃCUCHOWY

Druzgotanie (k10 obrażeń, ignoruje pancerz)

*Bliski, Przedłużony*

INSTYNKT: Schwytąć

- Weź jeńca
- Wróć tam, skąd przyszedłeś
- Radośnie torturuj

Myślicie, że stwierdzenie „zaciągnąć do piekła” wzięło się znikąd? W przypadku łańcuchowego diabła jest niestety dosłowne. Ten przyzwany stwór każdej ofierze ukazuje się pod inną postacią, mając tylko jeden cel: opleść ją i zabrać do miejsca udręki. Czasami objawia się jako góra rdzewiejącego żelaza, haków i zwojów niedopasowanych ogniw, przypominających kształtem człowieka. Innym razem będzie to węzeł sznurów, wodorostów lub poskręcanych skrwawionych prześcieradeł. Efekty jednak zawsze są takie same.

---

## ŹMI

Płomienie (k8+1 obrażeń, ignoruje pancerz)

*Bliski, Przedłużony*

ZDOLNOŚCI SPECJALNE: Jest z płomieni

INSTYNKT: Wiecznie płonąć

- Daj potęgę za odpowiednią cenę
- Wezwij siły Mosiężnego Miasta.

Przestań pocierać tę lampę, idioto. Nie obchodzi mnie co czytałeś, nie spełni twoich życzeń. Przyprowadziłem cię tu aby pokazać ci coś rzeczywistego, prawdziwego. Widzisz ten mural? Ukazuje starożytne miasto, prawdziwe miasto sprzed wieków. Nazywali je Majilis, a duchy zbudowały je ze spiżu. Mieli golemi za sługi i ludzi za kochanków, a w tamtych czasach mówiło się, że można było im przehandlować rok życia za przysługę. Tej nocy nie przybyliśmy szukać skarbów, głupcze, jesteśmy tu, by się uczyć. Dżiny czasem jeszcze przychodzą do tego miejsca, musisz więc zrozumieć ich historię aby wiedzieć jak się zachować. Są potężne, złośliwe i dumne, musisz więc znać je, jeśli chcesz przetrwać przywołanie. A teraz przynieś no tę lampę, to ją zapalimy. Ściemnia się, a te ruiny są niebezpieczne w nocy.

*Samotnik, Przybysz*

12 PW, 3 pancerza

*Grupa, Duży, Magiczny*

14 PW, 4 pancerza

„Ludzie zaczynają mnie nudzić”.

– Zod, Superman II

## IMP

*Horda, Przybysz, Inteligentny, Zorganizowany*

Płomienna podagra (k6 obrażeń, ignoruje pancerz) 7 PW, 1 pancerza  
*Bliski, Niedaleki, Daleki*

**INSTYNYKT:** Nękać

- Poślij informacje do piekła
- Odstaw łobuzerkę

Te małe demony-observatory często służą jako pierwsze obiekty pętania dla czarnoksiężskich neofitów. Można znaleźć je panoszące się w tajemnych koteriach, gdzie piją eliksiry, gdy nikt nie patrzy, albo gdy z małymi widełkami gonią zwierzaki i sługi. Karykatura prawdziwej demoniczności, tymże są te małe paskudy, szczęśliwie nietrudno je spętać ani przegnać.

## KOSZMAR

*Horda, Duży, Magiczny, Przerazający, Przybysz*

Tratowanie (k6+1 obrażeń) 7 PW, 4 pancerza  
*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Płomień i cień

**INSTYNYKT:** galopować szaleńczo

- Osłoń jeźdźca przed piekielnym płomieniem
- Przepędź ich

To stado pochodzi od paktu zawartego w czasach, gdy ludzie nadal zamieszkiwali Wyniszczone Step. Końscy Władcy, jak ich zwano, podróżowali przez te ziemie. Ponoć rodzili się w siodle. Jeden z nich, próbując przewyższyć rówieśników, zawarł czarny pakt z jakąś upadłą potęgą i odda swe najlepsze konie. Uzyskał moc, jasne, ale czym jest tysiącletnia dynastia wobec tak krótkiego życia? Od tamtych czasów diabły z otchłani dosiadają najzacieńszych koni, jakie kiedykolwiek widziano. Lśniący olej na skórze i grzywy z płomieni udręki, oto są rumaki piekielnej kawalerii

---

## LARWA

*Horda, Skradacz, Przybysz, Inteligentny*

Śluz (G[2k4] obrażeń)

10 PW, 0 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Cierpieć

- Przepełnij ich beznadzieją
- Błagaj o litość,
- Przyciągnij uwagę zła

Ci, co ujrzeni Niższe Plany i ocaleni nietknięci szaleństwem, opowiadają o chmarach tych wijących się nieszczęśników. Czerwie o twarzach kobiet i mężczyzn, błagające o odkupienie w gnieździe z płomieni. Niekiedy są zaganiane przez wyrwę w planarnym pęcherzu i wyzierają na zewnątrz w naszym świecie, wijąc się w agonii. Gdy już się tu znajdują, szerzą niedolę i choroby, dopóki ich krótkie życia nie rozplyną się w krwawą maź. W gruncie rzeczy są zachętą do dobrych uczynków w życiu.

---

## NIUNIKNIENI

*Grupa, Duży, Magiczny, Ostrożny, Bezkształtny, Przybysz*

Młot (k10+1 obrażeń)

21 PW, 5 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Stworzeni z Porządku,

**INSTYNKT:** Zachować porządek

- Zakończ zakłęcie lub efekt
- Wyegzekwuj prawa natury lub człowieka
- Daj rzucić okiem na przeznaczenie

Wszystko ma swój koniec. Rzeczywistość krwawi z rany od noża entropii. Na krańcu czasu stoją nieuniknieni. Masywni, potężni i, wydawać by się mogło, wyrzeźbieni z materii gwiazdnej, nieuniknieni interweniują tylko w sytuacjach, gdy magia lub jakaś katastrofa rozplączą tkaninę przeznaczenia. Gdy aroganccy i potężni próbują wytrącić istotę przeznaczenia, chcąc podważyć prawa rzeczywistości, nieuniknieni przybywają aby przywrócić wszystko na właściwe tory. Niezachwiani, zdają się że niewrażliwi na śmiertelne nawet rany, niezaprzeczalnie enigmatyczni. Mówi się, że po tym, jak długa nić czas się skończy, zostaną tylko nieuniknieni.



## PIEKIELNY OGAR

*Grupa, Przybysz, Zorganizowany*

Ogniste ugryzienie (k8 obrażeń)

10 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Krycie w cieniu

**INSTYNKT:** Gonić

- Podążaj mimo przeszkód
- Pluj ogniem
- Wezwij piekielne siły na swój cel.

Gdy ktoś łamie umowę, czy dłużnik nie przychodzi po zapłatę? Czy strona pokrzywdzona nie wysyła kogoś aby odzyskać swoje? To samo dotyczy Potęg Niższych. Chcą jedynie tego, co należy do nich. Wyjąca sfora cieni, płomienia i poszarpanych kości, napędzana dźwiękiem łowieckiego rogu. Nigdy nie spoczną, nie da się im umknąć.

## QUASIT

*Horda, Przybysz*

Piekielne uzbrojenie (k6 obrażeń)

7 PW, 2 pancerza

*Bliski*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Dostosowująca się forma

**INSTYNKT:** Służyć

- Atakuj lekkomyślnie
- Zadaj ból

Imp z odrobiną ambicji, quasit jest czymś w rodzaju mięsa armatniego demonicznych krain. Chudopacholek uzbrojony w kły, albo pazury, albo skrzydła, albo cokolwiek innego, co da mu trochę przewagi nad swoimi piekielnymi koleżkami. Quasity często pętane są przez czarowników do przenoszenia ciężarów, budowania mostów lub strzeżenia swoich wież. Potrafią przyjmować różne kształty, a żaden z nich nie jest przyjemny.

---

## TARRASQUE

*Samotnik, Wielki, Przybysz*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Odporny

**INSTYNKT:** Konsumować

- Połknij osobę, grupę, lub miejsce w całości
- Wywoł z wnętrzości resztki dawno zjedzonego miejsca

Tarrasque. Legendarny niepowstrzymany moloch, pożeracz miast, połykacz statków, koni i rycerzy. Istota nie widziana od wieku, ale będąca przedmiotem wszelkiej maści opowieści. Jeden wspólny wątek prawdy przewija się w tych historiach. Nie da się go zabić. Żadne ostrza nie przebiją jego kamiennej skorupy. Żadne zaklęcia nie przenikną jego tajemniczych barier. Opowieści mówią, że wola jednej czystej duszy potrafi położyć go do snu, choć co to znaczy, ani, o bogowie, gdzie taką znaleźć – módlmy się, byśmy nigdy nie musieli się dowiedzieć. Teraz śpi. Gdzieś na peryferiach planarnych krawędzi, śpi. Do czasu.

---

## ŻYWIŁAK IDEI

*Samotnik, Skradacz, Przybysz, Bezkształtny*

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Forma idealna

**INSTYNKT:** Udoskonalić swoją ideę

- Zaprezentuj swoją ideę w najczystszej formie
- Plany nie są tak dosłowne jak nasz świat. Zdobne w chaos żywiołów, istnieją miejsca rzeczy dziwniejszych niż powietrze i woda. Tutaj rzeki czasu rozbijają się na brzegach skryształizowanego strachu. Posępne burze koszmarów gromkim śmiechem rozświetlają nieboskłony. Czasem duchy takich miejsc można przyciągnąć do naszego świata, choć są nieskończenie bardziej nieprzewidywalne i dziwniejsze niż ogień i ziemia. Łatwiej z nimi o błędy – próbując przyzwać żywiołaka bogactwa można zrobić sobie niespodziankę, przywołując żywiołaka morderstwa.



# **MIESZKAŃCY KRAIN**

---

## AKOLITKA

**INSTYNKT:** Służyć obowiązkowo

- Wypełniaj dogmaty
- Zaoferuj nagrodę w wieczności za przyziemne uczynki

Nie każdy może być Wysokim Kapłanem, mówili. Nie każdy może dzierżyć Białą Iglicę, mówili. Szoruj podłogę, powiedzieli. Cthoński Przebóg nie chce brudnych podłóg, prawda? Dostąpię oświecenia i magii, powiedzieli. Ech. Posiniaczone kolana i wykrzywione ręce, tego dostąpiłam. Gdybym to ja była kleryczką...

---

## ARYSTOKRATKA

**INSTYNKT:** Rządzić

- Wydaj rozkaz
- Zaoferuj nagrodę

Czyżby bogowie podarowali im ich pozycję? Czy dlatego są w stanie przekazywać bogactwa i władzę wraz z urodzeniem? Może to jakaś sztuczka lub zaklęcie we krwi? Chłop ugina kolana, i szura, i trzusi się, szlachcic zaś nosi się porządnie, a jak mawiają, że każdy ma brzemię do noszenia. Mi się wydaje, że niektórych obarcza kamień, innych złoto. Ciężkie jest życie.

---

## AWANTURNIK

Miecz (k6 obrażeń)

*Bliski*

*Horda, Inteligentny*

3 PW, 1 pancerza

**ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Nieskończony entuzjazm

**INSTYNKT:** Poszukiwać przygód lub zginąć próbując

- Wyruszyć na beznadziejną wyprawę
- Działać impulsywnie
- Podzielić się opowieścią o przeszłych wyczynach

Szumowiny tej ziemi, ot co. Trupa zbrojnych kobiet i mężczyzn wpadła do miasta, na wszystkie strony wymachując wystarczającą mocą, magiczną i zwykłą, zdolną zrównać okolicę z ziemią. Nieśli torby pełne łupów, nadal mokrych od krwi pechowca, którego zabili, by je zdobyć. Kryzys gospodarczy na naszym progu, ot co. Cały system fiknie koziołka. Niebezpieczni, i nieprzewidywalni mordercy bezdomni. Oh, chwila, wy też jesteście poszukiwaczami przygód? Cofam wszystko co powiedziałem!

---

## BANDYTKA

*Horda, Inteligentny, Zorganizowany*

Dirk (k6 obrażeń)

3 PW, 1 pancerza

*Bliski*

INSTYNKT: Rabować

- Ukradnij coś
- Załadaj daniny

Desperacja jest mottem bandytyzmu. W ciężkich czasach coś innego zostaje, niż wyszabrować broń i dołączyć do bandy paskudnych kobiet i mężczyzn? Choć zaangażowani są w napady na traktach, kłusownictwo, oszustwa, wyłudzenia i morderstwa, to nie można ich za to winić. W końcu wszyscy musimy jeść, prawda? Z drugiej strony, zło siedzi w sercach niektórych, no i kto powiedział, że desperacja nie zaspokaja czyichś prymitywnych żądz? Tak czy inaczej, czasami wybór to głód, albo to.

---

## BANDYCKI KRÓL

*Samotnik, Inteligentny, Zorganizowany*

Ulubiony nóż (b[2k10] obrażeń)

12 PW, 1 pancerza

*Bliski*

INSTYNKT: Przewodzić

- Postaw żądanie
- Wymuś
- Obal władzę

Lepiej rządzić w piekle niż służyć w niebie.

---

## BŁAZEN

INSTYNKT: Wyszyszczać

- Ujawnij niesprawiedliwość
- Spłataj figiel

Nie ma na królewskim dworze innej osoby, której wolno mówić prawdę. Czystą, szczerą prawdę na temat czegokolwiek. Błazen przybiera to wszystko w dzwonki, podskoki i kolorowy makijaż, ale ktoś inny mógłby powiedzieć królowi jak się sprawy mają? Powiadają, że błaznowi można zaufać, szczególnie, jeśli zagotował ci krew i najchętniej utopiłbyś go w szambie.

---

## BUNTOWNICZKA

*Horda, Inteligentny, Zorganizowany*

Topór (k6 obrażeń)

3 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Obalić porządek

- Zgiąć za sprawę
- Zainspiruj innych

Na wsi uznano by ich za wyjętych spod prawa i wygnano lub stracono. Miasto zaś jest pełne kryjówek. Ciasnych piwnic do pochylania się nad mapami i spiskowania przeciwko zgniłemu systemowi. Jak szczury, podgryzają porządek, by zastąpić go nowym lub zwyczajnie zniszczyć. Granica między zmianą i chaosem jest wąta – niektórzy buntownicy krocą po tej cienkiej linii, inny woleliby ją spalić. Przebranie, sztylet w ciemnościach lub pochodnia rzucona w odpowiednim momencie są narzędziami buntu. Palące znamię anarchii to wspólny lęk wszystkich szlachciców świata podziemi i potworów. Buntownicy są tego powodem.

---

## CHŁOP

**INSTYNKT:** Dawać sobie radę

- Poproś o pomoc
- Zaoferuj prostą nagrodę i wdzięczność

Pokryci brudem, sprowadzeni na dno wielkiego łańcucha istnienia, wszyscy stoimy na barkach tych co uprawiają pola. Niektórzy chłopci radzą sobie lepiej niż inni, jednak za życia żaden z nich nigdy nie ujrzy nawet jednej złotej monety. Nocą śnią o tym, jak pewnego dnia walczą ze smokiem i ratują księżniczkę. Nie udawaj że nigdy nim nie byłeś nim straciłeś resztek rozumu, awanturniku.

---

## DRUCIARZ

**INSTYNKT:** Tworzyć

- Zaoferuj kuriozum za odpowiedni cenę
  - Powtarzaj opowieści o wielkich zagrożeniach i nagrodach daleko stąd
- Mówi się, że jeśli napotkasz druciara na trakcie i nie zaoferujesz mu łyka piwa lub odrobiny jedzenia, to zostawi ci w podzięcie klątwę pecha. Druciarze to kuriozalni ludzie. Często przemierzają szlaki pomiędzy miasteczkami na wozach pełnych rupieci, ciągniętych przez ulubione muły. Z wyleniałym pieskiem i opowieścią za towarzyszy. Niekiedy też z przesyłką, jeśli masz szczęście żyć w miejscu, gdzie nie zapuszcza się Królewska Poczta. Jeśli będziesz miły, sprzeda ci niewiedzącą różę lub zegar bijący dźwiękiem chochliczego śmiechu. A może najzwyczajniej są aspołecznymi domokrażcami? Nigdy nie wiadomo

„Strzeżcie się bestii ludzkiej, jako że człowiek jest pionkiem szatana. Jedyne wśród bożych stworzeń zabija dla zabawy, żądzy lub chciwości. Tak, zabije brata swego, aby zabrać ziemię bratu własnemu. Nie pozwólcie mu rozmnażać się ogromnie, jako że on doprowadzi swój i wasz dom do ruiny. Strzeżcie się go. Wyganie go na powrót do jego legowiska w dzicy. Jako że jest on zwiastunem śmierci”.

– Planeta Małp

## GUŚLARKA

*Magiczny*

**INSTYNKT:** Uczuć się

- Rzuć niemal właściwe zaklęcie (za odpowiednią cenę)
- Zawrzyj umowę ponad swój stan

Nie wszyscy znający sztukę magiczną są wędrownymi czarodziejami, albo nekromantami w mauzoleach czy zaklinaczami o starożytnym pochodzeniu. Niektórzy z nich to po prostu staruchy wystarczająco sprytnie, by odkryć sztuczkę czy dwie. Dojście do nich mogło je zostawić nieco zwichrowanymi, ale jeśli masz klątwę do odczynienia bądź miłość do udowodnienia, guślarka może będzie w stanie ci pomóc. O ile znajdziesz jej zgniłą chatę pośrodku bagna i zapłacisz żadaną cenę.

## KUPIEC

**INSTYNKT:** Czerpać zysk

- Zaproponuj intratne przedsięwzięcie
- Zaproponuj „transakcję”

Trzymetrowe tyczki, tylko u mnie trzymetrowe tyczki! Pochodnie jasne i gorące! Muły uparte, ale z dobrej hodowli! Konopnego worka ci trzeba, prawda? Właśnie tutaj go znajdziesz! Kupujcie trzymetrowe tyczki!

## ŁOWCZYNI

*Grupa, Inteligentny*

Sfatygowany łuk (k6 obrażeń)

6 PW, 1 pancerza

*Niedaleki, Daleki*

**INSTYNKT:** Przetrwąć

- Przynieść wieści z dziczy
- Ubij bestię

Dzicz to dom nie tylko dla rogatych bestii. Są też w niej kobiety i mężczyźni – ci co zwęszą krew na wietrze i przemierzają niziny ubrani w skóry swojej zwierzyny. Czy ze sprawdzonym łukiem kupionym podczas rzadkiej wizyty w mieście, czy też z nożem z kości i ścięgien, ci ludzie mają więcej wspólnego z tym co tropią i jedzą, niż z własnym ludem. Są poważni, ponurzy i cisi, a swego rodzaju spokój odnajdują tylko w dziczy.



## NIZIOŁEK ZŁODZIEJ

*Samotnik, Mały, Inteligentny, Skradacz,, Przebiegły*

Sztylet (G[2k8] obrażeń)

12 PW, 1 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Życ w skradzionym luksusie

- Ukradnij
- Udawaj przyjaciół

Głupim byłoby wyciąganie pochopnych wniosków o osobie tylko dlatego, że jest dobra w tym czy tamtym. Z drugiej strony, jaki koń jest każdy widzi, prawda? Może najzwyczajniej dobrotliwy i pulchny obraz niziołka preferującego przesiadywanie w trawiastej, pagórkowej norce nie pasuje do tego, co zobaczysz w slumsach i gospodach ludzkiego świata. Możliwe, że jest tam aby zwinąć twoją sakiewkę za samo nazwanie go „niziołkiem”. Nie wszyscy akceptują ten tytuł. Ewentualnie pogrywają w grę udając żebrzące dziecko, a twoje aroganckie oczy nie są w stanie dojrzeć różnicy nim nie jest za późno. Cóż, nie ma to większego znaczenia. Niziołek znika z twoimi monetami szybciej niż dotrze do ciebie, że na to zasługujesz.





## RYCERZ

*Samotnik, Inteligentny, Zorganizowany, Ostrożny*

Miecz (L[2k10] obrażeń)

12 PW, 4 pancerza

*Bliski*

**INSTYNKT:** Życ według zasad

- Przyjmij moralną postawę
- Powiedz żołnierz do bitwy

Który z młodzików nie zaciskał rąk na poręczy pod wrażeniem potężnego starcia, nie marzył o przywdzianiu stali oślepiiony widokiem rycerza w lśniącej zbroi, nie śnił o udziale w turnieju ku radości króla i królowej? Który z wiejskich chłopców z niczym poza bochenkiem chleba i starą piłą nie chciałby ich wymienić na kopię i kolorowy sztandar? Rycerz może być świętym wojownikiem, zaprzysiężonym mieczem, niekiedy nawet złoczyńcą, jednak bez względu na wszystko zawsze będzie symbolem dla wszystkich co go ujrzą. Rycerstwo coś znaczy.

## STRAŻNICZKA

*Grupa, Inteligentny, Zorganizowany*

Włócznia (k8 obrażeń)

6 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**INSTYNKT:** Robić co każą

- Utrzymaj prawo
- Zarób na boku

W ich przypadku przeważnie nie ma różnicy pomiędzy szlachetnymi obrońcami, a pijanym chamstwem. Będąc niżej postawioną od szlachetnego rycerza, dumna miejska strażniczka nadal jest starożytną profesją. Strażniczki często przywdziewają kolory swego pana (zwykle niewidoczne spod błota), a co fartowniejsze także porządne uzbrojenie i pasujące zbroje, zależnie od zamożności rzeczonoego pana. Jednak nawet jeśli nie, ktoś musi pilnować bram, gdy w lasach zauważono Czarnych Jeźdźców. Zbyt wielu z nas zawdzięcza im życie – pamiętaj o tym następnym razem, kiedy jedna z nich będzie po pijaku obrażać twoją matkę.

## SZPIEG

**INSTYNKT:** Infiltrować

- Raportuj prawdę
- Zdradź

Uwielbiani przez królów, choć nie godni zaufania. Tajemniczy, skryci i powabni, są sztyletem w ciemności i parą bacznych oczu. Dla przeciętnego człowieka życie szpiega wypełnione jest romansem i intrygą. Szpieg może być najlepszym przyjacielem, kochankiem lub starcem spotykanym każdego dnia na targu. Nigdy nie możesz być pewien. Może ty jesteś szpiegiem? Ludzie mówią, że istnieje magia mogąca niepostrzeżenie przekreślić umysł. Jak mogę ci zaufać?

---

## WYSOKI KAPŁAN

**INSTYNYKT:** Przewodzić

- Ustanów boskie prawo
- Ujawnij boski sekret
- Zleć świątobliwe przedsięwzięcie

Cenieni przez wszystkich, których wzrok na nich spocznie, wysocy kapłani i matki przełożone tego świata cieszą się swego rodzaju czcią. Niezależnie od tego, czy wyznają Ur-thuu-haka, boga mieczy, czy też szepczą modlitwy do Namiaha, szlachetnej córy pokoju, będą w posiadaniu wiedzy niedostępnej dla ciebie czy dla mnie. Bogowie przemawiają do nich w sposób podobny sklepikarzom na targowisku. Za to, za przechowywanie sekretów i wiedzę na temat rzeczy, rozstępujemy się przed nimi, gdy przechodzą w lśniących szatach.

---

## ŻOŁNIERZ

*Horda, Inteligentny, Zorganizowany*

Włócznia (k6 obrażeń)

3 PW, 1 pancerza

*Bliski, Przedłużony*

**INSTYNYKT:** Walczyć

- Maszeruj do bitwy
- Walcz ramię w ramię

Dla prostego człowieka z silnym ramieniem często jedynym wyborem jest zostanie bandytą lub to: przywdzianie kolorów i niepasującego pancerza i marsz w nieznaną wraz z tysiącami innych przerażonych kobiet i mężczyzn, zwerbowanych do walki w wojnach naszych czasów. Zamiast tego mogliby chować się w lasach, żyć ze schwytanej zwierzyny i unikać królewskiej straży. Lepiej ryzykować życie za sprawę. Dzielnie rzucać swój los na szalę wraz z towarzyszami i liczyć na wyjście z drugiej strony w jednym kawałku. Poza tym szlachcice potrzebują silnych kobiet i mężczyzn. Jak oni to mówią? Garstka żołnierzy jest lepsza od setki argumentów.



**ROZDZIAŁ XI**

Zakurzone grobowce i zapomniane skarbcze świata wypełniają użyteczne przedmioty. Nowy, ostry miecz dla wojownika, śmiertelna trucizna dla łotra... Większość przedmiotów jest zwyczajna - ani krztynę magiczna czy unikatowa. Na potrzebę ruchów każdy przedmiot magiczny bądź jedyny w swoim rodzaju nie jest zwyczajny. Osobista broń wojownika nigdy nie jest zwyczajna.

Każdy element wyposażenia będzie posiadać zestaw etykiet. Opisują jak ekwipunek wpływa na użytkownika (jak +n Pancerza) lub w jaki sposób można z niego skorzystać (jak etykiety zasięgu). Podobnie do innych elementów mechaniki *Dungeon World*, pomogą w prowadzeniu fikcji tworzonej podczas gry. Jeśli broń jest *nieporęczna*, być może łatwiej ją upuścić gdy Ty go tniesz.

Pod żadnym względem nie jest to wyczerpująca lista, nie krępuj się i twórz swoje własne etykiety.



# EKWIPUNEK

# OGÓLNE ETYKIETY EKWIPUNKU

Oto uniwersalne etykiety, które może mieć dowolny element wyposażenia. Zobaczycie je na pancerzach, broniach i wszelkiej maści awanturniczych narzędziach.

*Aplikowane:* Jest użyteczne tylko przy ostrożnej aplikacji na czymś co dana osoba zje lub wypije.

+*Bonus:* Modyfikuje twoją skuteczność w danej sytuacji. Może mieć postać „+1 następnego Tryskania wiedzą” lub „-1 gdy Ty go tniesz”.

*Dwuręczne:* Potrzeba dwóch rąk aby z tego korzystać.

*n Moner:* Jak wiele kosztuje, zazwyczaj. Jeśli koszt zawiera „-Charyzma” odrobina negocjacji obniży cenę o wartość Charyzmy (nie modyfikator) targującej się osoby.

*Nakładane:* Używa się tego poprzez kontakt ze skórą celu.

*Niebezpieczne:* Łatwo z tym o kłopoty. Jeśli wchodzisz z tym w interakcję bez należytej uwagi, MG ma wolną rękę w wykorzystaniu konsekwencji twoich niemądrych czynów.

*Nieporęczne:* Jest niepraktyczne bądź trudne w obsłudze.

*Noszone:* Musisz je nosić na sobie, by z niego korzystać.

*Powolne:* Użycie tego przedmiotu trwa więcej niż kilka chwil.

*Prowiant:* Jadalny. Mniej więcej.

*n Użyć:* Może być wykorzystane *n* razy.

*n Wagi:* Porównaj tę wartość z twoim Udźwigiem. Przedmiot bez wpisanej wagi zwykle nie jest przeznaczony do przenoszenia. 100 monet w standardowym nominale ma wagę 1. Ta sama wartość w klejnotach lub dziełach sztuki może być lżejsza lub cięższa.

*Wymaga:* Jest użyteczne tylko dla niektórych. Jeśli nie spełniasz wymagań, przedmiot będzie działał kiepsko, o ile w ogóle.

# BRON

Broń nie zabija potworów. Ludzie zabijają potwory. Dlatego broń w świecie podziemi i potworów nie zadaje określonych obrażeń. Jej użyteczność opiera się na etykietach. Sztylet jest przydatny nie dlatego, że zadaje mniej czy więcej obrażeń niż inne ostrze, lecz ze względu na niewielki rozmiar i łatwość ataku z bliska. Sztylet w rękach czarodzieja nie jest nawet w połowie tak niebezpieczny jak w rękach uzdolnionego wojownika.

## ETYKIETY BRONI

Uzbrojenie może mieć etykiety służące tylko jego opisowi (np. *zardzewiała* albo *świeżąca*), jednak te poniższe mają konkretne mechaniczne efekty.

*n Amunicji:* Liczy się jako amunicja do odpowiedniej broni dystansowej.

Nie odzwierciedla pojedynczy strzał czy kamieni do procy, lecz ile ogólnie masz jeszcze pocisków.

*Ignoruje pancerz:* Nie odejmuj pancerza od zadawanych tą bronią obrażeń.

*+n Obrażeń:* Wyjątkowo szkodliwa dla przeciwników. Zadając obrażenia dodaj do nich  $n$ .

*Ogłuszająca:* Broń zadaje obrażenia ogłuszające zamiast zwyczajnych.

*Potężna:* Potrafi odtrącić zaatakowanego kilka kroków w tył, być może nawet zwalić go z nóg.

*Brutalna:* Zadaje obrażenia w szczególnie okrutny sposób, rozrywając na kawałki ludzi i przedmioty

*Precyzyjna:* Wynagradza ostrożne uderzenia. Gdy Ty go tniesz z użyciem tej broni, wykorzystuj ZRC, nie SIŁ.

*n Przebicia:* Przebija się przez pancerz. Zadając obrażenia z  $n$  przebicia odejmij  $n$  od wartości pancerza dla tego ataku.

*Przeładowanie:* Po wykonaniu ataku tą bronią potrzeba więcej niż kilku chwil, by przygotować ją do kolejnego.

*Miotana:* Rzuć nią w kogoś jeśli zrobić mu krzywdę. Jeśli decydujesz się na ostrzał tą bronią przy wyrzuceniu 7-9 nie możesz wybrać zmniejszenia amunicji. Gdy nią rzucisz przepada dopóki jej nie odzyskasz.

Uzbrojenie posiada też etykiety wskazujące dystans na jakim są użyteczne. *Dungeon World* nie przyznaje bonusów ani kar za „optymalny zasięg” czy coś takiego, ale jeśli twoja broń jest krótka, a przeciwnik znajduje się dziesięć metrów dalej, trudno będzie ci uzasadnić jej wykorzystanie.

*Krótki:* Możesz nią atakować w zasięgu twojej ręki, nie dalej.

*Bliski:* Możesz nią atakować w zasięgu twojego ramienia, plus z pół metra.

*Przedłużony:* Możesz nią atakować w zasięgu kilku paru metrów, może nie więcej niż trzech.

*Niedaleki:* Możesz nią atakować przeciwnika, jeśli widzisz białka jego oczu.

*Daleki:* Możesz nią atakować w zasięgu krzyku.

## LISTA UZBROJENIA

Poniższe statystyki dotyczą typowych przedmiotów, zdarzają się jednak ich wariacje. Tępy długi miecz może mieć -1 obrażeń, a mistrzowski sztylet +1 obrażeń. Traktuj poniższe wartości jako dotyczące przeciętnych przedstawicieli danego typu broni – konkretny egzemplarz może posiadać inne etykiety, odzwierciedlające jego wyjątkowe cechy.

<b>Sfatygowany łuk</b>	<i>niedaleki, 15 monet, 2 wagi</i>
<b>Porządny łuk</b>	<i>niedaleki, daleki, 60 monet, 2 wagi</i>
<b>Łuk myśliwski</b>	<i>niedaleki, daleki, 100 monet, 1 wagi</i>
<b>Kusza</b>	<i>niedaleki, +1 obrażeń, przeładowanie, 35 monet, 3 wagi</i>
<b>Pęk strzał</b>	<i>3 amunicji, 1 moneta, 1 wagi</i>
<b>Elfie strzały</b>	<i>4 amunicji, 20 monet, 1 wagi</i>
<b>Pałka, Shillelagh</b>	<i>bliski, 1 moneta, 2 wagi</i>
<b>Kostur</b>	<i>bliski, dwuręczny, 1 moneta, 1 wagi</i>
<b>Sztylet, kordzik, nóż</b>	<i>krótki, 2 monet, 1 wagi</i>
<b>Sztylet do rzucania</b>	<i>miotane, niedaleki, 1 moneta, 0 wagi</i>
<b>Krótki miecz, Topór, Młot bojowy, Buława</b>	<i>bliski, 8 monet, 1 wagi</i>
<b>Włócznia</b>	<i>miotana, przedłużony, niedaleki, 5 monet, 1 wagi</i>
<b>Długi miecz, Topór bojowy, Korbacz</b>	<i>bliski, +1 obrażeń, 15 monet, 2 wagi</i>
<b>Halabarda</b>	<i>przedłużony, +1 obrażeń, dwuręczna, 9 monet, 2 wagi</i>
<b>Rapier</b>	<i>bliski, precyzyjny, 25 monet, 1 wagi</i>
<b>Rapier pojedynkowy</b>	<i>bliski, 1 przebicia, precyzyjny, 50 monet, 2 wagi</i>



# PANCERZ

Pancerz jest ciężki, uciążliwy w noszeniu i cholernie niewygodny. Niektóre klasy lepiej znoszą te niedogodności, jednak każdy może założyć zbroję i cieszyć się płynącymi z tego korzyściami.

## ETYKIETY PANCERZA

Pancerze, podobnie jak broń, posiada etykiety. Niektóre są czysto opisowe, jednak te poniższe mają konkretne mechaniczne efekty.

*n Pancerza:* Chroni cię i absorbuje obrażenia. Gdy otrzymujesz obrażenia, odejmuj od nich swój pancerz. Jeśli masz więcej niż jeden przedmiot z *n pancerza* weź pod uwagę tylko ten z najwyższą wartością.

*+n Pancerza:* Chroni cię razem z innym pancerzem. Dodaj jego wartość do sumy swojego pancerza.

*Niewygodny:* Ciężko się w nim poruszać. -1 do związanych z tym rzutów gdy nosisz taką zbroję. Ta kara się kumuluje.

## LISTA PANCERZY

**Skórznia, Kolczuga**

*1 pancerza, noszona, 10 monet, 1 wagi*

**Zbroja łuskowa**

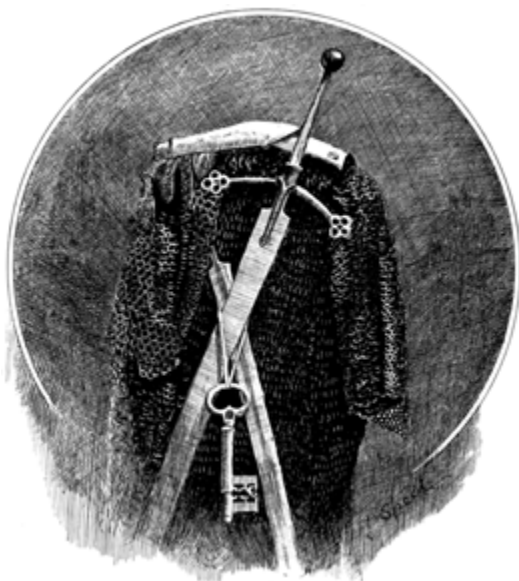
*2 pancerza, noszona, niewygodna, 50 monet, 3 wagi*

**Zbroja płytowa**

*3 pancerza, noszona, niewygodna, 350 monet, 4 wagi*

**Tarcza**

*+1 pancerza, 15 monet, 2 wagi*





# NARZĘDZIA AWANTURNIKÓW

## **Sprzęt awanturniczy**

*5 użyć, 20 monet, 1 wagi*

Sprzęt awanturniczy to zbiór przydatnych, zwyczajnych przedmiotów takich jak kreda, drągi, kolce, sznury i podobne. Gdy grzebiesz w nim szukając przydatnego, zwyczajnego przedmiotu, odnajdujesz go i wydaj użycie.

## **Bandaż**

*3 użycia, powolne, 5 monet, 0 wagi*

Gdy masz kilka chwil, by zabandażować czyjeś rany, wylecz mu 4 obrażeń i wydaj użycie.

## **Zioła i okłady**

*2 użycia, powolne, 10 monet, 1 wagi*

Gdy ostrożnie nakładasz zioła i okłady na czyjeś rany, wylecz mu 7 obrażeń i wydaj użycie.

## **Eliksir leczniczy**

*50 monet, 0 wagi*

Gdy wypijesz cały eliksir, leczysz się z 10 obrażeń lub usuwasz jedną ułomność, twój wybór.

## **Beczulka krasnoludzkiego stouta**

*10 monet, 4 wagi*

Gdy otworzysz beczulkę krasnoludzkiego stouta i pozwolisz wszystkim pić z niej do woli, masz +1 do Hulanki. Jeśli wypijesz całą beczkę samotnie, czeka cię wielki, wielki kac.

## **Torba książek**

*5 użyć, 10 monet, 2 wag*

i Gdy w twojej torbie znajduje się książka o tematyce właściwej temu, o czym Tryskasz wiedzą, skonsultuj się z książką, wydaj użycie i weź +1 do rzutu.

## **Antytoksyna**

*10 monet, 0 wagi*

Po wypiciu antytoksyny leczysz się z 1 działającej na ciebie trucizny.

## **Typowy prowiant**

*prowiant, 5 użyć, 3 monety, 1 wagi*

To nie tak że jest smaczny, albo że niesmaczny.

## **Prywatna uczta**

*prowiant, 1 użyć, 10 monet, 1 wagi*

Ostentacyjna? To mało powiedziane.

### **Krasnoludzkie suchary**

*wymaga: krasnoluda, prowiant, 7 użyć, 3 monety, 1 wagi*

Krasnoludy twierdzą, że smakuje jak dom. Wszyscy inni, że smakują jak dom, o ile dom to farma świń stojąca w płomieniach.

### **Elfi chleb**

*prowiant, 7 użyć, 10 monet, 1 wagi*

Ten rarytas podaje się tylko największym z elfich przyjaciół.

### **Niziołcze ziele fajkowe**

*6 użyć, 5 monet, 0 wagi*

Gdy dzielisz się z kimś fajkowym ziołem, wydaj dwa użycia. Masz +1 Pertraktując z tą osobą.

## **TRUCIZNY**

### **Olej z Tagitu**

*niebezpieczny, aplikowany, 15 monet, 0 wagi*

Cel spada w lekki sen

### **Krwawnik**

*niebezpieczny, nakładany, 12 monet, 0 wagi*

Aż do wyleczenia osoba pod wpływem krwawnika rzuca na obrażenia dodatkowo k4 i odejmuje wynik od normalnych obrażeń.

### **Złoty korzeń**

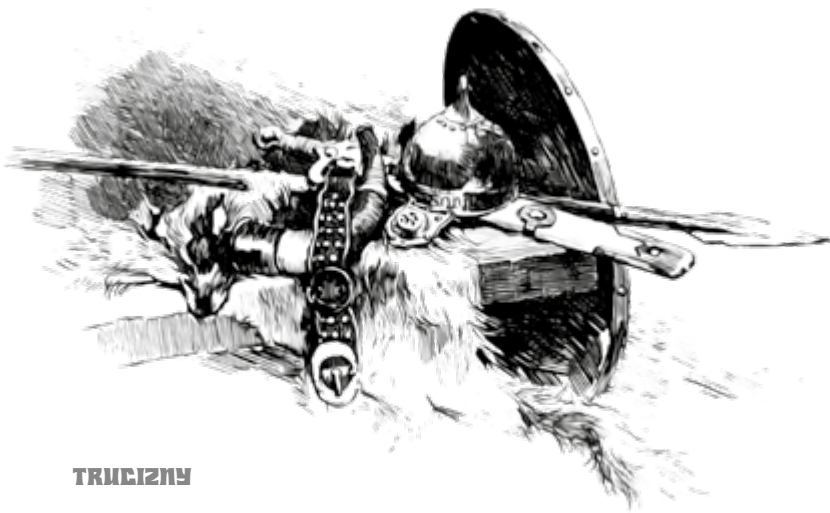
*niebezpieczny, aplikowany, 20 monet, 0 wagi*

Cel traktuje następną istotę którą zobaczy jak zaufanego sprzymierzeńca, dopóki ta nie pokaże, że jest inaczej.

### **Łzy węża**

*niebezpieczne, nakładane, 10 monet, 0 wagi*

Każdy kto zadaje celowi obrażenia rzuca dwukrotnie i wybiera lepszy wynik



## USŁUGI

Tygodniowy pobyt w wiejskiej gospodzie	14-Charyzma monet
Tygodniowy pobyt w cywilizowanej gospodzie	30-Charyzma monet
Tygodniowy pobyt w najlepszej gospodzie	43-Charyzma monet
Tygodniowa robocizna niewyszkolonych robotników	10 monet
Miesięczny żołd w armii	30 monet
Zamówienie czegoś u kowala	Bazowy przedmiot + 50 monet
Nocne towarzystwo	20-Charyzma monet
Wieczór pieśni i tańca	18-Charyzma monet
Dzień eskorty na drodze pełnej bandytów	20 monet
Dzień eskorty na drodze pełnej potworów	54 monety
Sztampowe morderstwo	5 monet
Skrytobójstwo	120 monet
Leczenie przez prawdziwego medyka	5 monet
Miesiąc modłów za tych co odeszli	1 moneta
Naprawa zwyczajnego przedmiotu	25% ceny przedmiotu

## POSIŁKI

Solidny posiłek dla jednej osoby	1 moneta
Skromny posiłek dla rodziny	1 moneta
Uczta	15 monet za osobę

## TRANSPORT

Wóz i osioł, zaprzysiężony twym ciężarom	50 monet, udźwig 20
Koń	75 monet, udźwig 10
Koń bojowy	400 monet, udźwig 12
Wóz	150 monet, udźwig 40
Barka	50 monet, udźwig 15
Łódź rzeczna	150 monet, udźwig 20
Statek handlowy	5000 monet, udźwig 200
Okręt wojenny	20000 monet, udźwig 100
Przejsiecie bezpieczną trasą	1 moneta
Przejsiecie ciężką trasą	10 monet
Przejsiecie niebezpieczną trasą	100 monet

# ZIEMIA I BUDYNKI

Rudera	20 monet
Chatka	500 monet
Dom	2500 monet
Posiadłość	50000 monet
Twierdza	75000 monet
Zamek	250000 monet
Wielki zamek	1000000 monet
Miesięczne utrzymanie	1% kosztu

# ŁAPÓWKI

Wiejski posag	20-Charyzma monet
„Ochrona” dla małych przedsiębiorstw	100-Charyzma monet
Rządowa łapówka	50-Charyzma monet
Przekonująca łapówka	80-Charyzma monet
Oferta nie do odrzucenia	500-Charyzma monet

# PODARKI I BŁYSKOTKI

Wiejski podarek	1 moneta
Porządny podarek	55 monet
Szlachetny podarek	200 monet
Pierścień albo kamea	75 monet
Strój odświętny	105 monet
Porządny gobelin	350+ monet
Korona godna króla	5000 monet

# SKARBY

Goblińska skrytka	2 monety
Drobiazgi jaszczuroludzi	5 monet
„Bezcenny” miecz	80 monet
Danina dla orczego watażki	250 monet
Smoczy skarb z monet i klejnotów	130000 monet

# PRZEDMIOTY MAGICZNE

Są w świecie rzeczy dziwniejsze od mieczy i skór. Przedmioty magiczne to nadzwyczajne rzeczy posiadające istotne moce.

To od was zależy jakie magiczne przedmioty wprowadzicie do waszej fikcji. Gracze mogą je tworzyć poprzez rytuał czarodzieja i podobne ruchy. MG może wprowadzać magiczne przedmioty jako bitewne zdobycze czy nagrody za pracę i zadania. Poniższa lista dostarcza kilku pomysłów jak mogą działać i wyglądać, jednak ostateczne decyzje należą do was

Gdy tworzysz własne magiczne przedmioty, nie zapominaj, że są, no właśnie, magiczne. Proste modyfikatory, jak +1 obrażeń, przynależą do świata zwyczajności. Przedmioty magiczne powinny dostarczać ciekawszych wrażeń.

---

## **ARGO-THAAN, ŚWIĘTY MŚCICIEL** *bliski, 2 wagi*

Jest wiele mieczy na tym świecie, ale jest tylko jeden Argo-Thaan. To ostrze ze złota, srebra i światła, czczone jako święta relikwia przez wszystkie zakony i religie, którym przyświeca Dobro. Jego dotknięcie to błogosławieństwo, a dla wielu sam jego widok napędza oczy łzami radości. Dzierżący go paladyn uderza pewnie i mocno, zwiększając swoją kość obrażeń do k12 i uzyskując dostęp do wszystkich ruchów paladyna. Ponadto, Argo-Thaan może zranić każdą istotę Zła, niezależnie co ją chroni. Każda Zła istota która go dotknie, będzie cierpieć w agonii. W rękach każdego, kto nie jest paladynem, to tylko zwykły miecz, może nieco cięższy i bardziej uciążliwy w chwycie niż inne (zyskuje etykietę nieporęczny). Argo-Thaan, choć nie jest inteligentny, zawsze będzie przyciągany do spraw prawdziwego Dobra, niczym żelazo przez magnes.

---

## **STRZAŁY ACHERONA** *1 amunicji, 1 wagi*

Wykonane w mroku przez ślepego łuczarza, potrafią znaleźć swój cel nawet w najgłębszej ciemności. Łucznik może wystrzelić je na ślepo, po ciemku, z oczami zawiązanymi grubym płótnem, i nadal być pewnym, że strzała trafi tam, gdzie chciał. Jednak jeśli światło słońca dotknie strzał Acherona, te rozsypią się w pył i cień.

---

## TOPÓR KRÓLA-ZDOBYWCY

*Bezpośredni, 1 wagi*

Został wykuty z lśniącej stali, świeci złotym światłem i jest przepiękny mitycznymi mocami władzy. Gdy **dzierżysz ten topór**, stajesz się inspiracją dla wszystkich, którym przewodzisz. Każdy zatrudniony przez ciebie najemnik ma +1 Lojalności, niezależnie od twoich zdolności przywódczych.

---

## KOLEC Z CZARNYCH BRAMO WAGI

Gwóźdź lub kołek, powykręcany i wiecznie zimny, o którym mówią, że został wyluskany z samych Bram Śmierci. Gdy wbije się go w zwłoki, znikną i nigdy więcej nie powstaną – żadna magia, oprócz Śmierci we własnej osobie, nie może w nich znów rozpaścić płomienia życia (naturalnego lub innego).

---

## TORBA PRZECHOWYWANIA

*0 wagi*

Torba przechowywania jest większa w środku niż na zewnątrz. Można w niej zmieścić nieskończoną liczbę przedmiotów, a jej waga zawsze będzie taka sama. Gdy **próbujesz odzyskać przedmiot z torby przechowywania**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+, jest tuż pod ręką. ▶ Na 7–9, wybierz jedną z poniższych opcji:

- znajdujesz przedmiot, którego szukasz, ale zajmuje ci to dłuższą chwilę
- znajdujesz podobny przedmiot, według wyboru MG, ale zajmuje ci to tylko moment

Niezależnie od tego, jak wiele przedmiotów zostało włożonych do torby, jej waga zawsze wynosi 0.



## PŁONĄCE KOŁO

2 wagi

Starożytne, drewniane koło, okute stalą, takie jakie można by zobaczyć na wozie bojowym. Na pierwszy rzut oka zdaje się nie być wyjątkowe – liczne szprychy są połamane, a całość wygląda na dość zwyczajną. Jednak poddane magicznej inspekcji lub pod okiem eksperta, koło ukazuje swoją prawdziwą naturę: Płonące koło jest darem Boga Ognia i płonie ogniem jego autorytetu.

Gdy **wypowiesz imię bóstwa trzymając Płonące koło**, rzuć+KON.

▶ Na 7+ wezwane bóstwo zauważa cię i udziela ci audiencji. Takie spotkanie nie jest jednak pozbawione ceny:

- ▶ Na 10+, wybierasz jedną ze swoich statystyk i obniżasz ją do następnego niższego modyfikatora (na przykład wartość 14 to modyfikator +1, więc będzie to redukcja do 12, +0).
- ▶ Na 7-9, to MG wybiera, którą statystykę musisz obniżyć.

Po wykorzystaniu Płonące koło rozpala się i płonie oślepiającym światłem. Nie daję ci żadnej ochrony przed tym płomieniem, ani też żadnych bonusów do pływania.

## RÓG OBFITOŚCI KAPITAN BLIGH

1 wagi

Mosiężny, marynarski róg, zawinięty i zdobiony, ma na sobie wycięte symbole bóstw obfitości. Gdy w niego zadać, oprócz dźwięku, róg wydaje z siebie jedzenie w ilości wystarczającej do nakarmienia wszystkich, którzy go słyszeli.

## CARCOSSIAŃSKA IGLICA *Przedłużony, Miotana, 3 wagi*

Nikt nie wie skąd pochodzi ta włócznia z powykęczonego białego koralu. Ten, kto zbyt długo ją dzierży, zauważa, że jego umysł wypełnia się obcymi snami i zaczyna słyszeć przedziwne myśli Innych. Nikt nie jest na to odporny. Igllica użyta przeciwko „naturalnym” celom (ludziom, goblinom, sowoniedźwiedziom i podobnym) działa jak zwykła włócznia. Jej prawdziwym przeznaczeniem jest jednak ranienie istot, których dziwne siły chroni przed zwykłą bronią. Zatem Igllica może zranić wrogów w innej sytuacji odpornych na obrażenia. Władający Igllicą prędko zauważy tych wynaturzonych wrogów. Igllica rozpoznaje swoich.

---

## PŁASZCZ MILCZĄCYCH GWIAZD

*1 wagi*

Peleryna o wierzchniej warstwie z grubego, czarnego aksamitu, od środka usiana małymi punkcikami światła. Potrafi zmieniać los, czas i rzeczywistość dookoła, aby chronić swego nosiciela. Dzięki niemu można Igrać z niebezpieczeństwem używając dowolnego atrybutu. Aby to uczynić, postać nosząca płaszcz przywołuje jego magię, a gracz opisuje, w jaki sposób pomaga mu ona „złamać zasady”. Może uchylić się od kuli ognia wykorzystując Charyzmę przekonując ją, że zasługuje na to, aby żyć lub uniknąć upadku używając Inteligencji potęgę logiki, by udowodnić, że upadając nie dozna żadnych obrażeń. Płaszcz sprawia, że tak się dzieje. Można wykorzystać każdy atrybut jeden raz, nim płaszcz straci swą moc.

---

## MONETA WSPOMINEK

*0 wagi*

To, co na pierwszy rzut oka wydaje się być zwykłym miedziakiem, w istocie jest zaklętą monetą. Ten, kto ma ją przy sobie, może w każdym momencie „wydać” ją, aby natychmiast poznać jeden zapomniany fakt. Moneta znika, gdy zostanie użyta. Dany fakt nie musi być zapomniany przez osobę posiadającą monetę, nie może być „znany”. Interpretacja tych warunków leży w gestii bogów. Jeśli z jakiegoś powodu moneta zawiedzie, przynajmniej przywoła w głowie użytkownika obraz kogoś lub czegoś, co pomoże znaleźć odpowiedź na zadane pytanie.

---

## TYPOWY ZWÓJ

*1 użycie, 0 wagi*

Typowy zwój ma na sobie wypisane zaklęcie. By je wykorzystać, musisz umieć je rzucić lub musi ono znajdować się na liście zaklęć twojej klasy. Gdy rzucasz zaklęcie ze zwoju, po prostu zadziała. To naprawdę tak proste.

---

## OLEJ DIABELEJ ZGUBY

*1 użycie, 0 wagi*

Święty olej stworzony w niewielkiej ilości przez niemą sektę górskich mnichów, których zakon w zamierzonych epokach chronił ludzkość przed mocami Demonicznych Otchłani. Zostało go tylko kilka słojów. Gdy **nałożysz olej na broń i zaatakujesz nią przybysza z innego planu**, olej odczyni magię wiążącą dane stworzenie. W niektórych przypadkach istota wróci do miejsca pochodzenia, w innych magia, która ją kontroluje, przestanie działać. Olej zostaje na broni przez kilka godzin, nim wyschnie i złuszczy się,.

Użyty na krawędzi progu albo do narysowania okręgu, olej będzie odstraszał istoty z innych planów. Nie będą w stanie przekroczyć jego linii. Olej utrzyma się na miejscu przez całą dobę, nim wsiąknie lub wyparuje.



---

## MÓZGOTUJĄCY WOSK

*1 użycie, 0 wagi*

Żółtawa świeca. Zdaje się nigdy nie wypalać i rzuca dziwne, słabe światło. Jej wosk jest zawsze zimny. Gdy **nakapiesz komuś wosku do ucha**, zatrzymaj 3. Wydadz zatrzymanie, by zadać ofierze pytanie. Dana osoba powie ci całą prawdę, nawet wbrew sobie. Konsekwencje, po fakcie? Będzie trzeba się z nimi uporać.

---

## ECHO

*0 wagi*

Butelka wyglądająca na pustą. Odkorkowana, wyda z siebie szepty z innego planu, raz, po czym zapadnie cisza. W tej ciszy, w duchu, posiadacz butelki posiadzie wiedzę o jednym nadciągającym niebezpieczeństwie oraz jak go uniknąć. W dowolnym momencie po wykorzystaniu Echa możesz zignorować wynik jednego wybranego rzutu - swojego lub innego gracza - i rzucić ponownie. Po wypuszczeniu Echo znika na zawsze.

---

## SOCZEWKI EPOK

*1 wagi*

Arcymag, zbyt stary i słaby, by opuścić swoją wieżę, stworzył to kunsztowne i delikatne urządzenie ze szkła i złota, aby badać historie i relikty, które tak kochał. Gdy **patrzysz na jakiś przedmiot przez soczewki**, te dadzą wizję kto i gdzie go stworzył.

---

## KAMIEŃ WIDZENIA

*1 wagi*

Wirujące chmury wypełniają tę przydymioną kulę, a w jej obecności często słyszać niezwykle szepty. W dawnych czasach kamień był częścią większej sieci, wykorzystywanej do inwigilacji i komunikacji na duże dystanse. Gdy **wpatrujesz się w Kamień widzenia**, wypowiedz nazwę miejsca i rzuć+MDR. ▶ Na 10+, twoim oczom ukazuje się czytelna wizja wybranego miejsca i możesz utrzymać ją tak długo, jak koncentrujesz się na kamieniu. ▶ Na 7-9 też masz wizję, ale przyciągasz niechcianą uwagę czegoś lub kogoś (anioła, demona, posiadacza innego Kamienia dalekiego spojrzenia), kto poprzez twój kamień może szpiegować ciebie.

---

## KODEKS FIASK

*0 wagi*

Gruby tom, o którym powiadają, iż spisany został krwią biednych głupców i wyzyskiwaczy, przez księcia demonów obdarzonego czarnym humorem. Księga ta zawiera historie i opowieści o tych, którym ambicja przesłoniła rozsądek. Lektura tego woluminu daje cenne lekcje o wartości jasnego umysłu, jednocześnie zostawiając po sobie poczucie grozy. Gdy **czytasz Kodeks fiask**, rzuć+MDR. ▶ Na 10+, zadaj dwa z poniższych pytań. ▶ Na 7-9, zadaj jedno.

- Co, w tym momencie, jest dla mnie najlepszą okazją?
- Kogo mogę zdradzić, aby zyskać przewagę?
- Kto jest sprzymierzeńcem, któremu nie można ufać?

Kodeks odpowiada na pytania danego czytelnika tylko raz, a jego lektura zajmuje od dwóch do trzech godzin.

## FLASZKA ODDECHU

*0 wagi*

Prosta rzecz, ale przydatna, gdy potrzebujesz zaczerpnąć świeżego powietrza. Flaszka wydaje się pusta, ale nie można jej napełnić. Cokolwiek spróbujesz do niej wlać po prostu się rozleje, gdyż jest kompletnie i na wiečność wypełniona powietrzem. Umieszczona pod wodą będzie ciągle puszczać bąbelki powietrza. Gdy przyłożysz ją do ust, możesz normalnie oddychać. Dym, na przykład, przestaje być problemem... Choć na pewno znajdziecie dla niej wszelkiej maści nietypowe zastosowania.

## KAPRYS TRZYMANY W GÓRZE, WOSKOWE SKRZYDŁA, WIELKI BŁĄD

*1 wagi*

Któż nigdy nie marzył o szybowaniu po pięknym, błękitnym niebie? Te wspaniałe, magiczne skrzydła powstają, by spełniać życzenia istot kroczących po ziemi. Znane są pod wieloma nazwami i wykonywane są przez równie wielu magów. Zazwyczaj przybierają kształt i wygląd skrzydeł ptaka, cieszącego się w danej okolicy poważaniem. Nosi się je z pomocą uprząży, a w skrajnych przypadkach procedury chirurgicznej.

Gdy **wzbijasz się w powietrze przy użyciu tych magicznych skrzydeł**, rzuć+ZRC. ▶ Na 10+ lot jest kontrolowany i możesz pozostać w powietrzu jak długo zechcesz. ▶ Na 7-9 wznosisz się, ale lot jest krótki lub kapryśny i nieprzewidywalny, wedle twojego wyboru. ▶ Na 6- wznosisz się, ale lądowanie i wszystko, co przed nim, jest w rękach MG.

## NIERUCHOMY PRĘT

*0 wagi*

Osobliwy, metalowy pręt z przyciskiem. Naciśnij go, a pręt się „przyklei”. Tak po prostu, nieruchomieje w miejscu – w powietrzu, stojąc pionowo czy leżąc płasko. Nie można go ruszyć. Pchaj, ciągnij, próbuj jak tylko potrafisz, pręt będzie nieporuszony. Może uda się go zniszczyć, a może nie. Gdy naciśniesz przycisk ponownie, pręt znów może się ruszać – weź go ze sobą, tak uparta rzecz może się przydać.

---

## NIESKOŃCZONA KSIĘGA

1 wagi

Ta księga mieści nieskończoną liczbę stron na skończonej przestrzeni. Wszystko co kiedykolwiek było, jest i będzie, zawarte jest gdzieś na jej nieograniczonych stronach. Na szczęście indeks jest niezły. Gdy **Tryskasz wiedzą i konsultujesz się z Nieskończoną księgą**, dodatkowo ▶ na 12+ MG poda ci rozwiązanie problemu lub sytuacji, w której się znajdujesz.

---

## INPEKTOKULARY

0 wagi

Surowe, rżnięte szkło w drewnianych oprawkach. Poobijane i ledwo trzymające się razem, mimo to, pozwalają zobaczyć o wiele więcej niż gołym okiem. Gdy **Wnikliwie badasz nosząc te niezwykle okulary**, możesz nieco nagiąć zasady. ▶ Na 10+ zdaj dowolne trzy pytania. Nie muszą być na liście. Tak długo jak wzrok mógłby dać ci odpowiedzi na te pytania, MG powie co chcesz wiedzieć.

---

## МАНЕВР КУ'МЕН

1 wagi

Wielki tom, oprawiony w skórę wypolerowaną rękoma setek wybitnych generałów, był często przekazywany z wojownika na wojownika, z ojca na syna, wzdłuż frontów wielkich bitew, które podzieliły świat potworów i podziemi w przeszłości. Każdy, kto czyta ten wolumin po raz pierwszy może rzucić+INT. ▶ Na 10+ zatrzymaj 3. ▶ Na 7–9 zatrzymaj 1.

Wydaj zatrzymanie, aby doradzić towarzyszowi w jakiejś sprawie dotyczącej strategii lub taktyki. Ta rada pozwala ci w dowolnym momencie, niezależnie od odległości, rzucić by Pomóc temu towarzyszowi. W przypadku porażki MG ma 1 zatrzymanie, które może wykorzystać, aby zmodyfikować rzut twój lub durnia, który cię posłuchał o -2.

---

## НІЕОДЖАЛОВАНА ПАМ'ЯТКА

0 wagi

Ma formę pojedynczego kosmyka jasnych, rudych włosów, przewiązanych czarną wstążką, odpornego na działanie czasu. Na Nieodżałowanej pamiętce ciąży ponure zaklęcie - zawiera wspomnienia i emocje dziewczyny, która zadała się ze Śmiercią przy Czarnych Bramach tak wiele razy, że w końcu zakochali się w sobie i opuściła świat, aby spędzić z nim wieczność. Jej pamięć chroni tego, kto nosi pamiętkę przy sobie. Jeśli zdarzy mu się stanąć u Czarnych Bram, może wymienić kosmyk na automatyczny wynik 10+ w Ostatnim tchnieniu.

---

## МАГНЕТЫТОВА ТАРЦА

+1 pancerza, 1 wagi

Jaki powalony matoł ją zrobił!? Tarcze mają odpierać metal, a nie przyciągać! Zdobna w emblemat szalejącego lwa, Magnetytowa tarcza ma

moc przyciągania ostrzy i strzał. Gdy **stajesz w Obronie wobec wrogów używających metalowej broni**, możesz wydać jedno zatrzymanie na jeden cel, aby go rozbroić. Ponadto, czasem do tarczy przyklei się garść drobniaków.

---

## MAPA OSTATNIEGO PATROLU

*0 wagi*

Starożytny zakon dzielnych zwiadowców patrolował niegdyś krainy, ochraniając wioski i ostrzegając królów i królowe o nadchodzących niebezpieczeństwach. Już dawno ich nie ma, ale ich dziedzictwo pozostało. Gdy naznaczyć tę Mapę krwią grupy ludzi, będzie ona zawsze wskazywać miejsce ich pobytu. A przynajmniej dopóki nie opuszczą granic ziem ukazanych na mapie.

---

## GŁOWA NEDA

*1 wagi*

Stara czaszka, straszliwie okaleczona i bez zuchwy. Pamięta szaleństwo swojego poprzedniego właściciela – człowieka o honorze większym niż rozsądek. Raz na noc właściciel czaszki może ją zapytać Kto chce mnie skrzywdzić?, a ona wypowie imię, smutnym i płaczącym głosem. Gdy właściciel czaszki zostanie zabity, znika ona w tajemniczych okolicznościach. Nikt nie wie, gdzie pojawi się następnym razem.

---

## KLUCZ Z NIGHTSIDE

*0 wagi*

Ten klucz otworzy dla ciebie każde drzwi, pod warunkiem, że nie powinno cię być tam, dokąd zmierzasz. Dopóki nie zrobisz nic, co mogłoby zdradzić komuś twoją obecność (nikt cię nie usłyszy, nie zobaczy i nie zauważy) i nie weźmiesz ze sobą z danego miejsca nic poza wspomnieniami, magia klucza nie pozwoli, by wtargnięcie zostało odkryte. Tak jakby nigdy cię tam nie było.

---

## ŚWIĘTE ZIOŁA

*0 wagi*

Święte zioła, zebrane i spreparowane przez zakon zagubionych mnichów-czarodziejów, można napotkać w wiązkach po dwa lub trzy użycia. Suche mogą przetrwać nieograniczony czas. Gdy **rozpalisz je w fajce lub kadzielnicy, a następnie nawdychasz się gęstego, niebieskiego dymu**, zioła obdarzą cię niezwykłymi wizjami odległych miejsc i dawnych czasów. Gdy skupisz się na konkretnej osobie, miejscu lub rzeczy, zioła odpowiedzą, rzuć+MDR.

- ▶ Na 10+ wizja jest czytelna i użyteczna, dostarczając istotnych informacji.
- ▶ Na 7-9 wizja dotyczy požądanej rzeczy, ale jest niejasna, pełna metafor lub w inny sposób trudna do zrozumienia. W przypadku porażki MG zapyta cię Czego najbardziej się boisz? Oczywiście, musisz odpowiedzieć zgodnie z prawdą.

---

## KACZKA Z SARTAR

*0 wagi*

Osobliwa, ręcznie rzeźbiona w drewnie kaczka. Kto mógłby stworzyć takie чудо? Gdy masz ją przy sobie, okazujesz się być wielce utalentowanym bajarzem – niezależnie od języka możesz sprawić, że wszyscy zrozumieją ciebie i twoją opowieść. Twoja widownia zrozumie znaczenie, które chcesz im przekazać, nawet jeśli nie rozumieją słów.

---

## ŁZY ANNALISE

*0 wagi*

Zamglone, czerwone kamienie szlachetne wielkości paznokcia u kciuka, Łzy Annalise zawsze występują parami. Dwie osoby, gdy połkną po Łzie, zostają na zawsze związane. Gdy jedna z osób odczuwa silne emocje (szczególnie smutek, stratę, strach czy pożądanie), druga także je czuje. Efekt połączenia trwa dopóki jedna z osób nie przeleje krwi drugiej.

---

## KOMNATA TELEPORTACJI

*Powolny*

Jakub Dziewięcioplacy, genialny, ekscentryczny mag, stworzył to magiczne urządzenie wielkości pokoju. Kamienną komnatę z wyrytymi runami i napisami świecącymi delikatnym niebieskim światłem. Gdy **wejdiesz do niej i wypowiesz głośno nazwę miejsca**, rzuć+INT. ▶ Na 10+ pojawiaasz się dokładnie tam gdzie chcesz. ▶ Na 7–9 MG wybierze ci bezpieczne miejsce w pobliżu. W przypadku porażki, pojawiaasz się... Gdzieś. Może będzie to w miarę blisko? Na pewno nie jest tam bezpiecznie. Niezwykłe rzeczy dzieją się niekiedy z tymi, co próbują naginać czas i przestrzeń tym urządzeniem.

---

## ZBROJA TIMUNNA

*+1 pancerza, 1 wagi*

Ukradkowy zestaw pancerza, który dla każdego wygląda nieco inaczej i zawsze odpowiednio dopasowuje się do ubioru. Każdy kto go nosi wygląda niezwykle szybko i dla postronnych.

---

## TYTUSOWY ŁÓJ PRAWDY

*0 wagi*

Świeca z łoju w kolorze kości słoniowej i miedzi, z knotem skręconym ze srebra. Gdy zostaje zapalona, żadna osoba, na którą pada jej światło nie jest w stanie skłamać. Może zamilknąć lub próbować ukrywać informacje, ale zapytana wprost musi powiedzieć prawdę i tylko prawdę.

---

## TRESOWANA LINA

*0 wagi*

Lina, która słucha. Zna też sztuczki, takie jakie mógłby znać inteligentny i posłuszny wąż. Powiedz jej „zwiń się”, „poluzuj się” lub „chodź tutaj”, a zrobi to.

---

---

## NIEZAWODNA DŁOŃ

*0 wagi*

Wykonana przez krasnoludzkich blacharzy z lustrzanego metalu, ta dłoń naznaczona jest runami mocy i odnowienia. Powstała z myślą o zastępowaniu kończyn utraconych w wypadkach górniczych. Niezawodna dłoń łączy się z raną, nową lub starą, jest silna i solidna. Może być używana jako broń (zasięg bliski) i jest zrobiona ze srebra na tyle czystego, by ranić wrażliwe na nie istoty.

---

## RĘKAWICE VELLIUSA

*1 wagi*

Stworzone ku czci Velliusa Łazęgi, Velliusa Niezdary, Velliusa Fajtłapy, te rękawice wykonane z prostego materiału sprawiają, że nie upuścisz żadnego przedmiotu, którego nie chcesz upuścić. Przykładowo, nie można cię rozbroić i nie spadniesz z żadnej liny czy drabiny. Może to doprowadzić do makabrycznej sytuacji, gdy coś bardzo silnego ciągnie cię za nogi, a ty trzymasz się czegoś solidnego.

---

## GLEWIA NARUSZENIA

*Przedłużony, 2 wagi*

Legendarne ostrze, wykute z dziwnego zielonego żelaza, o którym mówi się, że zostało wrzucone w otchłań czasu z jakiejś mrocznej przyszłości. Glewia atakuje nie tylko ciało, ale i umysł tego, kogo rani. Gdy **Ty go tniesz**, ► na 10+ możesz zadać normalne obrażenia, pozwolić przeciwnikowi na kontratak i zaszczyć w nim wybrane emocje (może strach, szacunek lub zaufanie).

---

## MIGBŁYSTALNY MIECZ

*Bliski, 3 przebicia, 2 wagi*

Rach, ciach i trach!! Ostry jak nic na świecie, choć wygląda na prosty, ten miecz ma za zadanie oddzielać jedną rzecz od drugiej – kończyny od ciała, żywych od życia i tak dalej. Gdy zadajesz nim obrażenia, twój przeciwnik musi wybrać jedną rzecz (przedmiot, przewagę, kończynę) i stracić ją, bezpowrotnie.







## ROZDZIAŁ XII

*Dungeon World* prezentuje konkretny model fantastycznej przygody – z elfami i krasnoludami, bohaterami i złoczyńcami, postaciami zmagającymi się o bogactwa i chwałę w niebezpiecznym świecie. Może jednak masz pomysł na coś innego, może twój świat podziemi i potworów jest osadzony na zrujnowanej pustynnej planecie zamieszkaney przez dzikich kanibali i rządzonej przez wyniosłych psioników. A może chcesz zagrać w grę, gdzie ludzie są jedyną dostępną rasą, ale należą do klanów lub rodzin tak różnych, jak różne są gnomy i krasnoludy. Wszystko jest możliwe (i wskazane!) przy odrobinie wysiłku. Ten rozdział tłumaczy, jak przeobrazić *Dungeon World* w *twój* *Dungeon World*.



# ZAAWANSOWANE AWANTURNICTWO



# TWORZENIE RUCHÓW

Najlepszym miejscem, by zacząć przygodę z „hakowaniem” *Dungeon World*, są ruchy. Wiele z twoich frontów, niebezpieczeństw i innych elementów gry już teraz zawiera własne ruchy, więc to naturalne, łatwe miejsce do rozpoczęcia. Możesz stworzyć ruchy odzwierciedlające efekty konkretnego zagrożenia (Gdy **wkraczasz samotnie do Nieświętych Hal...**) albo coś szczególnie ważnego w twoim settingu (Gdy **pływasz w mrocznych wodach...** Doświadczenie z tymi aspektami mechaniki pozwoli ci później wejść na głębszą wodę i, na przykład, rozwinąć klasę lub stworzyć zupełnie nową.

## OD CZEGO ZACZĄĆ?

Skąd biorą się ruchy? Możesz zacząć od tego, co **wywołuje** dany ruch. Niektóre działania zwyczajnie wyglądają, jakby powinny być ruchem. To najczęstszy punkt wyjściowy ruchów. Dostrzegasz, że wydarzy się coś na tyle innego od sytuacji już opisanych ruchami, iż potrzebuje własnych zasad.

Możesz też zacząć od **efektu**. Jest to szczególnie wygodne w przypadku ruchów klasowych. Wiesz, że rzucanie zaklęć jest czymś, co robi czarodziej, co więc wywołuje ten efekt?

Rzadko, ale możesz także zacząć od **mechaniki**. Czasem wymyślisz coś interesującego, jak oswojony demon, którego zadowolenie z życia jest zmienną statystyką, i wyjdiesz od tego. Miej się jednak na baczności, gdy przychodzi do pomysłów opartych w całości o mechanikę. Ponieważ ruchy wynikają z, i kończą się w fikcji, pomysł na mechanikę jest najmniej istotną częścią ruchu.

Zawsze możesz też wykorzystać ruchy z innej gry. *Dungeon World* jest tylko jedną z wielu gier opartych o ruchy i nic nie stoi na przeszkodzie, by inspirować się innymi. Zwykle nie powinno być problemu z zaadaptowaniem już istniejącego ruchu na potrzeby DW.

# RODZAJE RUCHÓW

To, jaką rolę ma wypełnić dany ruch określa, jakiego rodzaju ruch tworzysz.

Ruchy dotyczące otoczenia lub specjalne cechy, jakie nadasz światu podziemi i potworów, to **ruchy specjalne**. Zazwyczaj są one domeną MG, przestrzenią do wyróżnienia elementów świata. Ponieważ ruchy są zawsze wywoływane przez graczy, większość tego rodzaju ruchów powinna być zapisana lub wydrukowana tak, aby wszyscy mogli łatwo je przejrzeć. Chyba że odpowiadają za coś, o czym postaci graczy nie mają pojęcia.

Ruchy odzwierciedlające jakieś specjalne uzdolnienia lub moce, albo coś, co robią gracze, to zazwyczaj **ruchy klasowe**. Jeśli ruch ewidentnie wiąże się z którąś z klas, dodaj go do niej. Jeśli jest związany z koncepcją, do której dostęp mogą mieć różne klasy, jak przykładowo ruch dostępny tylko dla tych, którzy stanęli przed Czarnymi Bramami Śmierci, możesz stworzyć klasę prestiżową dla tych ruchów. Klasa prestiżowa to taka mini-klasa, będąca zbiorem ruchów skupiających się na konkretnym fikcyjnym temacie. Później zajmijmy się nimi bardziej szczegółowo.

Jeśli ruch jest czymś, co robią gracze, ale nie pasuje do konkretnej klasy albo motywu, jest to najprawdopodobniej **ruch podstawowy** lub specjalny. Jeśli wywołujecie go cały czas, jest pewnie ruchem podstawowym, jeśli pojawia się rzadko, jest ruchem specjalnym.

Ruchy wywoływane przez graczy w odpowiedzi na działania potworów, takie jak efekty choroby lub parcie do przodu pomimo silnego podmuchu wiatru od żywiołaka powietrza, są ruchami graczy związanymi z danymi potworami. Zdarzają się one stosunkowo rzadko, większość interakcji postaci z potworami opisują ruchy podstawowe i klasowe.

Ruchy wykonywane przez potwory przeciwko postaciom nie są w ogóle ruchami graczy. To **ruchy potworów**, proste opisy tego, co robi dane monstrum. Próba przerobienia każdego ruchu potwora na ruch gracza poważnie przyhamuje twoją kreatywność.

## RUCHY ŚWIATA

Świat podziemi i potworów jest pełen fantastycznych rzeczy, prawda? Przekonasz się pewnie, że niektóre z tych osobliwości zasługują lub wymagają własnych ruchów, by odzwierciedlić co dokładnie robią. Zerknij na ten, od Chrisa Benneta:

Gdy **otwierasz wąż do kanałów**, rzuć+SIŁ. Na 10+ wybierz 2.

Na 7–9 wybierz 1.

- Unikasz zalanania odchodami i wnętrznościami zwierząt ze ścieku.
- Unikasz spadającego na ciebie galaretowatego sześcianu.
- Odnajdujesz sekretne przejście do miejsca, gdzie przetrzymywana jest córka kupca.

Ten ruch jest mocny, ponieważ jest ściśle powiązany z konkretnym miejscem, w konkretnym czasie. Został napisany na życzenie, na potrzeby rozgrywki w *Dungeon World* prowadzonej przez Jasona Morningstara. Jego gracze schodzili do szczególnie paskudnych ścieków, by znaleźć córkę wpływowego kupca. Dwie z opcji są bezpośrednio związane z tą właśnie sytuacją.

Po co tworzyć taki ruch, zamiast zwyczajnie Igrać z niebezpieczeństwem? Zwykle nie ma po co. Otwieranie hermetycznego wążu do kanałów z pewnością pociąga za sobą niebezpieczeństwo godne Igraszek. Ten ruch daje jednak przewagę w postaci przygotowanych wcześniej wyborów. To w zasadzie niezła technika: gdy wiesz, że jakaś sytuacja może wywołać Igranie z niebezpieczeństwem, możesz przełożyć ją na nowy ruch opisujący ciężki wybór do podjęcia, by oszczędzić sobie wymyślenia go na szybko.

Kolejną silną stroną tego typu ruchów jest to, że wskazują istotne elementy fikcji. Wywołując ruch poprzez „otwieranie wążu do kanałów” zamiast „działania pomimo grożącego niebezpieczeństwa”, ruch mówi nam, że te ścieki zawsze są niebezpieczne.

## RUCHY KLAS

Każda klasa ma tyle ruchów, by wystarczyło nawet powyżej dziesiątego poziomu, co nie oznacza, że nie możesz dodać więcej. Dodawanie ruchów do klasy może służyć zaprezentowaniu twojej wizji świata podziemi i potworów. Spójrz na ten przykład:

Gdy **zajmujesz jakieś pomieszczenie w imieniu swojego bóstwa**, zaznacz każde wejście i rzuć+INT. Na 10+ pomieszczenie jest pod więzami pokoju – nikt nie może w nim podjąć działań prowadzących do fizycznej krzywdy. Na 7–9 pomieszczenie jest pod więzami pokoju, ale pokaz boskiej potęgi przyciąga uwagę. Możesz zerwać więzy pokoju kiedy zechcesz.

Ten ruch prezentuje nieco inną stronę DW, tę wymagającą pokoju (który zwykle nie przychodzi BG łatwo). Nie będzie to pasować do każdej gry w DW, ale jest znakomitym sposobem na pokazanie jak wygląda twój świat podziemi i potworów, odzwierciedlony w postaciach.

Dodając ruch, zwróć baczną uwagę do której klasy przynależy. Unikaj dawania klasom ruchów, które wchodziłyby w kompetencje innych klas. Jeśli łotr może rzucać zaklęcia równie sprawnie jak czarodziej, czarodziej prawdopodobnie poczuje się mniej użyteczny. Właśnie dlatego ruchy wieloklasowe działają, jakby były o poziom niższe, po to, by nisza danej klasy była chroniona.

Uważaj też przy ruchach dających takie same bonusy, jak te już istniejące, nawet jeśli wywoływane inaczej. Ruchów dodających obrażenia warto unikać w szczególności, chyba że będą one bardzo dobrze przemyślane, z ciekawymi warunkami wywołania. To samo dotyczy ruchów dodających pancerz. Obecnie klasy zwiększają obrażenia i pancerz tak, by odpowiednio oddać zagrożenia świata podziemi i potworów. Dając im więcej ryzykujemy trywializacją tych niebezpieczeństw.

# NOWE KLASY

Mając za sobą rozpoznanie bojem w postaci tworzenia nowych ruchów i modyfikowania klas, możesz zauważyć coś interesującego. Klasa to tylko zbiór tematycznych ruchów, które współdziałają, by stworzyć konkretny zestaw zdolności i cech nadających klasie jej unikatowość. Stworzenie nowej klasy to kolejny poziom wtajemniczenia w „hakowanie” DW, jeśli tylko masz na nie ochotę.

Pierwszym, co trzeba przemyśleć, jest relacja nowej klasy z istniejącymi. Żadna postać nie istnieje w próżni, musisz więc uważnie zastanowić się, co wyróżnia twoją klasę.

Wybornym pierwszym krokiem w stworzeniu nowej klasy jest zaczerpnięcie inspiracji z wybranych fikcyjnych bohaterów. Nie przepisuj ściśle tego, co potrafi dana postać (w końcu nie gra w *Dungeon World*), ale użyj jej jako przewodnika do zajęistości.

Inspiracje klas w tym podręczniku są raczej jasne, a cytaty na marginesach powinny wyjaśnić to i owo. Zwróć uwagę, że nie każda z inspiracji jest przeniesiona dosłownie: pompacyjny magowie Świata Dysku zainspirowali nieco napuszony styl czarodzieja, ale jest on zdecydowanie bardziej kompetentny i rzuca zaklęcia podobnie jak ten w *Umierającej ziemi* Vance’a. Inspiracja dotyczy stylu, nie odtwarza bezpośrednio tego, co dana postać robiła w danej książce.

Mając wykrystalizowany pomysł w głowie, musisz wykonać kilka podstawowych kroków, nieistotnych podczas pisania pojedynczych ruchów: PW, obrażenia, więzi, wygląd, ekwipunek, charakter, rasa.

PW klasy to pewna wartość bazowa + Kondycja. Bazowe PW to najczęściej 4, 6, 8 lub 10. Mając więcej PW niż wojownik czy paladyn, może się zdarzyć, że nowa klasa przyćmi ich na sesji, potrzebna jest więc rozważa. PW mniejsze niż u czarodzieja skończy się niemal na pewno śmiercią postaci. 4 bazowe PW należą do klas postaci, które celowo są delikatne i potrzebują wsparcia innych bohaterów, gdy w ruch idą miecze. 6 bazowych PW pasuje do klas niegotowych na walkę, ale zdolnych przynajmniej przyjąć cios. 8 bazowych PW wystarczy, by zebrać lanie i zaangażować się nieco w walkę, natomiast 10 bazowych PW jest dla wyszkolonych wojowników i tym, co walki się nie lękają.

Klasowe obrażenia wybiera się z dostępnych kości: k4, k6, k8, k10. Wszystkie zaprezentowane tu klasy używają jednej kości bez żadnych sztywnych bonusów, ale nie ma przeciwwskazań co do eksperymentów z innymi kombinacjami, jak 2k4 czy 1k6+2. Wysokie PW i obrażenia zazwyczaj idą w parze, ale twoja nowa klasa może być pacyfistycznym ceglanym murem lub szklanym działem – delikatnym i niebezpiecznym.

Charakter wskazuje początkowy pogląd na życie klasy. Większość ma dostępną opcję „Neutralny”, ponieważ tylko najbardziej oddane klasy są tak zafiksowane na ideach, że ich jestestwo przestaje być priorytetem. Dobry ruch charakteru to coś, co zdarza się w miarę regularnie i prowadzi gracza do konkretnego rodzaju działania, którego w innych okolicznościach by nie rozważał. Charakter, który działałby poprzez typową rozgrywkę, jak „Gdy zdobywasz skarb...” nie pokazuje nam ideałów bohatera. Dopiero dodanie obostrzeń, jak „Gdy zdobywasz skarb z pomocą kłamstw i oszustw...” wprowadza element światopoglądowy. Teraz charakter mówi coś o postaci (ceni sobie oszukiwanie nieświadomych) i wymaga od gracza myślenia o tym, jak gra. Charakter zdradza nam także fakty dotyczące klasy w świecie. Wszyscy wiedzą, że paladyni powinni być uosobieniem Dobra i Prawa, prawda?

W więziach przeżiera perspektywa i poglądy klasy. To miejsce, w którym, jako projektantka czy projektant gry, podczas tworzenia postaci, bezpośrednio wejdziesz w interakcję z graczem. O ile klasa nie jest szczególnie społeczna lub aspołeczna, rozpisz cztery więzi. Jeśli klasę wiele łączy z innymi, dodaj jedną więź, jeśli się izoluje, odejmij. Unikaj więzi, które wprost dyktują moralne lub etyczne stanowisko, myśl raczej o tym, w jaki sposób twoja klasa wchodzi w interakcje z kompanami – łotr kradnie, ale jednocześnie chroni drużynę przed pułapkami, wojownik broni sprzymierzeńców i zabija zagrażające im potwory, czarodziej zna sekretną wiedzę i dzieli nią lub zachowuje dla siebie. Możesz zacząć od wykorzystania zasad do zapisywania nowych więzi, ale staraj się nie używać nazw własnych w początkowych więziach.

Wygląd w większości zależy od twojej wyobraźni. To świetny moment, by wrócić do swojej fikcyjnej inspiracji. Jak wyglądały te postacie? Jak mogłyby wyglądać inaczej? Zawarcie choć jednego wyboru co do ubioru pomoże wyznaczyć styl bez zmuszania gracza do myślenia o kupowaniu ciuchów.

Wybory przy ekwipunku powinny zawsze zawierać co najmniej jedną broń i jeden pancerz, chyba że klasa ma wyraźne braki w zdolnościach bojowych. Prowiant także powinien być standardem, początkowa postać wybierająca się w niebezpieczne miejsce bez jedzenia balansuje na krawędzi głupoty.

Po angielsku są to „compendium classes”, nazwane tak z racji swojego debiutu w „Compendiums for Dungeon World Basic”. Po polsku jednak nie miałoby to wiele sensu i zdecydowałem się na bardziej nam znane „prestizówki”.

- K.

## KLASY PRESTIZOWE

Klasa prestiżowa to klasa dostępna tylko dla postaci na wyższym poziomie, które spełnią odpowiednie wymagania. Klasa prestiżowa to najlepsza droga dla pomysłów, które można by nałożyć na różne klasy.

Podstawowa struktura klasy prestiżowej zaczyna się od ruchu początkowego dostępnego tylko dla postaci, które przeżyły jakieś konkretne doświadczenie, na przykład

Gdy **znajdziesz się fizycznie w obecności bóstwa lub jego awatara**, następnym razem kiedy będziesz awansować, możesz wybrać ten ruch zamiast ruchu swojej klasy:

### BOSKA WIĘŹ

Gdy **zapisujesz nową więź**, zamiast imienia jednej z postaci, możesz wpisać imię bóstwa, z którym miałś kontakt. W dowolnej sytuacji, do której więź z bóstwem ma zastosowanie, możesz odznaczyć tę więź (tak jakby była rozwiązana), by wezwać boską łaskę w oczywisty i rozstrzygający sposób, opisany przez MG. Na końcu sesji wymienić tę więź na nową, z bóstwem lub postacią gracza.

Zauważ, że ten ruch jest dostępny dopiero po tym, jak postać zrobi coś szczególnego, a nawet wtedy musi jeszcze awansować. Klasy prestiżowe działają najlepiej, kiedy opierają się na dokonaniach postaci, a nie na statystykach lub czymś, co dzieje się bez udziału gracza. Klasa prestiżowa dostępna dla każdego, kto osiągnął 5 poziom niewiele sobą reprezentuje; taka dostępna dopiero gdy odwiedzisz Czarne Bramy Śmierci i wrócisz, by o tym opowiedzieć, jest o wiele bardziej interesująca.

Klasa prestiżowa ma też zazwyczaj 2-3 ruchy, które można zdobyć dopiero po wybraniu ruchu początkowego. Przypominają normalne ruchy klasowe, poza wymaganiem co do posiadania ruchu początkowego klasy prestiżowej.

Klasy prestiżowe są idealne dla pomysłów zbyt wąskich, by przekuć je w pełną klasę. Jeśli nie możesz zdecydować, jak wygląda dana klasa, jak dużo powinna mieć PW lub czy nie pokrywa się z istniejącymi klasami, prawdopodobnie lepiej jej będzie jako „prestizówce”.

# RUCHY PRZYGODY

Ruchy przygody bezpośrednio odnoszą się do aktualnej przygody. Mogą pchnąć akcję do przodu, zmienić nagrody lub zapewnić przejście z jednej przygody do drugiej.

Jeśli prowadzisz krótką grę, na konwencie albo dniu z grami, możesz chcieć przedwstępnie nakręcić to doświadczenie. Poniżej mamy ruch z rodzaju „co zdarzyło się do tej pory”, by można było od razu wskoczyć w krótką sesję, zaczynającą się *in media res*.

Dzielny wojowniku: Jakby nie wystarczyli bandyci! Jakby rany od mieczy, siniaki i bęcki od wrogów nie wystarczyły – teraz to. Uwięziony pod ziemią wraz z kompanami, a przecież chciałeś tylko wrócić do miasta i wydać słusznie zarobione skarby. Nie tym razem, wojowniku. Naostrz miecz! Z pewnością inni będą potrzebować ochrony, nim dotrzesz w bezpieczne miejsce. Tak jak ostatnim razem. Do szeregu raz jeszcze, co nie? Ktoś z nich musi ci już wisieć przysługę czy dwie, z pewnością!

Rozejrzyj się dookoła i rzuć+CHA. Na 10+ wybierz dwóch członków drużyny. Na 7–9 wybierz tylko jednego. Na 6– otaczają się niewdzięcznicy.

W chwili potrzeby możesz rozliczyć się z przysługi, którą jest ci winny ktoś z drużyny. Musi zmienić swoje działanie na takie wybrane przez ciebie, raz. Nie możesz wybrać działania, prowadzącego do obrażeń, utraty magicznego przedmiotu lub bezpośredniej krzywdy. Wykorzystaj tę okazję, aby się z tobą zgodził, oddał dodatkową rację, albo ustąpił miejsca w loterii łupów. Miła jest siła argumentów.

Najważniejszą częścią tego ruchu nie jest rzut czy efekt, ale informacja i wydźwięk. Przygotowuje grunt pod szybką przygodę i daje graczom punkt wyjścia. Rzut i wyniki są ciekawe, ale nie zmieniają znacząco przebiegu gry. Przygotowanie zestawu takich ruchów, po jednym dla każdego, i rozdanie ich graczom wraz z kartami postaci, to wspaniały sposób na sesję konwentową.

Możesz też zaadaptować ruch końca sesji tak, aby odzwierciedlał prowadzoną przygodę. Pamiętaj tylko, że konieczne jest pokazanie nowej wersji grającym. Celem nie jest trzymanie w tajemnicy tego, za co dostaną PD, ale to, by PD były nagrodą bezpośrednio powiązaną z daną przygodą.



Gdy **kończysz sesję**, zamiast zadawać normalne pytania, skorzystaj z tych:

- Czy dowiedzieliśmy się czegoś o kulcie Łuskowatego Boga?
- Czy udało nam się uratować porwanego mieszkańca wioski albo czy pomogliśmy obronić wioskę Secor?
- Czy udało nam się pokonać ważnego agenta kultu Łuskowatego Boga?

## STRUKTURA RUCHU

Ruchy zawsze mają podobną strukturę. Najbardziej podstawową częścią ruchu jest **warunek wywołania** („Gdy...”) i **efekt** („...wtedy...”). Każdy ruch opiera się na tej prostej formule.

## WARUNKI WYWOŁANIA

Warunki wywołania ruchu to najczęściej fikcyjne akcje podejmowane przez postacie graczy, ale mogą one także być częścią tworzenia postaci lub uruchamiać się na początku czy końcu sesji. Zwróć uwagę, że nigdy nie odwołują się do precyzyjnych jednostek czasu. Nie zapisuj ruchu zaczynając od „Gdy zaczynasz rundę w pobliżu smoka”. Nie ma rund (a wyrażenie „w pobliżu” zdaje się być oderwane od rzeczywistości w której *stoisz tuż przy przeklętym smoku zionącym ogniem*). Przygotowanie zaklęć nie bez powodu nie zaczyna się od „Gdy spędzasz niezakłócony czas...”. Czas w świecie podziemi i potworów jest dość płynny, jak w filmie, gdzie tempo zależy od okoliczności. Nie polegaj za bardzo na konkretnych jednostkach czy to przy stole (rundy) czy w fikcji (sekundy, minuty, dni).

Tutaj znajdziesz ogólne warunki wywołania ruchu:

- **Gdy postać podejmuje jakieś działanie.** *Przykłady:* Wnikliwe badanie, Sztuka tajemna (Bard), Komenda (Łowczyń).
- **Gdy postać podejmuje jakieś działanie w szczególnych okolicznościach.** *Przykłady:* To ja go tnę, Widząc w czerwieni (Wojownik), Cios w plecy (Łotrzyca).
- **Gdy to okoliczności, a nie działanie postaci, narzucają coś graczowi.** *Przykłady:* Rozkazywanie najemnikom, Koniec sesji.
- **Gdy postać czegoś używa.** *Przykłady:* Magiczne przedmioty, Osobista broń (Wojownicza).
- **Od teraz.** *Przykłady:* Wybraniec (Kleryk), Truciciel (Łotrzyca).

## EFEKT

Efekty ruchów mogą być czymkolwiek, co zdołasz wymyślić. Są nieskończone jak twoje pomysły. Nie musisz się ograniczać tylko do wykonywania rzutów, dodawania bonusów +1, czy podmieniania statystyk. Ponieważ wszystkie ruchy wynikają z fikcji, fikcyjny efekt w stylu „traktują cię jak przyjaciela” jest tak samo przydatny i mocny jak +1 do następnego rzutu, a może nawet bardziej.

Tutaj znajdziesz ogólne rodzajów efektów, każdy ruch może mieć więcej niż jeden z nich:

- **Rzut.** *Przykłady:* Igranie z niebezpieczeństwem, Rzucanie zaklęcia (Czarodziej), Strzał mierzony (Łowca).
- **Podmiana statystyk.** *Przykłady:* Krasnolud (Wojownik).
- **Zanegowanie obrażeń. Najlepszy przyjaciel człowieka (Łowczyń).**
- **Bonus lub kara, do następnego rzutu lub ciągła.** *Przykłady:* Stracona pozycja (Łotr), Ugodzenie (Paladonna).
- **Zadawanie lub leczenie obrażeń.** *Przykłady:* Ostrzał, Cios w plecy (Łotr), Sztuka tajemna (Bard).
- **Wybór z możliwości.** *Przykłady:* Tryskanie wiedzą, Wnikliwe badanie, Rytuał (Czarodziej).
- **Zatrzymanie i wykorzystanie zatrzymania.** *Przykłady:* Dominacja (zaklęcie Czarodzieja), Ekspert od pułapek (Łotrzyca).
- **Pytania i odpowiedzi.** *Przykłady:* Szczery do bólu (Bard), Tryskanie wiedzą.
- **Zmiana okoliczności.** *Przykłady:* Reputacja (Bardka).
- **Zdobycie doświadczenia.** *Przykłady:* Koniec sesji.
- **Potrzeba dodatkowych informacji.** *Przykłady:* Pertraktacje, Rytuał (Czarodziejka).
- **Dodanie opcji.** *Przykłady:* Strzał mierzony (Łowca).

# ZMIENIANIE PODSTAŁ

Ruchy mogą także zmienić podstawową strukturę gry. Ten poniższy unika korzystania z kości obrażeń:

Gdy **zadajesz obrażenia**, zamiast rzucać, wymień kości na liczby według tej zasady: k4 to 2, k6 to 3, k8 to 4, k10 to 5, k12 to 6.

Tęgu typu ruchy zmieniają podstawowe cechy gry i trzeba z nimi bardzo uważać. Ruchy nigdy nie powinny stać w sprzeczności z celami i przykazaniami MG, czy też łamać fundamentalną zasadę: „podejmij działanie, aby osiągnąć efekt”.

Istnieją pewne części gry, które wyjątkowo łatwo poddają się zmianom. Suma PD potrzebnych do uzyskania kolejnego poziomu odzwierciedla wizję autorów gry, ale możesz łatwo sprawić, że awansowanie będzie częstsze lub rzadsze. Podobnie z rzeczami, za które gracze dostają PD, możesz je bezproblemowo zmienić – jeśli twoja gra nie polega na odkrywaniu świata, walce z potworami czy poszukiwaniach skarbów, zmień ruch Końca sesji tak, aby wyrażał tę różnicę. Pamiętaj, żeby podzielić się tą informacją z graczami zanim zaczniecie grę!

Kolejną podstawą, o którą często pojawiają się pytania, jest jak uczynić walkę, powiedzmy ze smokiem, trudniejszą. Najlepszą odpowiedzią jest tutaj stwierdzenie, że walka ze smokiem jest trudniejsza, gdy smok jest silniejszy w fikcji. Zwykle dźgnięcie smoka normalnym mieczem nie jest ruchem To ja go tnę, ponieważ przeciętne ostrze nie może go zranić. Jeśli jednak nie jest to dla ciebie wystarczające, rozważ ten ruch, stworzony przez Vincenta Bakera, oryginalnie zawarty w *Apocalypse World* (odrobinę przeformułowany na potrzeby DW):

Gdy postać gracza wykonuje ruch, a MG oceni go jako szczególnie trudny, ma -1 do rzutu. Gdy postać gracza wykonuje ruch, a MG oceni go jako zdecydowanie poza zasięgiem postaci, ma ona -2 do rzutu.

Problem z tym ruchem jest taki, że ruch nie odzwierciedla już niczego konkretnego w fikcji. Zamiast tego, jest tylko podpowiedzią dla MG, aby podejmować decyzje odnośnie trudności rzutu bez konkretnych ram. Jeśli zdarzy ci się stworzyć taki ruch, zastanów się o jaką trudność ci chodzi i zamiast niego wymyśl ruch specjalnie dla niej. To powiedziawszy, jeśli czujesz, że potrzebujesz tego ruchu, to wciąż poprawny ruch.

# POWSTAWIANIE RUCHU

Przeanalizujmy jak jeden ruch rozwija się z biegiem czasu. To ja go tu był jednym z pierwszych ruchów w *Dungeon World*, oryginalnie stworzony przez Tony'ego Dowler'a. Pierwotna wersja wyglądała następująco (została tylko przeformatowana i zredagowana ze względów gramatycznych):

Gdy angażujesz się w walkę, atakując wrogów, zadajesz obrażenia przeciwnikowi, którego atakujesz i przyjmujesz obrażenia, które on ci zadaje, rzuć+SIŁ. Na 10+ wybierz 2. Na 7–9 wybierz 1.

- Ochroni jednego sojusznika od obrażeń w tej rundzie
- Zabij jednego z wrogów poziomu niższego niż twój lub w innym przypadku zadaj mu maksymalne obrażenia
- Przemieść przeciwnika tam, gdzie chcesz (odpychasz go, nie dajesz mu uciec, itp.)
- Podziel swoje obrażenia pomiędzy dowolną ilość przeciwników, którzy są w zasięgu twojej broni

Pierwszy problem z tym ruchem jest taki, że jedna z możliwości, ochronienie od obrażeń, jest o wiele mniej użyteczna niż inne. Możliwość całkowitego zabicia wroga jest prawie zawsze lepsza niż zapobieganie obrażeniom przez niego zadawanym. Pierwsza większa zmiana sprowadzała się do usunięcia tej opcji:

Gdy angażujesz się w walkę, atakując wrogów, zadajesz obrażenia przeciwnikowi, którego atakujesz i przyjmujesz obrażenia, które on ci zadaje, rzuć+SIŁ. Na 10+ wybierz 2. Na 7–9 wybierz 1.

- Zabij jednego z wrogów poziomu niższego niż twój lub w innym przypadku zadaj mu maksymalne obrażenia
- Przemieść przeciwnika tam, gdzie chcesz (odpychasz go, nie dajesz mu uciec, itp.)
- Podziel swoje obrażenia pomiędzy dowolną ilość przeciwników, którzy są w zasięgu twojej broni

To sprawiło, że zostały mam tylko trzy opcje, to odpowiednia liczba, gdy 10+ pozwala ci wybrać dwie z nich. Gracz wykonujący ruch zawsze musi nie wybrać jednej z nich. Wszystkie są także w sposób oczywisty użyteczne. Jednak jest jeszcze jeden, dość duży problem z tym ruchem: fikcyjna akcja nie jest ściśle powiązana z wynikiem.

Rozważ taką sytuację: Gregor atakuje orlego władcę potężnym toporem. Opisuje swoją fikcyjną akcję: *Zamachuję się toporem w stronę jego skrzydła,*

*wykonując potężne cięcie zza głowy.* Następnie rzuca, udaje mu się osiągnąć 10 i wybiera. Maksymalne obrażenia są oczywistym wyborem i wynikają bezpośrednio z fikcji. Jednak pozostałe opcje nie mają za bardzo sensu. Jeśli wybierze podzielenie obrażeń, w jaki sposób może to wynikać z jego pojedynczego fikcyjnego ataku? Jak jedno cięcie ugodziło także drzewca, który był za orłem? Ograniczenie fikcyjnego efektu ruchu zaprowadziło nas do takiej wersji:

Gdy atakujesz przeciwnika, który może się bronić, rzuć+SIŁ. Na 10 zadajesz obrażenia przeciwnikowi i unikasz jego ataku. Jeśli chcesz, możesz otrzymać obrażenia od przeciwnika i zadać mu w zamian podwójne obrażenia. Na 7-9 zadajesz obrażenia przeciwnikowi, a on tobie.

Obecnie ruch ma tylko efekty, które mogą wynikać z pojedynczego ataku. Żadne działanie, które na zdrowy rozsądek nie może doprowadzić do kontrataku nie jest ruchem Siecz i rąb, więc teraz wyzwalacz pasuje do efektu. Niestety, podwójne obrażenia okazały się być przesadą, więc zmieniliśmy ruch na:

Gdy atakujesz wroga w zwarcu, rzuć+SIŁ. Na 7-9 zadajesz obrażenia przeciwnikowi, a on zadaje je tobie. Na 10+ zadajesz obrażenia przeciwnikowi. Możesz zadać +2 obrażenia w zamian za obrażenia od przeciwnika.

+2 obrażeń jest przewagą, ale nie przesadną. Teraz problemem jest to, że efekty ataku zostały zredukowane do zadawania i przyjmowania obrażeń. Potwory robią o wiele więcej niż odejmowanie PW. Ciskają tobą o ściany i niszczą podłoże, na którym stoisz, dlaczego nie mogłyby tego robić w odpowiedzi na twój atak?

Gdy **atakujesz przeciwnika w walce wręcz**, rzuć+SIŁ. Na 10+ zadajesz przeciwnikowi obrażenia i unikasz jego ataku. Jeśli chcesz, możesz zadać dodatkowe +1k6 obrażeń, ale wystawisz się na atak przeciwnika. Na 7-9 zadajesz obrażenia, a przeciwnik wykonuje atak przeciw tobie.

Ta (ostateczna) wersja pozwala potworom na atak, a nie tylko zadawanie obrażeń. Dzięki temu otwiera się przed nami przestrzeń dla ciekawych ruchów potworów. +1k6 obrażeń zamiast +2 sprawia, że ruch jest bardziej ekscytujący (i nieco mocniejszy). Przeformułowanie sprawia, że tekst jest bardziej czytelny.

Zmienianie zasad po stronie MG jest czymś zupełnie innym niż pisanie spersonalizowanych ruchów graczy. Pisanie ruchów MG jest łatwe. Ponieważ ruch MG to po prostu stwierdzenie faktu o czymś, co dzieje się w fikcji, możesz dowolnie dodawać nowe ruchy, kiedy tylko potrzebujesz. Przez większość czasu będą to szczególne przypadki już istniejących ruchów, ale czasem trafisz na coś nowego. Pamiętaj tylko o spektrum twardych i miękkich ruchów, o swoich celach i przykazaniach, a wszystko będzie w porządku.

Zmiana celów i przykazań MG jest jedną z największych zmian jakich możesz dokonać w grze. Zmiany w tych obszarach będą prawdopodobnie wymagać zmian w całej grze, a także rozgrywek testowych, aby je doszlifować.

**Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy** – jest najmniej podatną na zmiany częścią celów MG. Innym opcjom, jak „dąż do rozegrania zaplanowanej fabuły” lub „graj tak, by sprawdzić umiejętności graczy” staną na drodze pozostałe zasady. Ruchy dają graczom możliwości, które mogą w mgnieniu oka zmienić przebieg zaplanowanej przygody. Jeśli nie grasz po to, aby dowiedzieć się, co się wydarzy, będziesz zmagać się z ruchami na każdym kroku lub skończysz przepisując większość z nich.

**Wypełnienie życia postaci przygodą** może zostać przeformułowane, ale trudno będzie zmienić całą koncepcję. „Wypełnienie życia postaci intrygą” może zadziałać, ale intryga wydaje się po prostu jednym z typów przygody. Całkowite usunięcie tego elementu będzie wymagało wielu zmian, ponieważ struktura ruchów jest na nim oparta. Efekty porażek i miękkie ruchy MG istnieją po to, aby tworzyć fikcję pełną przygód.

**Przedstawianie fantastycznego świata** może się wydawać najłatwiejszym elementem do zmiany, ale i tak wymaga napisania od nowa wielu ruchów klasowych. Świat historyczny, ponury świat, utopijny świat – każdy z nich jest do zrobienia, ale konieczne będzie przemyślenie wielu ruchów. Świat historyczny będzie wymagał przepisania lub usunięcia sekcji zajmujących się magią i ekwipunkiem. Ponury świat przetrwa tylko, jeśli ruchy graczy będą wymagały mroczniejszych kosztów. Świat utopijny nie będzie potrzebował wielu z ruchów zapisanych tak jak teraz. Jednak nadal jest to najłatwiejsza część planu, którą można zmienić, ponieważ wymaga zmiany ruchów, a nie podstawowych struktur gry.

Przykazania MG są o wiele łatwiejsze do zmutowania niż cele, ale nadal, nawet małe modyfikacje mogą prowadzić do poważnych zmian w całej rozgrywce.

**Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy; Wykonuj ruchy wynikające z fikcji...; ...ale nigdy ich nie nazywaj; Rozpoczynaj i kończ fikcję** oraz **Bądź fanem postaci graczy** to najważniejsze przykazania. Jest wielce prawdopodobne, że bez nich konwersacja rozgrywki i wykorzystanie ruchów się rozsypią.

**Zaakceptuj fantastyczne; Daj życie wszystkim potworom; Nazwij każdą osobę; Myśl niebezpiecznie;** oraz **Daj im coś, do czego mogą dążyć** są kluczowe dla klimatu świata podziemi i potworów i fantastycznej eksploracji. Można je zmieniać, ale będzie to wpływać na oprawę i scenerię gry. Jeśli chcesz zmienić jedną z tych zasad, bardzo możliwe, że zmiany będą wymagać wszystkie.

**Rysuj mapy, zostaw białe plamy; Zadawaj pytania i wykorzystuj odpowiedzi; Daj im czasem zadecydować** są także ważne dla dobrego prowadzenia DW. Mają zastosowanie przy wielu innych grach w tym samym stylu. Gra bez nich będzie ograniczona, ale konwersacja nadal będzie działać. To też zasady, które łatwo zastosować w innych grach, nawet tych o bardzo odmiennym stylu zabawy.

Przykazanie, które niektórzy lubią dodawać, to **Testuj ich więzi**. Ta reguła jest całkowicie kompatybilna z innymi, a także z wszystkimi ruchami, ale zmienia nieco to, na czym koncentruje się rozgrywka. Musisz przemyśleć fronty, tak, aby w pełni działały z tą zasadą, może się także pojawić konieczność dodania kilku ruchów bezpośrednio do niej nawiązujących.

# POTWORY

Najlepszą przestrzenią do modyfikacji potworów są pytania wykorzystywane przy ich tworzeniu. Najprostsze zmiany sprowadzają się do dostosowania ich śmiertelności i przypadkowości wedle twojego uznania.

Ciekawsza zmiana, to zmiana pytań, tak, aby zaprezentować inny punkt widzenia co do potworów. Sposób patrzenia wbudowany w pytania sugeruje, że potwory to mniej więcej stworzenia jak każde inne: mogą mieć różne charaktery i nie zawsze będą stawać przeciwko graczom. Jeśli chcesz, aby w twojej grze polowało się na złe potwory w celu ich unicestwienia, możesz przepisać niektóre pytania i ewentualnie dodać to:

**Potwór jest zły do szpiku kości. Wybierz jedną z opcji, aby oddać dlaczego jest zły:**

- Jest intruzją Starszych Spoza Ścian: *Przybysz*, +5 obrażeń.
- Został stworzony przez Starożytnych Magów z Czerwonej Wieży: *Konstrukt*, +5 PW.
- Pochodzi z Czasów Przed Człowiekiem: *Pierwotny*, +5 obrażeń, +5 PW.

Tworząc nowe pytania dotyczące potwora możesz albo na nowo interpretować istniejące potwory, jeszcze raz przeprowadzając je przez pytania, albo wykorzystać do stworzenia nowych. Jeśli dodane lub zmienione przez ciebie nowe pytania są kluczowe dla twojej wizji DW, najlepiej przerób wszystkie potwory na swój użytek. Jeśli pytania i tak odnoszą się tylko do szczególnych rodzajów potworów, możesz z nich skorzystać tylko przy tworzeniu nowych potworów.





„Wierzę, że życie jest po to,  
aby je przeżywać. Wierzę  
w podejmowanie ryzyka  
i porywanie się z motyką na  
słonce, a poza tym ludzie  
krzyczeli i trochę pomieszały  
mi się zasady”.  
— Kenneth,  
„Rockefeller Plaza 30”

# DODATEK I: NAUKA GRY

Jesteś już po lekturze podręcznika, wielce więc prawdopodobne, że przyjdzie ci uczyć innych jak grać w *Dungeon World: Podziemia i potwory*, czy to doświadczonych erpegowców, czy też nowych w hobby. Projektując tę grę mieliśmy okazję zagrać z wieloma różnymi graczami, z różnych środowisk i o różnych doświadczeniach. Jest kilka rzeczy, które dobrze działają podczas nauki grania i chcielibyśmy ci je przedstawić.

## DOBRA BAJERA

Zanim zaczniecie grać, możliwe że staniesz przed koniecznością wyjaśnienia na czym polega ta gra swoim nowym graczom (nie rzucaj ich od razu na głęboką wodę, to nie w porządku). To jest właśnie dobra bajera: wyjaśnienie, dlaczego chcesz grać w *Dungeon World*, i dlaczego sądzisz, że się im spodoba.

Przed wszystkim: wyraż to po swojemu. Nie możemy dać ci gotowego tekstu ponieważ najlepszym sposobem, aby rozbudzić u kogoś entuzjazm względem gry, jest podzielić się własnym, szczerym entuzjazmem. Są jednak pewne rzeczy, o których warto wspomnieć.

W przypadku początkujących graczy najlepiej skupić się na tym, co oznacza odgrywanie postaci w świecie podziemi i potworów. Powiedz im, co będą robić (odgrywać postacie) i co ty będziesz robić (opisywać otaczający ich świat). Wspomnij o ogólnej idei (poszukiwacze przygód i przygody). Zazwyczaj dobrze jest też wspomnieć o roli zasad, o tym, jak popychają akcję do przodu w interesujący sposób.

W przypadku tych obeznanych już z RPG, szczególnie takich, którzy grali w inne gry fantastyczno\_przygodowe, możesz skupić się na tym, co odróżnia *Dungeon World* od innych gier tego typu. Łatwość rozgrywki, sposób w jaki zasady wkraczają do rozmowy w odpowiednich momentach czy szybka akcja są często tym, co doceniają doświadczeni gracze.

Nieważne, kto jest widownią, nie prezentuj im *Dungeon World*’a, zaprezentuj grę, którą zamierzasz poprowadzić. Jeśli będzie to wyprawa do miejskich ścieków, powiedz im to na wstępie. Jeśli w grze pojawi się zły kult do powstrzymania, to trzeba o nim wspomnieć. Interakcja pomiędzy tobą, graczami i zasadami w późniejszym etapie będzie tworzyć wszelkiego rodzaju ciekawe tajemnice, twoja bajera powinna jednak szczerze oddawać jaką grę masz zamiar prowadzić.

# ZAPREZENTUJ KLASY

Gdy wszyscy są przekonani co do gry w świecie podziemi i potworów i zasiedli przy stole, zacznij od prezentacji kart postaci. Opisz każdą pokrótce, pamiętaj, by napomknąć, co dana klasa robi i jakie jest jej miejsce w świecie. Możesz także przeczytać na głos podręcznikowe opisy każdej klasy, są w nich zawarte informacje dotyczące zarówno tego, co robi, jak i w jaki sposób wpisuje się w fikcję.

Jeśli ktoś ma pytania dotyczące zasad, odpowiedz na nie, ale na ten moment skup się raczej na ogólnym opisywaniu co robią poszczególne klasy. Gdy ktoś zapyta o wojownika o wiele lepiej powiedzieć mu, że wojownik posiada broń, która jest jedyna w swoim rodzaju, niż tłumaczyć szczegółowo, jak działa ruch Osobista broń.

## STWÓRZ POSTACIE

Przejdź po kolei przez wszystkie etapy tworzenia postaci. Sam ten proces jest świetnym wprowadzeniem do podstawowych pojęć: gracze napatoczą się na atrybuty, ruchy, PW i obrażenia, a wszystko w kolejności, która ma sens. Nie kłopotz się tłumaczeniem wszystkich reguł zaraz na wstępie. Tworząc postać w zasadzie nie ma złych wyborów, a każdy gracz i tak wpadnie na zasady istotne dla wybranej przez siebie klasy. Przykładowo, gdy wojowniczką zetknie się z ruchami dotyczącymi zasięgu broni czy przebicia pancerza i zacznie o nie dopytywać, wyjaśnij je na bieżąco, w razie potrzeby. Jeśli graczka grająca wojowniczką nie zapyta cię o przebicie pancerza, nie przejmuj się. Może równie dobrze dokonywać wyborów bazując na fikcji, którą atrybuty i etykiety i tak odzwierciedlają.

Jeśli gracze bardzo przejmują się tym, żeby “dobrze” stworzyć postacie, zwyczajnie daj im możliwość wprowadzenia zmian później. Omówienie każdej zasady i tłumaczenie wszystkim kontekstu tu i teraz tylko spowolni grę. W szczególności nie zagłębiaj się w szczegóły dotyczące ruchów podstawowych. Zostaw je na wierzchu, żeby gracze mogli je przeczytać i zacząć pytać, ale nie marnuj czasu na wyjaśnianie każdego z nich. Wyjaśnicie je sobie, gdy okażą się potrzebne.

Gdy gracze przedstawiają swoje postacie i zaczną zawiązywać więzi, zacznij zadawać pytania (a nie tylko odpowiadać). Pytaj dlaczego wybrali to, co wybrali, i co to oznacza dla ich postaci. Dopytuj o szczegóły wyłaniające się z więzi. Pozwól, by ich wybory kształtowały świat gry. Zwracaj szczególną uwagę na cokolwiek, czym możesz wykonać w przyszłości ruchy (jak zwaśniony mentor czy wojna na horyzoncie).

# ZACZNIJ GRĘ

Rozpocznij grę opisując otaczający bohaterów i bohaterki świat. Krótko i sugestywnie, wykorzystaj sporo szczegółów i zakończ czymś, co wymaga działania. Następnie zapytaj ich *Co robicie?*

Zakończenie opisu na czymś, co wymaga działania jest bardzo ważne. Nie zakładaj, że nowi gracze będą wiedzieli od razu co chcą robić. Dając im coś, na co mogą od razu zareagować sprawi, że od razu przejdziesz do grania.

Szczególnie w przypadku nowych graczy warto się upewnić, że sytuacja w którą ich wrzucasz to coś, z czym mogą sobie poradzić dostępnymi im narzędziami. Walka jest niezłym wyborem, tak jak i jak napięte negocjacje (mogące przerodzić się w walkę). Trzymaj się prostych pomysłów, które z czasem mogą się skomplikować.

Nawet w walce pozostań przy prostych potworach: istotach które krwawią, nie mają wiele pancerza i nie przebijają pancerzy graczy. Daj graczom szansę przyzwyczaić się do ich pancerza i zadawania obrażeń, zanim zaczniesz używać wyjątków od tych zasad, jak przebicie czy ignorowanie. Oczywiście, jeśli fikcja dyktuje ci zignorowanie, przebicie, lub jakiegoś szczególnego potwora, wykorzystaj je - ale nie od tego zaczynaj.

Przy nowych graczach swobodnie korzystaj z ruchu *Pokaż oznaki nadciągającego zagrożenia*. Nowi gracze lub ci przyzwyczajeni do innego rodzaju fantastycznych przygód, mogą mieć różne założenia dotyczącego tego, co jest zabójcze i kiedy są w niebezpieczeństwie, więc miej na uwadze, by pokazywać im zagrożenia bardzo czytelnie. Kiedy załapią, co jest niebezpieczne, możesz zacząć ściślej dawkować sygnały.

Jeśli mistrzujesz po raz pierwszy, skup się na kilku ruchach: *Pokaż oznaki nadciągającego zagrożenia*, *Zadaj obrażenia*, *Postaw kogoś w trudnej sytuacji*. Odwołuj się do swojej karty z ruchami gdy masz pewność, że żaden z tych trzech nie pasuje. W ten sposób z czasem zbudujesz w sobie znajomość wszystkich ruchów MG, tak że korzystanie z nich będzie dla ciebie intuicyjne.

# KONTYNUOWANIE GRY

Po godzinie czy dwóch rozgrywki gracze najpewniej będą ze wszystkim zaznajomieni. Jeśli jesteś początkującym MG, przyswojenie wszystkich twoich ruchów może ci zająć nieco więcej, może sesję czy dwie. Pozwól temu toczyć się swoim tempem.

Jeśli pierwsza sesja będzie dla ciebie ciężką orką, potraktuj ją jak odcinek pilotażowy serialu. Swobodnie zacznij od nowa albo zmień coś wstecz. Jeśli na przykład gracz dojdzie do wniosku, że łotr nie jest tym, czym się wydawał, pozwól mu zmienić klasę (albo odtwarzając obecną postać, albo tworząc kogoś całkiem nowego). Jeśli wasza pierwsza przygoda nie zadziałała zbyt dobrze, porzućcie ją i zacznijcie od nowej.

Choć *Dungeon World* doskonale sprawdza się na jednostrzałach, rozwój postaci i więzi wymagają trochę więcej czasu by zabłysnąć. Jeśli jedna lub dwie pierwsze sesje poszły dobrze, rozważ zaplanowanie czasu na pięć do dziesięciu kolejnych. Mając dłuższą rozgrywkę w terminarzu, swobodniej zaplanujesz i rozegrasz fronty.



# DODATEK II: KONWERSJA PRZYGÓD

Nie zawsze jest czas się przygotować. Ludzie nie są całkowicie oddani grze - może chcesz tylko spróbować gry, albo masz wolne 4 godziny na konwencji do wypełnienia sesją, a graczy widzisz po raz pierwszy w życiu. Może przygotowanie nie jest czymś co cię interesuje albo uważasz, że lepszą zabawą jest wziąć mapę i improwizować. Jeszcze lepiej, może masz ulubiony, starszkołny moduł i chcesz go poprowadzić używając zasad DW. W tym dodatku pokażemy ci, jak przekonwertować i zaadaptować materiał z innych gier na potrzeby DW, tak, by mieć elastyczność przy prowadzeniu ulubionych przygód.

## ZARYS

Pierwszym krokiem w przygotowaniu przygody do wykorzystania jej w świecie podziemi i potworów jest przeczytanie jej oraz zasad DW. Jeśli chodzi o ten podręcznik, chcesz poznać wszystkie podstawowe reguły oraz sekcję dotyczącą frontów i zasad MG. Te pierwsze będą drogowskazem przy adaptowaniu szkieletu przygody, a te drugie pomogą ci skupić się na tym co ważne - by rozgrywka pozostała wierna ustalonemu stylowi i zasadom. Gdy mowa o oryginalnym module, zwróć szczególną uwagę na następujące cztery tematy:

- mapy
- potwory
- magiczne przedmioty
- BN-i i organizacje

Przekartkuj przygodę robiąc notatki, ale nie czuj się w obowiązku zapamiętania całości. Fragmenty skupione na statystykach najpewniej zostaną zignorowane, a w przygodzie i tak trzeba będzie zostawić przestrzeń do eksploracji.

Gdy skończysz, będziesz mieć ogólne pojęcie o czym jest moduł, o tym jakie grupy się pojawiają, o specjalnych czy ciekawych potworach, zagrożeniach i niebezpieczeństwach na drodze bohaterów, wszystkim, co może interesować graczy. Teraz odłóż na chwilę przygodę i skup się na sekcji dotyczącej frontów w DW. To tutaj czeka cię najwięcej pracy.

# FRONTY

Rdzeń każdej typowej przygody, scenariusza lub sesji w Dungeon World: Podziemia i potwory wypływa z frontów do graczy. Fronty mają nadciągające zagłady, gracze na nie reagują, a w przestrzeni pomiędzy tym gracie, by dowiedzieć się, co się wydarzy. Tak samo działa przekonwertowana przygoda. BN-i, miejsca, wyjątkowe potwory i organizacje wpływające na świat albo knujące nad planem do wykonania, to wszystko możesz znaleźć w przeczytanym właśnie module. Nawet jeśli nie będzie tego dużo - to zależy od rozmiaru przygody. Przejrzyj listę rodzajów frontów i stwórz jeden dla każdego podmiotu.

*Zamierzam przekonwertować starą przygodę, którą uwielbiam. Prowadziłam ją już wiele razy w kilku różnych systemach i myślę, że świetnie sprawdziłaby się dla mojej drużyny w DW. Przejrzałam ją, by przypomnieć sobie o co w niej chodziło. W tym przypadku mamy miasteczko, któremu w ukryciu zagraża pokręcony kult, oddany gadziemmu bóstwu. Brzmi obłędnie! W przygodzie znajdziemy sekretny loch, zdeprawowany religijny zakon, zgrają cuchnących troglodytów, a także, ponieważ mieszkańcy są podejrzliwi i prędcy w oskarżeniach, paru bezradnych awanturników. Całkiem ponury początek, pełno tu złych rzeczy do wyboru. Zdecydowałam, że wszystkie zmieszczą się w dwóch frontach: Kultysty i Klan troglodytów.*

*Mogłabym przekuć we front nagę żyjącą w jaskiniach, albo stworzyć front kampanii dla samego gadziego bóstwa, ale sądzę, że ta gra zajmie mi tylko kilka sesji. Wolę skupić się na tych dwóch, które mam. Są wystarczająco unikatowe i niezależne, a całkiem nieźle się zazębiają.*

Stwórz te fronty tak, jak normalnie, wybierając zagrożenia, nadciągające zagłady i ponure oznaki. Zapisz dwie czy trzy stawki, ale zostaw sobie na pewno miejsce, by wprowadzić bohaterów. Normalnie te rzeczy tworzysz z własnych inspiracji, ale w tym przypadku masz za przewodnika wybrany moduł. Pomyśl o frontach jak o motywach, a o zagrożeniach jak o elementach ze stron modułu. Przyjrzyj się, jakiego rodzaju rzeczy dzieją się we frontach w przygodzie i jak mogłyby się one potoczyć, gdyby BG nigdy nie wkroczyli do akcji. Co najgorszego mogłoby się stać, gdyby fronty działały nie niepokojone? Takie czytanie między wierszami zapewni ci amunicję dla twardych ruchów podczas rozgrywki. W tym kroku zmienisz BN-ów i ich bloki statystyk albo w pełnoprawne zagrożenia, albo w członków obsady frontu.

Jeśli w przygodzie są jakieś pułapki, kłątwy lub ogólne efekty, dla których chcesz napisać ruchy specjalne, zrób to teraz. Sporo starszkołnych przygód będzie miało momenty wymagające „rzutu obronnego”, pozwalającego uniknąć szkodliwego efektu. Można je przełożyć wprost na Igranie z niebezpieczeństwem, albo, jeśli to konieczne, na własny, nowy ruch. Kluczem jest tutaj raczej uchwycenie intencji przygody, jej ducha, niż dokładne odwzorowanie mechanicznego elementu. Gdy skończysz, będziesz mieć zestaw frontów zawierających największe zagrożenia i niebezpieczeństwa, z jakimi przyjdzie się zmierzyć postaciom.

## POTWORY

Większość wydanych przygód zawiera jednego lub dwa wyjątkowe stwory, których nie znajdziesz nigdzie indziej, mogące zagrozić BG w niespotykany wcześniej sposób. Przepatrz przygodę i upewnij się, że masz je wszystkie. Statystyki wielu z nich znajdziesz już w bestiarium DW i jeśli są dla ciebie zadowalające, po prostu zapisz we froncie odwołanie do numeru strony i leć dalej. Jeśli potrzebujesz lepiej dopasować monstrum albo stworzyć nowe, wykorzystaj do tego odpowiednie zasady. Na tym etapie unikaj myślenia o „balansowaniu” potworów, zamartwiania się tym, jak dużo ma PW bądź czy ma właściwą wartość pancerza. Zastanów się raczej, jaką rolę odgrywa dana istota w świecie. Czy odstrasza bezradnych poszukiwaczy przygód? Czy istnieje, aby blokować drogę awanturnikom, a może żeby zadać im zagadkę? Jaki jest jej cel w większym ekosystemie lochu czy w ogóle w przygodzie?

Oddanie ducha danego elementu przygody zawsze da lepsze i ciekawsze rezultaty. Jeśli potwór ma jakąś zarąbistą moc albo szczerą sztuczkę, dla których chcesz napisać ruch, zrób to! Własne ruchy to to, co czyni świat podziemi i potworów wyjątkowym dla każdej drużyny, więc wykorzystuj je tam, gdzie możesz

*W mojej przygodzie paradytuje cała galeria maszek. Mam straszliwą nagę władającą umysłami, złego kapłana dzierżącego boską magię boga-węża, grupkę brutalnych kultystów, smokożółtwa i nieco zbłąkanych jaszczurek, krokodyli czy węży. Większość z nich znajdę w bestiarium, ale stworzę od nowa statystyki przynajmniej dla nagi i przywódcy kultystów. Chcę, by sprawili wrażenie świeżych i odmiennych, mam parę pomysłów jak mogłoby to wyglądać. Wykorzystam do tego celu zasady tworzenia potworów.*

## BEZPOŚREDNIA KONWERSJA

Jeśli trafiłeś na potwora, którego statystyk jeszcze nie masz, a którego nie znasz na tyle dobrze, aby przekonwertować go korzystając z dostępnych zasad, możesz zawsze dokonać bezpośredniej konwersji.

## OBRAŻENIA

Jeśli obrażenia potwora to pojedyncza kostka z bonusem aż do +10, zostaw je w takiej formie. Jeśli obrażenia potwora to kilka kostek tego samego rodzaju, rzuć nimi i wybierz najwyższy wynik. Jeśli potwór używa wielu różnych kostek, rzuć tylko największymi i wybierz najwyższy wynik.

## PW

Jeśli PW potwora są zapisane jako Kość Wytrzymałości, weź najwyższą wartość pierwszej z nich i dodaj 1 za każdą kolejną. Jeśli PW potwora są po prostu cyfrą, podziel PW przez 4.

## PANCERZ

Jeśli Klasa Pancerza potwora jest przeciętna, daj mu 1 pancerza. Jeśli jest niska, daj mu 0 pancerza. Jeśli jest ponadprzeciętna daj mu 2 pancerza, a 3 pancerz, jeśli bestia uwielbia się chronić. Jeśli jest niemal niezniszczalna, daj jej 4 pancerza. +1 pancerza, jeśli ochrona potwora jest magiczna.

## RUCHY I INSTYNKTY

Spójrz na specjalne zdolności i ataki wypisane przy potworze, są one bazą dla ruchów i instynktu.

# MAPY

Jedną z największych różnic pomiędzy DW, a innymi grami fantasy, jest koncepcja map i nanoszenia rzeczy na mapę. W wielu grach znajdziesz dokładne mapy heksagonalnych lub kwadratowych siatek, wskazujące precyzyjnie gdzie co jest. Są szczegółowe jak tylko się da i zostawiają niewielkie pole do popisu wyobraźni. *Dungeon World* chyli się ku innym rozwiązaniom, mapom usianym pustymi przestrzeniami i opisom z jednego lub dwóch słów, jak „ostrza” czy „straszny”. Aby zaadaptować istniejącą przygodę po prostu pamiętaj o swoich celach i przykazaniach. Przede wszystkim pamiętaj, że jako MG twoim zadaniem jest „rysowanie map i pozostawianie pustych miejsc” oraz „zadawanie pytań i wykorzystywanie odpowiedzi”.

W tym celu najlepiej przerysować mapę od nowa, jeśli masz czas. Nie kopiuj jej dokładnie, machnij ją odręcznie po swojemu, zostawiając puste przestrzenie i dorysowując nowe miejsca, jeśli chcesz. Nie trzymaj się kurczowo oryginału, pozwól sobie na odrobinę artystycznych uniesień. Główny zamysł jest taki, by zapewnić sobie miejsce na zaskoczenia i niespodzianki ufundowane przez graczy reagujących na przygodę. Mając przygotowaną całą mapę z wyprzedzeniem, wiesz o niej wszystko, co nie? Wybierz kilka



komnat, które cię nie zainteresowały i pozbądź się ich mieszkańców. Dorysuj nowy tunel albo dwa. To zapewni ci przestrzeń do zabawy, kiedy już przejdziesz do sesji.

Nie przejmuj się, jeśli nie masz czasu albo ochoty przerysowywać mapy. Po prostu weź oryginalną, zrób kilka notatek o tym gdzie co może się znajdować, a resztę zostaw pustą. Gdy gracze wejdą do pomieszczenia oznaczonego „4f”, nie kartkuj za nim, po prostu wymyśl co może tam być, bazując na notatkach i wcześniejszych wydarzeniach. Z biegiem czasu znajdziesz swobodną równowagę pomiędzy improwizowaniem, a korzystaniem z przygotowanego materiału

*Mapy obecne w oryginalnej przygodzie są niezłą mieszkanką przyjemnych, ciekawych i nudnych pierdółek. Zachowam większość tego, co opisuje moduł na temat lochu pod miastem - leże troglodytów i ukryte jaskinie, gdzie przetrzymywani są porwani wieśniacy - ale wyciępnę do kosza większość rzeczy dotyczących samej wioski. To stworzy przestrzeń do wykorzystania odpowiedzi na pytania takie jak Kogo już tu znasz” czy Kto mieszka w opuszczonej chacie przy drodze? Zrobiłam trochę notatek o tym, jak mapa i fronty wchodzą ze sobą w interakcje, ale głównie zostawiłam miejsce do bycia zaskoczoną.*

## MAGIA I SKARBY

Dwie rzeczy, które, tradycyjnie, są „wielką sprawą” w publikowanych modułach, to skarby i magiczne przedmioty. Są one mniej istotne w DW (ponieważ nagradzanie postaci kręci się bardziej wokół „robienia” niż „posiadania”), ale wciąż masa radochy jest w przebijaniu się przez loch czy przeszukiwaniu ruin za magicznymi przedmiotami i górami złota! Podobnie jak w przypadku mapy, warto mieć pojęcie jakiego rzeczy mogą zostać znalezione podczas przygody. Ważne jest cokolwiek wyszczególnionego w tekście, jako istotne dla samej przygody (magiczny miecz, który może zranić golem na czwartym poziomie, albo wisiorzek należący do księcia przetrzymywanego w trzeciej komnacie). Tak jak z potworami, lepiej patrzeć na magiczne przedmioty przez pryzmat tego, jaką pełnią funkcję, do czego można je wykorzystać, a nie jaki dają bonus do obrażeń czy pancerza. *Dungeon World* nie jest zbudowany na optymalizowaniu skarbów pod poziom postaci, więc po prostu poszukaj w przygodzie przedmiotów, które wydają się fajne, zabawne lub ciekawe, i stwórz nowe (w tym nowe ruchy, jeśli uznasz je za konieczne) tam, gdzie tego potrzebujesz. To prawdopodobnie najprostszy element konwersji. Jak zwykle, zostaw sobie miejsce na nieprzewidziane wypadki. Rób notatki w stylu *Czarodziej ma magiczny kostur, co on robi?* i szukaj odpowiedzi w grze. Zapytaj o to graczy, zobacz, co mają do powiedzenia. Niech Tryskanie wiedzą zrobi robotę za ciebie. *Słyszałaś, że miejscowy czarodziej ma niezwykle magiczny kostur. Jakie znasz pogłoski o jego pochodzeniu?*

# RUCHY WPROWADZAJĄCE

Ten etap jest całkowicie opcjonalny, ale może być bardzo użyteczny gdy przygotowujesz przygodę na konwent lub w innych sytuacjach, gdy przejście przez pełen proces „pierwszej sesji” nie jest możliwe. Możesz wziąć elementy przygody i tworzyć z nich „zahaczki” dla graczy, w formie spersonalizowanych ruchów, które należy wykonać po stworzeniu postaci, lecz nim zacznie się rozgrywka. Te ruchy służą do zaangażowania postaci w fikcję i wciągnięcia graczy w świat gry. Dają im coś specjalnego, przygotowując na to, co ma się zaraz wydarzyć lub wciągającego ich bezpośrednio w wydarzenia. Możesz stworzyć po jednym dla każdej klasy lub jakoś pogrupować. Oto przykład:

*Wojownik! Ktoś, kto cię kocha dał ci prezent zanim wyruszyłeś w drogę pełną przygód. Rzuć+CHA i powiedz, jak bardzo ta osoba cię kochała. Na 10+, wybierz dwie pamiątki. Na 7–9, wybierz jedną. W przypadku porażki, cóż, liczy się gest, prawda?*

- *Fiolka odtrutki*
- *Tarcza, lśniąca srebrzystym światłem*
- *Zardzewiały, stary klucz w kształcie jaszczurki*

Tego typu ruchy pozwolą graczom poczuć, że ich postacie są powiązane z sytuacją i otworzą drzwi dla wymian pytanie-odpowiedź, mogących wypełnić fikcję gry życiem. Pomyśl o frontach, o tym czemu zagrażają, o bogactwach, które mogą chronić i ich wpływie na świat. Niech ruchy wprowadzające z tego wypływają, dając kopa na start przygody!

## DODATEK III: BN-I W PRZYSZŁY

Czasem bohaterowie spotkają kogoś, kto zniemacka stanie się istotny. Gdy rytuał pójdzie nie tak jak trzeba i nieszczęsny więzień otrzyma ogromną moc, co ten wieśniak z nią zrobi? Kim jest?

Jeśli potrzebujesz szybko stworzyć BN-a, wystarczy, że będzie miał instynkt, i jakiś sposób jego realizacji. Nazywamy to smykałką, może to być wszystko, począwszy od zdolności, przez tytuł, aż po dług do spłacenia. Połącz te dwie rzeczy, a otrzymasz bohatera niezależnego, który czegoś chce i sposób w jaki stara się to osiągnąć. Gotowy!

# 100 INSTYKTÓW

1. Pomścić
2. Szerzyć dobrą nowinę
3. Odnaleźć ukochaną osobę
4. Zarabiać pieniądze
5. Pokutować
6. Eksplorować dziwne miejsce
7. Odkryć ukrytą prawdę
8. Odnaleźć zagubioną rzecz
9. Zabić nienawidzonego wroga
10. Podbić odległą krainę
11. Wyleczyć chorobę
12. Stworzyć arcydzieło
13. Przetrwać kolejny dzień
14. Zyskać sympatię
15. Dowieść swoich racji
16. Stać się mądrzejszym, szybszym i silniejszym
17. Uleczyć starą ranę
18. Ostatecznie unicestwić zło
19. Ukryć wstydlivy fakt
20. Ewangelizować
21. Szerzyć cierpienie
22. Udowodnić wartość
23. Awansować w szeregach
24. Zdobywać pochwały
25. Dowiedzieć się prawdy
26. Wygrać zakład
27. Uciec od zobowiązań
28. Przekonać kogoś do wykonania swojej brudnej roboty
29. Ukraść coś wartościowego
30. Przewyciężyć zły nawyk
31. Popęłnić okropność
32. Zyskać rozgłos
33. Gromadzić moc
34. Ocalić kogoś przed okropieństwem
35. Nauczać
36. Ustatkować się
37. Zdobyć jeszcze tylko jeden łup
38. Przestrzegać prawa
39. Odkrywać
40. Pochłaniać
41. Przywrócić świetność rodowemu nazwisku
42. Żyć spokojnym życiem
43. Pomagać innym
44. Zadośćuczynić
45. Być godzien
46. Uzyskać zaszczyt
47. Poszerzyć swe ziemie
48. Zyskać tytuł
49. Wycofać się ze społeczności
50. Uciec
51. Imprezować
52. Wrócić do domu
53. Służyć
54. Odzyskać to, co zostało odebrane
55. Zrobić to, co trzeba
56. Stać się czempionem
57. Nie zwracać na siebie uwagi
58. Pomóc członkowi rodziny
59. Doskonalić umiejętność
60. Podróżować
61. Przewyciężyć wadę
62. Grać w grę
63. Założyć dynastię
64. Uczynić krainę lepszą
65. Przejść na emeryturę
66. Odzyskać utracone wspomnienie
67. Toczyć bitwy
68. Stać się postrachem przestępców
69. Hodować smoki
70. Spełniać oczekiwania
71. Stać się kimś innym
72. Zrobić to, co niemożliwe
73. Być uwiecznionym w pieśniach
74. Być zapomnianym
75. Odnaleźć prawdziwą miłość
76. Stracić rozum
77. Dogadzać sobie
78. Wykorzystać sytuację
79. Odnaleźć wybrańca
80. Zniszczyć artefakt
81. Pokazać im wszystkim
82. Sprowadzić niekończące się lato
83. Latać
84. Znaleźć sześciopalczastego człowieka
85. Przebudzić przedwiecznych śpiących
86. Zabawiać
87. Wykonywać rozkazy
88. Umrzeć chwalebnie
89. Zachowywać ostrożność
90. Okazywać dobroć
91. Nie spartaczyć
92. Odkryć przeszłość
93. Dotrzeć tam, gdzie nie dotarł wcześniej żaden człowiek
94. Czynić dobro
95. Stać się bestią
96. Przelewać krew
97. Żyć wiecznie
98. Polować na najniebezpieczniejszą zwierzynę
99. Nienawidzić
100. Umykać w popłochu

# 100 SŁYKAŁEK

- |                                     |                              |                                     |
|-------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Powiązania przestępcze           | 36. Piękny umysł             | 73. Heroiczne poświęcenie           |
| 2. Mięśnie                          | 37. Czysty głos              | 74. Wyczucie kierunku               |
| 3. Dryg do określonej broni         | 38. Oszałamiający wygląd     | 75. Wielka koncepcja                |
| 4. Gusła                            | 39. Chwytliwa melodia        | 76. Ukryte wejście do miasta        |
| 5. Obszerna wiedza lokalna          | 40. Inwencja                 | 77. Miłość kogoś potężnego          |
| 6. Błękitna krew                    | 41. Wypieki                  | 78. Niekwestionowana lojalność      |
| 7. Przedmiot jedyny w swoim rodzaju | 42. Warzelnictwo             | 79. Egzotyczny owoc                 |
| 8. Wyjątkowe przeznaczenie          | 43. Wytop metali             | 80. Trucizna                        |
| 9. Unikalna perspektywa             | 44. Ciesielka                | 81. Wybitna pamięć                  |
| 10. Skrywana wiedza                 | 45. Pisanie                  | 82. Mowa ptaków                     |
| 11. Zmysł magii                     | 46. Niewrażliwość na ogień   | 83. Klucz do ważnych drzwi          |
| 12. Nietypowi rodzice               | 47. Gotowanie                | 84. Metalurgia                      |
| 13. Polityczne haki                 | 48. Snucie opowieści         | 85. Tajemniczy darczyńcy            |
| 14. Więź z potworem                 | 49. Łapanie szczurów         | 86. Nerwy ze stali                  |
| 15. Sekret                          | 50. Kłamstwo                 | 87. Błef                            |
| 16. Prawdziwa miłość                | 51. Kompletna nijakość       | 88. Wyszkolony wilk                 |
| 17. Niewinne serce                  | 52. Niewiarygodna seksowność | 89. Zaginione rodzeństwo, odzyskane |
| 18. Plan zbrodni doskonałej         | 53. Nieokreślona fajność     | 90. Strzała z twoim imieniem.       |
| 19. Bilet w jedną stronę do raju    | 54. Marynarskie węzły        | 91. Prawdziwe imię                  |
| 20. Tajemnicza ruda                 | 55. Koła z polerowanej stali | 92. Szczęście                       |
| 21. Pieniądze, pieniądze, pieniądze | 56. Magiczny dywan           | 93. Uwaga nadnaturalnych mocy       |
| 22. Boskie błogosławieństwo         | 57. Niekończące się pomysły  | 94. Uprzejmość                      |
| 23. Prawny immunitet                | 58. Upór                     | 95. Dziwne tatuaże                  |
| 24. Przepowiednia                   | 59. Zapasy jedzenia          | 96. Majestatyczna broda             |
| 25. Sekretne sztuki walki           | 60. Ukryta ścieżka           | 97. Księga w dziwnym języku         |
| 26. Pierścień mocy                  | 61. Pobożność                | 98. Przytłaczająca moc              |
| 27. Niezbędny worek ziemniaków      | 62. Odporność na choroby     | 99. Ułuda istotności                |
| 28. Serce                           | 63. Biblioteka               | 100. Wiatr w plecy i sprężysty krok |
| 29. Umocniona pozycja               | 64. Srebrny język            |                                     |
| 30. Prawodawstwo                    | 65. Ród                      |                                     |
| 31. Języki                          | 66. Wrodzone zakłęcia        |                                     |
| 32. Bystre oko                      | 67. Równowaga                |                                     |
| 33. Wytrzymałość                    | 68. Dusze                    |                                     |
| 34. Bezpieczne miejsce              | 69. Szybkość                 |                                     |
| 35. Wizje                           | 70. Wyczucie dobra i zła     |                                     |
|                                     | 71. Pewność                  |                                     |
|                                     | 72. Oko do detali            |                                     |

# IMIONA

Finbar, Hywn, Jednooki, Alhoror, Arlon, Yev, Slime, Jocat, Ewing, Lim, Poy, Milo, Deryl, Medlyn, Astrafel, Daelwyn, Feliana, Damarra, Sistranalle, Pendrell, Melliandre, Dagoliir, Baldric, Leena, Dunwick, Willem, Edwyn, Florian, Seraphine, Quorra, Charlotte, Lily, Ramonde, Cassandra, Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya, Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine, Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor, Tanner, Dunstan, Rose, Ivy, Robard, Mab, Tistle, Puck, Anne, Serah, Elana, Obelis, Herran, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Nils, Wei, Ozruk, Surtur, Brunhilda, Annika, Janos, Greta, Dim, Rundrig, Jarl, Xotoq, Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Telian, Finnegan, Olive, Randolph, Bartleby, Aubrey, Baldwin, Becca, Hawke, Rudiger, Gregor, Brianne, Walton.



# OPISY ETYKIET

*n Amunicji (wypożyczenie):* Liczy się jako amunicja do odpowiedniej broni dystansowej. Nie odzwierciedla pojedynczy strzał czy kamieni do procy, lecz ile ogólnie masz jeszcze pocisków.

*Aplikowane (wypożyczenie):* Jest użyteczne tylko przy ostrożnej aplikacji na czymś co dana osoba zje lub wypije.

*Batalion (obrona):* Nawet do 1000 zbrojnych obrońców (lub odpowiednik). Siedlisko ma na stałe obsadzone fortyfikacje.

*Bliski (zasięg):* Możesz nią atakować w zasięgu twojego ramienia, plus z pół metra.

*Bezkształtny (potwór):* Jego anatomia oraz organy są dziwaczne i nienaturalne.

*Bezpieczne (siedlisko):* Kłopoty z zewnątrz tu nie docierają, o ile gracze ich nie sprowadzą. Idylliczne i często ukryte, jeśli siedlisko miałoby stracić lub obniżyć inną korzystną etykietę, zamiast tego pozbądź się etykiety *bezpieczne*.

*Bezprawie (siedlisko):* Przestępczość szaleje, autorytety są słabe.

*Bogaty (dobrobyt):* Zwyczajne artykuły i więcej, jeśli wiesz gdzie szukać. Specjaliści są dostępni, choć za wysoką cenę.

*+Bonus (wypożyczenie):* Modyfikuje twoją skuteczność w danej sytuacji. Może mieć postać „+1 następnego Tryskania wiedzą” lub „-1 gdy Ty go tniesz”.

*Brak (obrona):* Palki, pochodnie, narzędzia rolnicze.

*Brutalna (bron):* Zadaje obrażenia w szczególnie okrutny sposób, rozrywając na kawałki ludzi i przedmioty

*Daleki (zasięg):* Możesz nią atakować w zasięgu krzyku.

*Duży (rozmiar):* O wiele większy od człowieka, mniej więcej wielkości wozu.

*Dwuręczne (wypożyczenie):* Potrzeba dwóch rąk aby z tego korzystać.

*Elfickie (siedlisko):* W siedlisku żyją głównie lub wyłącznie elfy. Elfickie dobra są łatwo dostępne i tańsze niż zwykle.

*Exotyczne (siedlisko):* Są tu dobra i usługi niedostępne nigdzie w pobliżu. Wypisz je.

*Exodus (populacja):* Siedlisko straciło populację i jest na skraju upadku.

*Garnizon (obrona):* Uzbrojeni obrońcy w sile 100-300 osób (lub tego odpowiednik), dostępni cały czas. Siedlisko patroluje na raz wiele oddziałów.

*Gildia (siedlisko):* Wymieniona gildia jest tu szczególnie aktywna (i przeważnie ma spore wpływy). Jeśli gildia jest ściśle związana z konkretnym rodzajem najemnika, masz +1 do Rekrutacji najemnika tego typu.

*Grupa (liczebność):* Przeważnie spotykany w nielicznych grupach, po 3-6 sztuk, lub coś koło tego.

*Handel (siedlisko):* To siedlisko regularnie handluje z wymienionymi siedliskami.

*Historia (siedlisko):* Kiedyś wydarzyło się tu coś ważnego, wybierz jedno i doprecyzuj, lub wymyśl własne: bitwa, cud, mit, romans, tragedia.

*Horda (liczebność):* Tam gdzie jeden, tam jest i więcej. O wiele więcej.

*Ignoruje pancerz (bron):* Nie odejmuj pancerza od zadawanych tą bronią obrażeń.

*Inteligentny (potwór):* Na tyle bystry, że pojedyncze jednostki nabywają pewnych umiejętności. MG może zaadaptować potwora, przypinając mu etykiety odzwierciedlające specyficzne umiejętności jak *mag* czy *wojownik*.

*Jarmark (siedlisko):* Wszyscy przybywają tu handlować. Dowolnego dnia dostępność przedmiotów może dalece przewyższać dobrobyt. +1 do Zaopatrzenia.

*Konstrukt (potwór)*: Został stworzony, nie zrodzony.

*Krasnoludzkie (siedlisko)*: W siedlisku żyją głównie lub wyłącznie krasnoludy. Krasnoludzkie dobra są łatwo dostępne i tańsze niż zwykle.

*Krótki (zasięg)*: Możesz nią atakować w zasięgu twojej ręki, nie dalej.

*Kwitnąca (populacja)*: Zasoby nie nadążają za ludnością.

*Legion (obrona)*: Siedlisko chronią tysiące uzbrojonych żołnierzy (lub odpowiednik). Fortyfikacje siedliska onieśmielają.

*Magiczny (potwór)*: Z natury jest na wskroś magiczny.

*Malejąca (populacja)*: Populacja jest niższa niż była. Budynki stoją puste.

*Malutki (rozmiar)*: O wiele mniejszy od niziołka.

*Mały (rozmiar)*: Mniej więcej rozmiaru niziołka.

*Milicja (obrona)*: Silne kobiety i mężczyźni z wyswiechtaną bronią, gotowi do wezwania, jednak brak regularnych sił.

*Miotana (broń)*: Rzuć nią w kogoś jeśli zrobić mu krzywdę. Jeśli decydujesz się na ostrzał tą bronią przy wyrzuceniu 7-9 nie możesz wybrać zmniejszenia amunicji. Gdy nią rzucisz przepada dopóki jej nie odzyskasz.

*n Monet (wypożyczenie)*: Jak wiele kosztuje, zazwyczaj. Jeśli koszt zawiera „-Charyzma” odrobina negocjacji obniży cenę o wartość Charyzmy (nie modyfikator) targującej się osoby.

*Nakładane (wypożyczenie)*: Używa się tego poprzez kontakt ze skórą celu.

*Niebezpieczne (wypożyczenie)*: Łatwo z tym o kłopoty. Jeśli wchodzisz z tym w interakcję bez należytej uwagi, MG ma wolną rękę w wykorzystaniu konsekwencji twoich niemądrych czynów.

*Niedaleki (zasięg)*: Możesz nią atakować przeciwnika, jeśli widzisz białka jego oczu.

*Nieporęczne (wypożyczenie)*: Jest niepraktyczne bądź trudne w obsłudze.

*Niewygodny (pancerz)*: Ciężko się w nim poruszać. -1 do związanych z tym rzutów gdy nosisz taką zbroję. Ta kara się kumuluje.

*Nędzny (dobrobyt)*: Nic na sprzedaż, nikt nie posiada więcej niż potrzebuje (jest fariarzem, jeśli w ogóle). Niewykwalifikowana siła robocza tania.

*Noszone (wypożyczenie)*: Musisz je nosić na sobie, by z niego korzystać.

*+n Obrażen (broń)*: Wyjątkowo szkodliwa dla przeciwników. Zadając obrażenia dodaj do nich n.

*Ogłuszająca (broń)*: Broń zadaje obrażenia ogłuszające zamiast zwyczajnych.

*Osobistość (siedlisko)*: Ważna osoba zamieszkuje to miejsce. Nazwij ją i krótko opisz, dlaczego jest ważna.

*Ostrożny (potwór)*: Woli przetrwanie od agresji.

*n Pancerza (pancerz)*: Chroni cię i absorbuje obrażenia. Gdy otrzymujesz obrażenia, odejmuj od nich swój pancerz. Jeśli masz więcej niż jeden przedmiot z *n pancerza* weź pod uwagę tylko ten z najwyższą wartością.

*+n Pancerza (pancerz)*: Chroni cię razem z innym pancerzem. Dodaj jego wartość do sumy swojego pancerza.

*Potężna (broń)*: Potrafi odtrącić zaatakowanego kilka kroków w tył, być może nawet zwalić go z nóg.

*Potrzeba: (siedlisko)* Siedlisko ma niedobór lub stałe zapotrzebowanie na wymieniony zasób. Ten zasób jest tu o wiele droższy.

*Powolne (wypożyczenie)*: Użycie tego przedmiotu trwa więcej niż kilka chwil.

*Precyzyjna (broń)*: Wynagradza ostrożne uderzenia. Gdy Ty go tniesz z użyciem tej broni, wykorzystuj ZRC, nie SIŁ.

*Prowiant (wypożyczenie)*: Jadalny. Mniej więcej.

*n Przebicia (broń)*: Przebija się przez pancerz. Zadając obrażenia z *n przebicia* odejmij *n* od wartości pancerza dla tego ataku.

*Przebiegły (potwór)*: Jest groźny przede wszystkim poza polem bitwy.

*Przeciętny (dobrobyt):* Większość typowych przedmiotów jest dostępnych, a także niektóre rodzaje wykwalifikowanych pracowników.

*Przedłużony (zasieg):* Możesz nią atakować w zasięgu kilku paru metrów, może nie więcej niż trzech.

*Przeladowanie (broń):* Po wykonaniu ataku tą bronią potrzeba więcej niż kilku chwil, by przygotować ją do kolejnego.

*Przerażający (potwór):* Jego prezencja i wygląd budzą strach.

*Przybysz (potwór):* Pochodzi spoza tego świata.

*Przysięga (siedlisko):* To siedlisko złożyło przysięgę wymienionym siedliskom. Zwykle takie przysięgi dotyczą lojalności lub wsparcia, jednak mogą być bardziej szczegółowe.

*Religia (siedlisko):* Wymienione bóstwo jest tutaj czczone.

*Rosnąca (populacja):* Więcej ludzi niż budynków.

*Rzemiosło (siedlisko):* Siedlisko jest znane z wybitnych osiągnięć w wymienionym rzemiośle. Przedmioty związane z wymienionym rzemiosłem są łatwiej dostępne lub lepszej jakości, niż w innych miejscach.

*Samotnik (liczebność):* Żyje i walczy samemu.

*Skradacz (potwór):* Potrafi uniknąć wykrycia i preferuje atakowanie z zaskoczenia.

*Stabilna (populacja):* Populacja odpowiada obecnym rozmiarom siedliska. Powolny wzrost.

*Straż (obrona):* Uzbrojeni obrońcy w sile co najwyżej 100 osób (lub tego odpowiednik), dostępni cały czas. Siedlisko patroluj zawsze przynajmniej jeden oddział zbrojnych.

*Świątynia (siedlisko):* Znajduje się tu znacząca religijna instytucja, może katedra bądź klasztor. Za ofiarę lub wykonanie zadania może oferować uleczenie, a nawet przywrócenie do życia. W tym miejscu masz +1 Rekrutując duchownych.

*Tajemne (siedlisko):* Ktoś w siedlisku rzuca zaklęcia tajemne za pieniądze. Przeważnie przyciąga to innych praktyków magii. Masz +1 do Rekrutacji gdy rozpowiesz, że poszukujesz adepta.

*Uboży (dobrobyt):* Na sprzedaż tylko najbardziej podstawowe artykuły. Broń jest deficytowa, chyba że siedlisko jest silnie bronione lub typowo wojskowe. Niewykwalifikowana siła robocza jest łatwo dostępna.

*Utrapienie (siedlisko):* Siedlisko ma powtarzający się problem, zwykle rodzaj potwora.

*n Użyć (wypożyczenie):* Może być wykorzystane *n* razy.

*n Wagi (wypożyczenie):* Porównaj tę wartość z twoim Udźwigiem. Przedmiot bez wpisanej wagi zwykle nie jest przeznaczony do przenoszenia. 100 monet w standardowym nominale ma wagę 1. Ta sama wartość w klejnotach lub dziełach sztuki może być lżejsza lub cięższa.

*Warta (obrona):* Kilkoro strażników na posterunkach. Wypatrują kłopotów i rozstrzygają drobne problemy, jednak ich główną rolą jest wezwanie milicji.

*Władza (siedlisko):* Siedlisko ma autorytet jakiegoś rodzaju. Przeważnie polityczny, religijny lub magiczny.

*Wielki (rozmiar):* Olbrzymi jak dom, albo i większy.

*Wrogość (siedlisko):* To siedlisko chowa urazę do wymienionych siedlisk.

*Wymaga (wypożyczenie):* Jest użyteczne tylko dla niektórych. Jeśli nie spełniasz wymagań, przedmiot będzie działał kiepsko, o ile w ogóle. Zamożny (dobrobyt): Dowolny zwykły przedmiot jest na sprzedaż, podobnie wykwalifikowani pracownicy z większości dziedzin, jednak ich czas jest przez wielu pożądanym.

*Zasób (siedlisko):* Siedlisko posiada łatwy dostęp do wymienionych zasobów (jak przyprawy, typ rudy, ryby, winogrona). Ten zasób jest tu o wiele tańszy.

*Zbieracz (potwór):* Prawie na pewno posiada skarb.

*Zorganizowany (potwór):* By przetrwać, łączy się w zorganizowane grupy. Pokonanie jednego może rozniewać innych. Jeden może zaalarmować pozostałe.

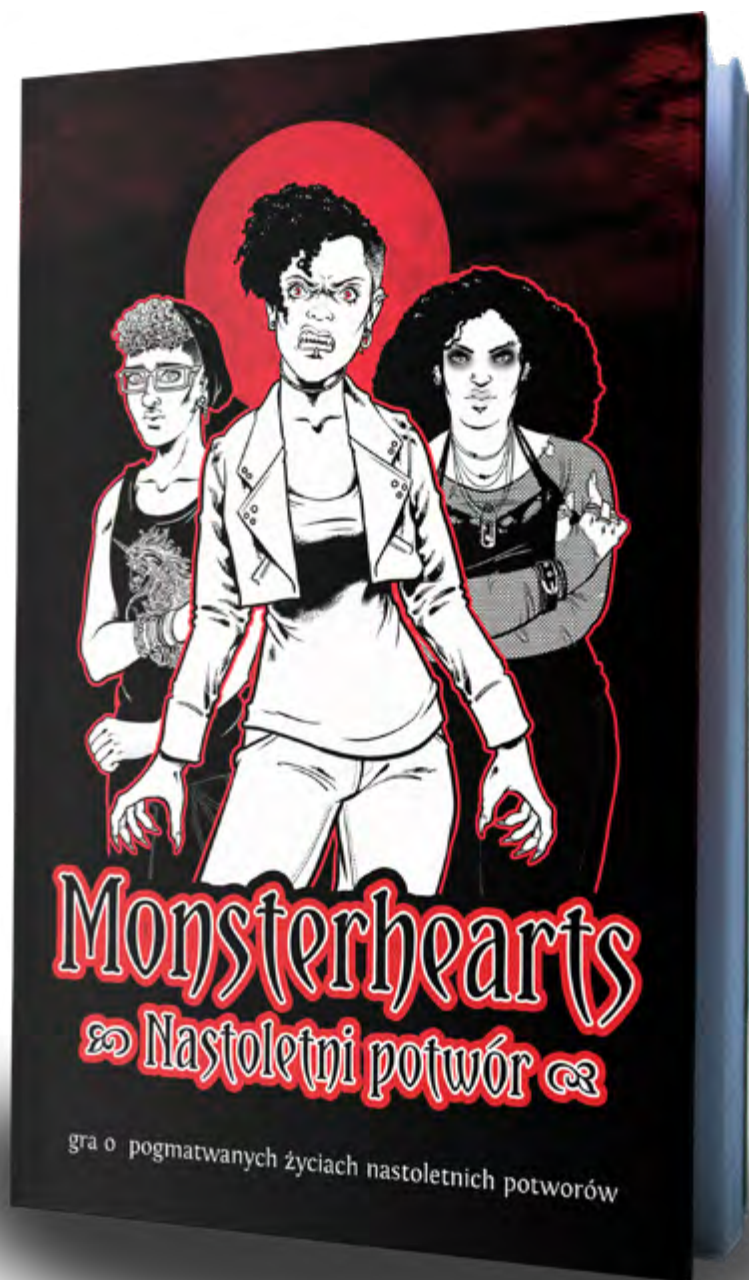


# POTWORY ALFABETYCZNIE

Aboleth.....	307	Galarętowaty sześcian .....	254	Otyugh.....	257
Abominacja .....	271	Gargulec.....	254	Pajęczy władca.....	257
Akolitka.....	323	Ghoul.....	273	Pegaz.....	303
Anioł.....	315	Gigant wzgórzowy.....	284	Pelzacz ścierwojad .....	257
Ankheg.....	253	Girallon.....	301	Piekielny ogar.....	320
Arystokratka.....	323	Gnilnik.....	264	Płaszczowiec.....	258
Awanturник.....	323	Gnoll, alfa.....	291	Pomiot chaosu.....	310
Bakunawa.....	261	Gnoll, emisariusz.....	291	Pożeracz.....	276
Bandycki król.....	324	Gnoll, tropiciel .....	292	Przetrawiacz.....	303
Bandytka.....	324	Goblin, czaropluj.....	255	Purpurowy robal .....	258
Banshee.....	271	Goblin.....	255	Quasit.....	320
Bazyliżek.....	261	Golem, z ciała.....	301	Rdzewiacz .....	304
Błazen.....	324	Golem, Żelazny.....	301	Rycerz.....	328
Błędny ogień.....	262	Goliat.....	255	Sahuagin .....	267
Bulette.....	299	Gryf.....	284	Salamandra .....	311
Buntownicza .....	325	Guślarka.....	326	Satyr.....	286
Centaur.....	281	Hydra.....	264	Sigben.....	276
Chaotyczny słuz .....	281	Imp.....	318	Smoczątko.....	267
Chimera.....	299	Jaszczuroczek .....	265	Smocze kości .....	277
Chłop .....	325	Kobold.....	265	Smok Apokalipsy.....	312
Chochlik .....	281	Koszmarny.....	318	Smokożółw.....	268
Chuul.....	307	Kraken.....	302	Smok .....	311
Cień.....	272	Krasnolud, wojownik .....	256	Sowniedźwiedz.....	304
Coutal .....	262	Krokodylowaty.....	266	Strażniczka.....	328
Czarny pudding .....	262	Kupiec.....	326	Strzygowilk .....	277
Czerw gnilny.....	253	Kuroliszek .....	284	Szary Rozpruwacz .....	312
Demon słów .....	315	Larwa .....	319	Szczur jaskiniowy.....	258
Deprawator .....	316	Licz.....	274	Szkielet .....	277
Derro.....	300	Łowczyńni.....	326	Szurowiec .....	259
Diabeł kolczasty.....	316	Magmowiec.....	309	Szpieg .....	328
Diabeł łańcuchowy .....	317	Mantikora.....	302	Tarrasque.....	321
Dławiciel.....	253	Meduza.....	266	Troglodyta.....	259
Doppelganger.....	263	Migopies.....	285	Troll.....	268
Draugr.....	272	Minotaur.....	310	Tryton, herald fał .....	296
Driada.....	282	Mohrg.....	274	Tryton, podwodnik .....	296
Druciarz .....	325	Mumia.....	275	Tryton, szlachcic.....	297
Drzewiec .....	282	Naga.....	310	Tryton, szpieg.....	297
Duch.....	273	Nieumniknieni.....	319	Wampir.....	278
Dzik szablasty .....	282	Niziołek złodziej.....	327	Widmo.....	278
Dżin .....	317	Nocne skrzydło .....	275	Wilkołak.....	287
Ekek.....	263	Ogniste węgorze.....	266	Worg.....	287
Elf głębinowy, kapłan .....	308	Ognisty żuk.....	256	Wysoki kapłan.....	329
Elf głębinowy, mistrz miecza.....	308	Ogr.....	285	Xorn .....	304
Elf głębinowy, zabójca.....	309	Ork, berserer .....	292	Zabójcza winorośl .....	287
Elf, wielki arkanista .....	283	Ork, Jednooki.....	293	Zauropod .....	269
Elf, wojownik.....	283	Ork, łamignat.....	293	Zombie.....	278
Eteryiczny rabuś.....	300	Ork, Łowca cieni.....	294	Zabolud.....	269
Ettin.....	300	Ork, łowca niewolników .....	294	Żołnierz.....	329
Formit, centurion.....	289	Ork, siepacz.....	294	Żywiolak idei .....	321
Formit, królowa.....	289	Ork, szaman.....	295	Żywiolak ziemi.....	259
Formit, nadzorca.....	290	Ork, watażka.....	295		
Formit, robotnik .....	290	Orli władca.....	286		



Ta, i wiele innych gier Powered by the Apocalypse, tylko na  
**SHOP.WYDAWNICTWOGRADEL.PL**



Ta, i wiele innych gier Powered by the Apocalypse, tylko na  
**SHOP.WYDAWNICTWOGRA.MEL.PL**