Adventurers!

ADEPCI!

MŁODZIEŻOWA GRA FABULARNA

KAMILA ZALEWSKA-FIRUS
UMBERTO PIGNATELLI

Adventurers!
ADEPCI
WSPIERAM.TO/ADEPCI
01.06.2020

Spis treści

PODRĘCZNIK GRACZA 5

Wstęp ... 6
Tworzenie postaci ... 6
Mechanika ... 7
Współczynniki ... 9
Koncepcja ... 10
Umiejętności ... 11
Opcjonalne zasady tworzenia postaci ... 16
Walka ... 17
Jak odzyskać utracone punkty ... 19
Moce ... 20
Rozwój postaci ... 24
Sprzęt ... 25

PRZEWODNIK MISTRZA GRY 27

Wstęp ... 28
Rozstrzyganie konfliktów ... 28
Opcje w walce ... 30
Niebezpieczeństwa ... 32
Heroizm i Doświadczenie ... 34
Dostosowanie i warianty ... 35
Skala ... 40
SpecjalneZdolności Potworów ... 41
Usprawnianie potworów ... 43
Pojazdy ... 44
Bitwy ... 46

TABELE SPRZĘTU 49
KARTY POTWORÓW 59
PROWADZENIE DZIECIOM 72
KARTA POSTACI 74

PODRĘCZNIK GRACZA

Wstęp

Adventurers! Adepci! to kompletny system RPG dla młodych graczy. Niniejsza edycja zawiera uwagi graczy, jest uproszczona i jeszcze łatwiejsza przy rozgrywce. Wyślij Adeptów na spotkanie z przygodą!

Tworzenie postaci

Imię. Bez imienia nie ma bohatera – wybierz takie, które zapadnie innym w pamięć!

Koncepcja. Krótki opis twojej postaci.

Współczynniki. Masz 6 punktów do rozdania na 3 Współczynniki, na ich podstawie wylicz współczynniki pomocnicze.

Umiejętności. Możesz wybrać dwie umiejętności na poziomie Podstawowym albo jedną na poziomie Zaawansowanym.

Sprzęt. Wyruszasz na przygodę uzbrojony w sprzęt o wartości 30 monet. Możesz też wybrać zestaw: jedna sztuka broni, jeden pancerz i dwa przedmioty związane z twoimi umiejętnościami lub koncepcją.

Mechanika

Rozstrzyganie konfliktów: Rzuć 2k6, dodaj do wartości swój Współczynnik. 7 lub więcej oznacza, że akcja się powiodła. Czynności łatwiejsze lub trudniejsze nakładają do testu dodatni lub ujemny modyfikator.

Testy przeciwstawne: Rzuć 2k6+Współczynnik – wyższy wynik wygrywa.

Co to jest "naturalny wynik"? Naturalny wynik to wartość, która wypadła na kostkach, bez uwzględniania modyfikatorów. Często używamy też pojęcia dublet – to dwie szóstki, dwie trójki i tak dalej. Dwie kolejne liczby na kostkach to np. 2 i 3, 4 i 5 – ale 6 i 1 nie są kolejne.

Wyjątkowa porażka i Wyjątkowy sukces: Dublet jedynek to krytyczna porażka, dublet szóstek Wyjątkowy sukces.

Heroizm: Po rzucie możesz wydać 1 punkt Heroizmu, by dodać +1 do wyniku lub przerzucić test.

Przewaga/Przeszkoda: Czasem (głównie dzięki umiejętnościom) możesz mieć przewagę lub przeszkodę w teście – rzucasz wtedy trzema kostkami. Jeśli masz przewagę, wybierasz dwie najwyższe kości, jeśli przeszkodę, dwie najniższe. Tylko kostki, które wybrałeś, liczą się do określenia dodatkowych efektów dubletu czy kolejnych liczb.

Zapis: W przygodach często skrótowo zapisujemy testy tak: Um (-2, Percepcja). To znaczy, że rzucasz dwiema kostkami, do wyniku dodajesz wartość cechy Umysł, odejmujesz -2 i stosujesz zasady umiejętności Percepcja.

SYTUACJA	MODYFIKATOR
Łatwa	**+2**
Trudna	**-2**
Bardzo trudna	**-4**

Współczynniki

Współczynniki opisują postać; ich wartości mają zakres od -1 do 6.

Siła (Si). Tężyzna fizyczna i sprawność mięśni.

Zręczność (Zr). Zdolność do uników i zwinność.

Umysł (Um). Inteligencja, spryt i wiedza.

Współczynniki pomocnicze wylicza się na podstawie tych trzech cech.

Atak (Atk). Zależy od broni i umiejętności.

Obrona (Obr). Zależy od Zręczności, modyfikuje ją zbroja.

Heroizm (Her). Dla BG zależy od najniższego współczynnika +1 (minimalnie 1). Możesz zyskać dodatkowe punkty na sesji, ale na początku każdej przygody wraca do początkowego stanu.

Wytrzymałość (Wyt). Si+Zr+3. Odzwierciedla żywotność, energię i zdrowie. Gdy spadnie do zera, bohater traci przytomność (MG decyduje, w jak poważnym jest stanie). 1 Rana to 1 utracony punkt Wytrzymałości.

Koncepcja

Koncepcja opisuje, kim jest bohater i czym się zajmuje. Składa się z dwóch części: **Epitetu** (np. pechowy) i **Archetypu** (np. detektyw) – np. *Śmiały Szermierz, Tajemniczy Mag, Gliniarz Broniący Niewinnych*. Masz przewagę w testach Wiedzy związanych z Archetypem. MG nagrodzi cię punktem Heroizmu, jeśli odgrywasz swój Epitet – na przykład, jeśli jesteś Śmiałym Szermierzem i okażesz odwagę.

Zaczynasz grę z jednym Epitetem, ale możesz zyskać nowe. Możesz mieć ich do trzech.

Nie możesz zmieniać Archetypu bez zgody MG.

Umiejętności

Umiejętności określają to, w czym jesteś biegły. Możesz je mieć na poziomie Podstawowym (P) lub Zaawansowanym (Z). Zanim staniesz się Zaawansowany, musisz mieć umiejętność na poziomie Podstawowym.

Różne grupy (R): Tę umiejętność możesz wybierać wiele razy, wybierając inny rodzaj broni, pancerza, pojazdów, zyskując nowe kontakty, moce czy sługi. Poniżej podajemy najpowszechniejsze grupy, inne pojawią się w odpowiednich dodatkach.

- ☐ **Grupy pancerza**: Bez pancerza, Lekki, Średni, Ciężki i Zbroja Maga.
- ☐ **Grupy pojazdów**: Powietrzne, Lądowe, Wodne, Kosmiczne, Wierzchowce.
- ☐ **Grupy broni**: Ostrza, Łuki i proce, Maczugi i topory, Broń palna, Broń drzewcowa, Broń Maga, Bez broni, Tarcze.

☐ Charyzma

P: Przewaga w testach socjalnych (zastraszanie, perswazja, targowanie się), w tym przy odwracaniu uwagi (Um).

Z: Przetestuj Um (-2), by dodać sił sojusznikom lub przerazić wrogów: wszyscy otrzymują +1 lub -1 do wyników testów do końca sceny.

☐ Kontakty (R)

P: Masz kontakty w określonym środowisku (przestępczym, wojskowym, świecie biznesu). Test Um pozwala ci na uzyskanie stamtąd informacji lub zasobów (do 10 monet). Dodatkowe rzuty na tej samej sesji wykonuje się z kumulatywną karą -2.

Z: Przewaga w testach Um, gdy wykorzystujesz kontakty, możesz pozyskać zasoby warte do 30 monet zasobów. Możesz też zażądać wsparcia (pojawi się poplecznik mający 6 pkt we Współczynnikach i 1 umiejętność, który będzie ci towarzyszyć do końca sesji).

☐ Leczenie

P: Przewaga w testach leczenia. Udany test leczy +1 Wyt.

Z: Postać zaczyna przygodę z jedną Miksturą. Tworzenie Mikstur wymaga testu Um (-2) i wydania 1 Her lub połowy ceny Mikstury.

☐ Mistrz broni (R)

P: Wybierz grupę broni. Przewaga do Atk oraz Obr podczas stosowania broni z wybranej grupy.

Z: Wydanie 1 Her to automatyczny sukces Atk lub Obr. Naturalne 11-12 w teście Ataku = Wyjątkowy sukces.

☐ Mistrz Zbroi (R)

P: Wybierz grupę pancerza. W tym pancerzu zyskujesz +2 OP.

Z: +1 Obr w wybranej grupie pancerza. Zdany test OP pozwala ci zignorować 1 punkt Ran.

☐ Moc (R)

P: Posiadasz nadnaturalne zdolności. Możesz używać Przedmiotów Maga. Wybierz jedną Sferę Mocy.

Z: +2 do Mocy podczas testów z wybranej Sfery. Wyczerpanie występuje tylko podczas Krytycznej Porażki.

☐ Oburęczność

P: Walcząc dwiema sztukami oręża, otrzymujesz tylko karę -2 do Ataków drugą bronią.

Z: Możesz walczyć dwiema sztukami oręża bez kar.

☐ Percepcja

P: Przewaga w testach odkrywania wskazówek, ukrytych detali, przeszukiwania. +1 do Inicjatywy.

Z: +3 do Inicjatywy.

☐ Pojazdy (R)

P: Wybierz grupę pojazdów. Przewaga w testach związanych z prowadzeniem takich pojazdów (jazdą konną, prowadzeniem itp.), w tym z Manewrami.

Z: +1 Atk, Obr i OP, gdy walczysz, używając pojazdu lub z pojazdami tego typu (szranki, bitwy kosmiczne itp.).

☐ Przetrwanie

P: Przewaga podczas testów w terenie (tropienie, jazda konna itd.). Możesz znajdować Posiłki w dziczy, testując Um (+2).

Z: Przewaga do Atk i Obr podczas walki ze zwierzętami. Jeśli posiadasz Chowańca – zwierzę, otrzymuje ono 8 PD.

☐ Rzemiosło

P: Przewaga w testach naprawiania i tworzenia przedmiotów.

Z: Między przygodami tworzysz przedmioty o wartości 10 monet. Możesz też wydać 2 Her, by stworzyć pomniejszy relikt zapewniający na stałe premię +1 do testów związanych z konkretnym zadaniem.

☐ Sługa/Relikt (R)

P: Zdobyłeś poplecznika (4 punkty na Współczynniki, 1 Umiejętność) lub niezwykły przedmiot, wybrany przez MG.

Z: Twoi poplecznicy są mocniejsi (zyskując 12 PD), liczniejsi (oddział sług – 2 punkty Współczynników, w liczbie 2x twój Um) lub relikt staje się potężniejszy.

☐ Sprawność

P: Przewaga w testach sprawnościowych (pływanie, wspinanie itd.).

Z: +1 Obr, gdy nie jesteś obciążona. Naturalny wynik 11 lub 12 to Wyjątkowy sukces w rzucie na Obr.

☐ Szczęście

P: Testy wykonywane po wydaniu Her na ponowny rzut wykonywane są z przewagą.

Z: Wydanie 1 Her daje ci premię +2 zamiast +1. Po wydaniu Her rzuć kostką – 6 oznacza, że odzyskujesz punkt.

☐ Wykształcenie

P: Przewaga w testach Wiedzy (historia, geografia, wiedza tajemna, ciekawostki)

Z: Za zgodą MG, wydając 1 Her, można stworzyć „fakt” dotyczący świata, który rozwiązuje dany problem lub zapewni premię +3 do testu.

☐ Złodziejstwo

P: Przewaga w testach wymagających pozostania niezauważonym (skradanie, włamywanie).

Z: +2 Ataku i podwójne Rany przeciwko niespodziewającym się przeciwnikom.

Opcjonalne zasady tworzenia postaci

Kupowanie Współczynników. Postaci zaczynają z wszystkimi Współczynnikami na poziomie 0, bez umiejętności. Mają po 30 Punktów Doświadczenia na wykupienie zdolności, tak jak przy rozwoju postaci. Możesz obniżyć Współczynniki do wartości -1, zyskując 3 PD za każdy negatywny punkt.

Monety za współczynniki. Obniżając startową pulę Współczynników o 1, możesz podwoić monety. Redukując je do 1/5 startowej puli monet (zazwyczaj do 6), możesz zyskać jeden punkt na Współczynniki. Jeśli używasz zasad kupowania współczynników, dodatkowe bogactwo kosztuje 3 PD, a zmniejszenie funduszy da ci 3 dodatkowe PD.

Rasy. Zakładamy, że łowcy przygód są ludźmi. Oto kilka pomysłów na przedstawienie postaci nie-ludzi:

- ☐ **Krasnoludy:** 5 punktów na Współczynniki, +1 Wyt, widzi w ciemności.
- ☐ **Elfy:** 5 punktów na Współczynniki, +1 do testów Mocy i opierania się mocom.
- ☐ **Niziołki:** 5 punktów na Współczynniki, +1 Her, Siła od -2 do 5.

Walka

Inicjatywa: Postaci działają od najwyższej wartości Zr do najniższej, remisy rozstrzygaj przy pomocy przeciwstawnych testów Zr.

Ruch i akcje: W swojej turze bohaterka może przemieścić się o 10+Zr w metrach i wykonać jedną akcję (zaatakować, użyć Mocy itp.)

Atak: Atakujący rzuca 2k6+Atak, Obrońca rzuca 2k6+Obrona. Sukces atakującego oznacza, że zadaje 1 Ranę + 1 za każde 2 punkty, o które jego wynik przewyższył wynik testu Obrońcy.

Atak dystansowy: Nie ponosisz kar, jeśli cel znajdzie się w Zasięgu broni. Powyżej tego Zasięgu ponosisz karę -2. Nie możesz atakować, jeśli odległość przewyższa Zasięg x 2.

Rany: Otrzymane Rany odejmuje się od Wytrzymałości.

Ochrona Pancerza (OP): Jeśli miałbyś odnieść Rany na skutek ataku, rzuć jedną kością – jeśli przewyższyłeś wartość OP, tracisz mniej Wyt (minimalnie 0).

Wyjątkowy sukces w ataku. + 1 Rana.

Wyjątkowy sukces w obronie. Możesz natychmiast wykonać darmowy atak wręcz przeciwko atakującemu, poza swoją turą.

Krytyczna porażka w ataku. Upuszczasz broń, źle wymierzyłeś – nie będziesz mógł atakować w swojej następnej turze.

Krytyczna porażka w obronie. Odsłaniasz się. Przeciwnik może natychmiast wykonać darmowy atak względem ciebie!

Walka dwoma orężami: Dzierżąc dwie sztuki broni, możesz wykonać dwa ataki, ale podstawowy atak ponosi karę -1, zaś dodatkowy -3. Umiejętność Oburęczność redukuje te modyfikatory.

Jak odzyskać utracone punkty

Sen. 8 godzin odpoczynku pozwala na odzyskanie Si +1 punktów Wyt.

Leczenie. Test Um odnawia 1 Wyt, 2 za Wyjątkowy sukces. Bohater może otrzymać pomoc medyczną tylko Si+1 razy dziennie).

Heroizm. MG przyznaje punkty Heroizmu za pokonywanie wrogów, przeszkód i za dobre odgrywanie postaci – a zwłaszcza jej Koncepcji. Her wraca do początkowej wartości na początku każdej sesji.

Moce

Moce to nadprzyrodzone zdolności posiadane przez niektórych bohaterów. Istnieje kilka różnych Sfer Mocy, z których każda ma odrębne efekty. Dokładny opis i natura Mocy zależą do gracza. Domyślnie Moc wpływa na jedną istotę, ale można to zmodyfikować podczas gry. Świat gry określa, z jakich mocy można korzystać.

Test Mocy. By użyć Mocy, bohaterowie testują Moc, czyli dodają do kostek wartość Um i podane poniżej modyfikatory.

Wyczerpanie. Naturalny wynik 1 lub 2 na kościach oznacza Wyczerpanie – nawet jeśli test się powiedzie. Bohater traci 1 Punkt Wytrzymałości. Jeśli dysponujesz Fokusem, możesz użyć go, by pochłonął odniesione w ten sposób Rany.

Ograniczenia mocy. Jeśli wybrałeś ograniczenie mocy (na przykład “działa tylko na nieumarłych”, “działa tylko nocą”), testujesz Um z przewagą.

Czas trwania (Cz). Moce o określonym czasie trwania zazwyczaj działają do końca sceny (szczegóły określa MG), inne działają permanentnie.

Odpieranie (Odp). Niektórym mocom można się opierać, wykonując test Um. Jeśli cel zda test, moc nie ma nań wpływu. Może mieć modyfikator -X do tego testu.

EFEKT MOCY	MODYFIKATOR
Efekt obszarowy	-2 za Obszar 5
Intensywna	-2 za +1 Ranę
Czas trwania	-2 za dzień, -4 za tydzień
Permanentne działanie	-6 i wydanie 1 Her na stałe

Sfery Mocy

Iluzja (Cz, Odp -2). Możesz tworzyć iluzje, także jako iluzorycznych przeciwników (Współczynniki jak przy Przyzywaniu, jednak Wyt = twoja Um/2, zaokrąglając w górę).

Kontrola Umysłu (Cz, Odp). Możesz przejąć kontrolę nad umysłem innej istoty. Każdy rozkaz, by cel wyrządził sobie samemu krzywdę, wymaga natychmiastowego testu przeciwstawnego w celu utrzymania kontroli.

Leczenie. Możesz wyleczyć tyle Ran, ile wynosi twój Współczynnik Um (minimalnie 1). Leczenie samego siebie jest Akcją Trudną.

Ochrona (Cz). Możesz tworzyć osłony i tarcze. Możesz wykonywać testy Obrony oparte o Um, zyskujesz też OP 4/6, możesz też w ten sposób ochronić inne postaci. Ze Zbroją Maga dostajesz bonus +1 do Obrony +1 i +1 do OP.

Przekształcenie (Cz, Odp). Możesz przekształcać postaci i przedmioty, zmieniając ich naturę. Możesz zmienić ilość punktów Współczynników istoty i "przemieścić" je między Cechami, ale nie możesz zredukować statystyk istoty poniżej połowy jej puli Współczynników.

Przyzywanie (Cz). Możesz przyzwać stwory, by ci służyły. Typowe istoty (4 punkty Współczynników, 1 umiejętność/zdolność specjalna) są przyzywane bez kary, silne (6 punktów, 2 umiejętności) są Trudne do przyzwania, zaś bardzo silne (9 punktów, 3 umiejętności) są Bardzo Trudne.

Ranienie. Możesz wykonywać bezpośrednie i dystansowe ataki oparte o Um (Zasięg: Um x10). Jeśli używasz Broni Maga, dodajesz +1 do Ataku.

Wzmocnienie (Cz, Odp). Możesz wzmocnić/osłabić stworzenia lub przedmioty, modyfikując o -1/+1 jeden wybrany rodzaj testu (np. Zr, Si). Wpłynięcie o -2/+2 jest Akcją Trudną.

Rozwój postaci

Postaci otrzymują Punkty Doświadczenia (PD), które mogą wydawać na zwiększenie Współczynników i zdobywanie nowych umiejętności

ROZWÓJ	KOSZT W PD
Zwiększenie Współczynnika o 1, do wartości +3	**4**
Zwiększenie Współczynnika o 1, od +4 do +6	**6**
Zwiększenie Wyt lub Her o +1	**2**
Zyskanie nowej umiejętności na poziomie Podstawowym	**3**
Ulepszenie Podstawowej umiejętności do Zaawansowanej	**4**
Zyskanie nowego Epitetu Koncepcji (maks. 3)	**1**
Zmiana istniejącego Epitetu (raz na przygodę)	**0**

Sprzęt

Sprzęt prezentujemy na liście. MG określi, jaki sprzęt jest dostępny w świecie, w którym gracie. Dotyczy to zwłaszcza broni palnej. Specjalne zasady sprzętu określają słowa kluczowe.

Atk i **Obrona** broni i pancerza zależą od Współczynników postaci. Na przykład osoba ze Zr 3 używająca sztyletu ma Atk 3.

Amunicja. Zakładamy, że broń dystansowa ma 20 sztuk amunicji (wraca do stanu początkowego na początku każdej przygody).

Koszt. Podany w abstrakcyjnych monetach (świat gry określa dokładną walutę).

Tarcze uważane są za broń, możesz je wykorzystać, by odepchnąć wroga. Jeśli masz umiejętność Mistrz Broni (Tarcze), możesz wykorzystywać ją w testach Obr, by parować ciosy tarczą, nawet jeśli nie atakujesz przy jej pomocy.

PRZEWODNIK MISTRZA GRY

Wstęp

Ten przewodnik pomoże ci prowadzić *Adventurers! Adepci*, projektować świat przedstawiony podczas gry, tworzyć własne przedmioty, potwory i skarby.

Rozstrzyganie konfliktów

Wybór Współczynnika związanego z akcją może być dość problematyczny.

Przykłady:

Si – *Wyważenie drzwi, odwalenie głazu, odporność na truciznę.*

Zr – *Unikanie pułapki, przejście po linie, przekradanie się.*

Um – *Pamiętanie o ostrzeżeniach, przekonywanie, spostrzeganie wskazówek.*

Współdziałanie. Postaci mogą wspólnie wykonywać jakieś działania. Wybierz lidera, reszta to pomocnicy. Pomocnicy wykonują test odpowiedniego Współczynnika – sukces oznacza, że lider dostaje +1 do swojego testu. Krytyczna porażka pomocnika oznacza jednak karę -2 do rzutu lidera.

Zadania długoterminowe.
Bardzo złożone zadania wymagają zebrania odpowiedniej liczby sukcesów. W każdej rundzie, w której postaci rzucają, mogą zebrać 1 żeton sukcesu (2, jeśli osiągną Wyjątkowy sukces). Gdy zbiorą odpowiednią ilość żetonów, uda im się wykonać zadanie. Czasem zadanie długoterminowe ograniczone jest przez czas i/lub ilość testów.

DŁUGOŚĆ ZADANIA	ŻETONY
Krótkie	**2**
Średnie	**4**
Długie	**6**

Opcje w walce

Narracja w walce. Zachęć graczy, by opisywali swoje manewry i działania obrazowym językiem. Jeśli chcą wykonać jakiś spektakularny wyczyn, nie bój się dać im premii +1 lub +2 do Ataku lub Obrony.

Celowanie/Ocena przeciwnika. Jeśli przyglądasz się przeciwnikowi przez całą rundę, otrzymujesz premię +1 do następnego ataku (możesz celować przez maksymalnie dwie rundy).

Finta. Możesz spróbować oszukać, zdekoncentrować czy zastraszyć przeciwnika, zdając przeciwstawny test Um lub Zr. Jeśli próba się powiedzie, wróg otrzymuje karę -2 do Atk lub Obrony do twojej następnej akcji.

Taktyka. W walce możesz zmniejszyć Atk lub Obr o 2 (ale nie może spaść poniżej 0), by zyskać +1 do Ataku, Obrony, zadawanych Ran, lub móc wykonać dodatkowy atak. Modyfikator trwa do twojej następnej akcji.

> ***Przykład**: Jeśli masz Obronę 3, zmniejszasz ją do 1. Możesz zwiększyć Atk o +1, by zobrazować szaleńczy atak. Możesz zmniejszyć Atak 4 do 2, by zyskać premię +1 do Obrony (całkowita obrona), zmniejszyć Obr 2 do 0 by odebrać wrogowi +1 punkt Wytrzymałości (potężny cios), albo zmniejszyć Atak 2 do 0 by móc wykonać dodatkowy atak (grad ciosów)*

SYTUACJA ATAKUJĄCEGO	MODYFIKATOR
Wyższa pozycja	+2
Wielu atakujących	+1/dodatkowy przeciwnik
Osłona czy kiepska widoczność	od -1 do -4

Niebezpieczeństwa

Oto lista typowych zagrożeń, które bohaterowie *Adventurers! Adepci!* mogą napotkać. X oznacza modyfikator do testu.

Choroby (X). Bohaterowie narażeni na choroby testują Siłę z modyfikatorem, by uniknąć zarazy. Można je wyleczyć, zdając test Um (Leczenia). Niektóre choroby wymagają dodatkowych testów.

Przykłady:

- ☐ **Ciągła kichawka (+1).** Przenoszona kropelkowo. Ofiara cały czas kicha, nie regeneruje się w czasie snu i ma -2 do wszystkich testów. *Czas trwania:* 3 dni.
- ☐ **Magiczny sen (-2).** Klątwa, która sprawia, że ofiara nie może się obudzić, ale się nie starzeje. Wymagane jest zdjęcie klątwy w określony sposób (np. pocałunek prawdziwej miłości). *Czas trwania:* 100 lat.

Ciemność (X). Ciemność nakłada karę od -1 do -4 do testów, gdzie istotny jest wzrok.

Głód i pragnienie. Bohaterowie mogą wytrzymać głód przez dwa dni, a pragnienie przez jeden. Co dzień muszą zdać test Siły albo odniosą 1 Ranę, a ich Si spadnie o -1 (odzyskujesz Siłę, gdy zjesz i napijesz się do syta).

Ogień (X). Kontakt z ogniem wymaga testu Obr – porażka oznacza 1 Ranę.

Strach (X). Niektóre istoty i wydarzenia mogą budzić paniczny strach. Jeśli postać nie zda testu Um, ponosi karę -2 do wszystkich testów, dopóki nie zniknie źródło strachu.

Tonięcie. Bohater może wstrzymać oddech przez liczbę rund równą Si+2 (min. 1). Po ostatniej rundzie wstrzymywania oddechu, w każdej kolejnej rundzie musi testować Si (-2) albo odniesie 1 Ranę.

Trucizny (X): Sprawdzenie reakcji bohatera na truciznę wymaga testu Si z modyfikatorem. Przy każdym Odstępie Czasu ponawiasz test – tak długo, jak go nie zdałeś, działa na ciebie dany efekt. Truciznę można zneutralizować, zdając test Um (Leczenia).

Przykłady:

- ☐ **Trucizna węża (-2).** *Efekt:* Utrata 1 Wyt. *Odstęp Czasu:* 1 minuta. *Czas trwania:* 1 godzina lub do utraty przytomności przez ofiarę. Do przebudzenia potrzebne jest antidotum.
- ☐ **Jad pająka (-1).** *Efekt:* Utrata 1 Zr. Przy -2 Zr ofiara jest sparaliżowana. *Odstęp Czasu:* 10 minut. *Czas trwania:* 1k6 godzin.

Upadki. Każde 3 metry upadku oznaczają 1 punkt Ran. Zdając test Zr (Sprawności), można zredukować obrażenia o połowę.

Heroizm i Doświadczenie

Bohaterowie otrzymują punkt lub dwa Heroizmu, kiedy:

- ☐ Pokonają przeciwności losu.
- ☐ Rozprawią się z mocnym przeciwnikiem.
- ☐ Dobrze odgrywają postaci.
- ☐ Odgrywają Archetyp postaci lub utrudni im on życie.

Na każdej sesji postać może zdobyć od 1 do 4 punktów Heroizmu.

Postaci otrzymują doświadczenie:

- ☐ Na końcu każdej sesji (1 PD)
- ☐ Na końcu przygody (1–2 PD)
- ☐ Gdy osiągną ważny cel (1 PD)
- ☐ Gdy wyrzucą Krytyczną Porażkę (1 PD)

Dostosowanie i warianty

Adventurers! Adepci! to bardzo ogólnikowy zestaw zasad; by móc w pełni cieszyć się grą, uczestnicy zabawy muszą dopasować do siebie stylistykę Mocy, Chowańców, Przedmiotów i Reliktów tak, by te odzwierciedlały świat ich gry.

Rodzaje Mocy

W niektórych settingach pewne rodzaje postaci mogą korzystać tylko z określonych mocy. MG powinien zawęzić listę dostępnych mocy dla konkretnego typu bohatera. Oto przykład:

Technomancja. Technomanci używają starożytnych urządzeń, by wytworzyć przypominające magię efekty. By móc używać swych zdolności, potrzebują (dowolnego) Przedmiotu Maga.

Sfery technomancji: Wszystkie poza Przyzywaniem i Przekształceniem.

Ranienie *(wybuch energii)*: Przedmiot Maga należący do postaci emituje z siebie ogniste promienie.

Iluzja *(hologramy)*: Przedmiot Maga może wytworzyć na wpół solidne hologramy. Ograniczenie: iluzje mają Wyt 1.

Ochrona *("skoki" teleportacyjne)*: Bohater migocze, będąc tylko częściowo rzeczywistym, unikając w ten sposób ataków. Może nawet się teleportować na krótki zasięg, ponosząc karę -2 do testu Mocy. Ograniczenie: tylko na siebie.

Słudzy

Sługi kontroluje gracz, otrzymują też połowę Doświadczenia swojego pana. Mogą być to chowańce, oswojone zwierzęta czy stworzone roboty – musisz opisać ich pochodzenie. Poniższe przykładowe stworzenia znajdziesz na Kartach Potworów.

Przykłady:

- ☐ **Koci chowaniec** *(dla postaci czarodzieja).*
  Zobacz: Chowaniec w Dziedzicach.

- ☐ **Pomocny dron** *(dla mechanika).*
  Zobacz: Mechaniczny Asystent w KosmoKadetach.

- ☐ **Nietoperz Junior** *(dla Mega Nietoperza).*
  Zobacz: Superpomocnik w SuperLidze.

Relikty, posiadłości i skarby

Wyjątkowe przedmioty zapewnia umiejętność Relikt. Można też znaleźć je jako skarby lub otrzymać je w nagrodę podczas przygody. Relikty mogą być też przeklęte!

Starożytny Amulet. + 2 do Heroizmu na początku każdej sesji.

Rycerski rynsztunek. Wierzchowiec, ciężki pancerz, tarcza i włócznia – najwyższej jakości z herbem bohatera.

Magiczny miecz. +1 Atk, +1 do zadawanych Ran, ale krytyczna porażka na 2 i 3.

Sklep w mieście. Prowadzi go jeden z twoich pracowników, zyskujesz 3k6 x 2 monet między przygodami.

Niewielki statek. Z minimalną załogą (6 żeglarzy).

Fokus. Kamienie szlachetne, drewniana zabawka.

Zbroja Maga. Szaty czarodzieja, magiczny klejnot.

Broń Maga. Laska, różdżka, starożytny technologiczny gadżet, wynalazek.

Tarcza Maga. Runiczna tarcza, magiczne bransolety, pierścień mistycznej osłony, pole siłowe.

Mikstury

Możesz je wytwarzać, jeśli masz Zaawansowane Leczenie. Znasz jedną recepturę Mikstur za każdy punkt Um, możesz też znaleźć inne receptury podczas przygód.

- ☐ **Trucizna na ostrzach (-1).** Możesz pokryć nią broń. Efekt: utrata 1 Wyt. Odstęp czasu: 1 runda, Czas trwania: 6 rund. Koszt: 8 monet.

- ☐ **Trucizna nasenna (-2).** Dodawana do żywności: Efekt: sen przez 1k6 godzin. Odstęp czasu: 5 min. Koszt: 6 monet.

- ☐ **Wybuchowy eliksir.** Atk: Zr + 1, Zasięg 5, +2 Rany. Obszar 3, odrzuca cele o 1k6 metrów. Koszt: 12 monet.

Nowe rasy, postacie czy istoty

Załóżmy, że któreś z dzieci bardzo lubi wydry i chcesz wprowadzić do gry wydroludzi. Poniżej kilka propozycji, jak to można rozwiązać:

Dziedzice! – Klątwa! Młody czarodziej z Zielonego Serca przepędził wiedźmę, która gnębiła mieszkańców jego rodzinnej wioski. Niestety, czarownica, odchodząc, rzuciła czar, który połączył chłopaka i jego chowańca wydrę w jedną istotę. Teraz młody czarodziej wędruje w poszukiwaniu prawdziwej miłości, by pocałunkiem złamać czar (przewaga w testach pływania).

KosmoKadeci – WDR-400 to mała, podmokła planeta. Pośród licznych rzek, jezior i mórz znajdują się podziemne miasta Wydroludzi. Ta inteligentna, wesoła rasa psotników to nieocenieni wodni inżynierowie. Zatrudnia się ich w całym kosmosie, by pracowali przy budowie zapór, podwodnych tuneli, wałów i wszelkich innych miejsc, gdzie spotykają się woda, ziemia i technologia.

SuperLiga – Wydrak był zwykłym chłopcem, który spędzał z rodzicami wakacje nad jeziorem. Pewnego dnia zobaczył, jak lis zakrada się do bawiących się na brzegu małych wydr. Rzucił się na pomoc, by przepędzić drapieżnika, ale obecna w okolicy matka młodych wzięła chłopca za kolejne zagrożenie. Po ukąszeniu przez wydrę chłopak bardzo źle się poczuł. Następnego dnia obudził się zupełnie odmieniony. Okazało się, że tajne laboratorium zatruło wody jeziora, przez co zwierzęta stały się radioaktywne.

Skala

Możesz wykorzystać zasady *Adventurers! Adepci!*, by przedstawiać tak bohaterów, jak i pojazdy, armie i wielkie organizacje. Mają takie same Współczynniki i korzystają z tej samej mechaniki – inaczej je jednak interpretując. Siła bohatera przedstawia jego fizyczną krzepę, za to Si armii oznacza jej skuteczność na polu bitwy.

W grze odzwierciedla to Skala (zob. tabela) i specjalna zdolność Broń Skali. Od najmniejszej do największej to: Postać, Pojazd, Duży Pojazd, Armia, Organizacja.

Starcia między jednostkami o tej samej Skali korzystają z normalnych zasad – na przykład bitwy. Ataki istoty domyślnie wyprowadzane są na jej Skali. Istota nie może bezpośrednio zaszkodzić bytowi o większej Skali, chyba że ma specjalny sposób, by to osiągnąć – najczęściej będzie to Broń Skali pozwalająca na ranienie „większych" przeciwników.

> ***Przykład**: Czołg o Skali (pojazd) może zostać uszkodzony tylko przez inny pojazd lub Broń Skali (pojazd) na przykład pancerfaust. Ataki czołgu wyprowadzane są na Skali pojazdów.*

Ataki na mniejszych przeciwników. Atak Skali może wpłynąć na przeciwników mniejszych o jeden poziom (pojazd może więc ostrzelać bohaterów): wykonuje się go z karą -2 Atk, ale zadaje o +2 Rany więcej. Ataki z większej Skali ignorują też pancerz mniejszych istot, jeśli istnieje.

Specjalne Zdolności Potworów

Potwory opisano na ich kartach. W ich wypadku Heroizm nie zależy od Współczynników, określa go MG. Oto lista specjalnych zdolności potworów:

Atak obszarowy (X, Y). Potwór atakuje z Atk X wszystkie cele w Obszarze Y. Wykonuje tylko jeden test Atk.

Choroba (X). Potwór roznosi określoną chorobę, zob. Niebezpieczeństwa.

Dodatkowe ataki (X ataków, Y). Wykonuje X dodatkowych ataków z modyfikatorem Y.

Grupa (X ataków, Y). Te stwory są rojem lub dużą grupą. Mogą wykonać X ataków na rundę. Jednak ich siła jest uzależniona od liczebności; za każdą utratę Y Wyt otrzymują podane w opisie kary.

Inicjatywa (X). Potwór jest niezwykle szybki lub powolny. Otrzymuje premię lub karę do inicjatywy.

Nieumarły. Słabością wszystkich nieumarłych jest ogień. Nie muszą jeść, spać ani oddychać.

Niezniszczalny. Stwór nie może być zraniony w normalny sposób. Zwykle posiada jedną lub więcej Słabości, które pozwalają go pokonać.

Odporność/Słabość (X, typ ataku). Stworzenie otrzymuje modyfikator X do Obr przeciwko określonemu typowi ataku.

Oplątanie (X). Atak potwora nie wyrządza szkody ofierze, ale nie pozwala jej na działanie. By się wyzwolić, musi zdać przeciwstawny test X. Ofiara otrzymuje modyfikator -3 do wszystkich akcji fizycznych, włączając Atk i Obr. Może się uwolnić, jeśli wygra kolejny test przeciwstawny (co zajmuje całą rundę).

Regeneracja (X). Istota może co rundę wykonać test Si (X). Sukces oznacza regenerację 1 Wyt.

Skala (X). Potwór ma Skalę inną niż Postać (zob. Skala).

Strach (X). Potwór budzi strach, zob. Niebezpieczeństwa.

Szarża (X). Jeśli postać może rozpędzić się przynajmniej 10 metrów, otrzymuje bonus X do Atk i wszystkie podane premie.

Trucizna (X). Stwór razi wrogów jadem, zob. Niebezpieczeństwa.

Walka w grupie. Te potwory są świetne w walce w hordzie. Dodają +1 Atk dla sojuszników (wielu atakujących) i dodają premię za wielu atakujących do swojej Obrony.

Wyssanie życia. Za każdym razem, gdy stwór zadaje Rany przeciwnikowi, sam odzyskuje taką samą ilość Wyt.

Usprawnianie potworów

Statystyki bestii na Kartach odzwierciedlają przeciętne osobniki. Możesz je dopasować, wykorzystując poniższe modyfikatory.

Heros. Her = Um +1, Wyt +2

Herszt. +1 Si, +1 Um, Her = Umysł, Zaawansowana Charyzma

Gigantyczny. +1 Si, +2 Wyt

Fanatyk. +1 Atk, 1 dodatkowy atak, -2 Obr

Nieumarły/Konstrukt. +1 Si, +2 Wyt, Odporność, Słabość

Potężny. +1 Si, +1 Obr, +3 Wyt

Weteran. +1 Wyt, jedna dodatkowa umiejętność.

Pojazdy

Statystyki i prowadzenie: Pojazdy mają Statystyki jak postaci (zob. statystyki potworów), odzwierciedlające tak możliwości pojazdów, jak i załogi. Pilotuje się je testami Zr. Jeśli Zr pilota jest wyższa od pojazdu, użyj Współczynnika pilota. Zasięgi broni pojazdów nie są podane w metrach, ale w abstrakcyjnych jednostkach, zależnych od rozmiaru pojazdu.

Reperowanie: Test Um (Rzemiosło) pozwoli na naprawienie 1 Rany pojazdu, dwóch przy Wyjątkowym sukcesie. Każda próba naprawy wymaga jednej godziny na punkt maksymalnej Wyt pojazdu, można jednak ponawiać próby, aż do skutku. Pojazd o 0 Wyt jest zniszczony.

Manewry. Podczas walki pilot może spróbować wykonać ryzykowny manewr – beczkę, gwałtowne hamowanie itp. Jest to test Zr -2 (Pojazdy). Udany test oznacza, że pojazd otrzymuje +2 do Atk lub Obr do następnej akcji pilota. Naturalny wynik 2–4 oznacza nieudany manewr, i pojazd otrzymuje -2 do Atk oraz Obr do następnej akcji pilota.

Pościgi i walki: Podczas pościgów uciekinier i ścigający wykonują przeciwstawne Zadania Długoterminowe oparte o Zr (Pojazdy). Ta strona, która jako pierwsza zbierze wszystkie żetony (zazwyczaj 4), osiąga cel, ucieka lub chwyta zbiega. Podczas pościgu można wykonywać normalne ataki – strona mająca więcej żetonów może w jednym teście wykorzystać przewagę.

Bitwy

Możesz użyć poniższych zasad, by odzwierciedlić wielkie bitwy, gdzie walczą setki żołnierzy.

Armie mają takie same współczynniki jak bohaterowie – Si, Zr, Um – ale w skali Armii. Walka działa jak w wypadku starć postaci, ale armie zazwyczaj mają specjalną zdolność Grupa. Długość rundy bitwy to kilkanaście godzin.

Zdolności dowódców zazwyczaj są odzwierciedlane przez Umysł armii, ale bohater na czele wojsk może wykorzystywać zamiast tego swój Um i Her.

Bohaterowie mogą wpływać na wynik bitwy swymi czynami, zapewniając premię do Atk lub Obr wojsk podczas następnej rundy. Przykładowe czyny podajemy poniżej.

PRZYKŁADOWE WYCZYNY BOHATERÓW	SKUTEK
Szpiegostwo (kradzież planów wroga)	**Przewaga w teście Atk, +2 Inicjatywy**
Starcie (pokonanie czempiona wroga)	**Od +1 do +4 Atk**
Pozycje (umocnienia, korzystniejsze położenie)	**Od +1 do +4 Obr**
Zaskoczenie (atak nocą)	**Dodatkowy Atak**
Morale (sztandar nad linią frontu)	**+1 do +3 Her**

TABELE SPRZĘTU

BROŃ	ATK	KOSZT	UWAGI
WALKA WRĘCZ			
Bójka	Zr/Si-1	–	–
Sztuki walki	Zr/Si	–	Tylko jeśli masz Mistrz broni (bez broni), Wyważona
OSTRZA			
Sztylet	Zr-1	3	Zasięg 5
Miecz	Zr/Si	5	–
Dwuręczny miecz	Si	12	2R, +1R,-1OP
Rapier/ Szabla	Zr+1	7	–
MACZUGI I TOPORY			
Topór/ buzdygan	Si	5	-1 OP
Dwuręczny topór	Si-1	8	2R, +1R, -1OP,

BROŃ	ATK	KOSZT	UWAGI
BROŃ DRZEWCOWA			
Broń maga	Um	15	Przedmiot Maga, Zasięg 15
Laska	Zr	2	2R, Zasięg 2
Włócznia	Zr	4	2R, Zasięg 10
TARCZE			
Tarcza	Si-2	6	+1 Obr
Tarcza maga	Si 2	12	Przedmiot Maga, +1 Obr
BROŃ STRZELECKA			
Kusza	Zr+1	15	Zasięg 30, Powolna 1
Łuk	Zr	7	Zasięg 20
Proca	Zr/Si	4	Zasięg 15

BROŃ	ATK	KOSZT	UWAGI
BROŃ PALNA			
Pistolet czarno-prochowy	Zr	6	+1 Ran, -1 OP, Powolny 1, Zasięg 15
Garłacz	Zr+1	12	+2R, -1 OP, Powolny 2, Zasięg 30, 2R
Pistolet	Zr+1	8	+1R, -1 OP, Zasięg 20
Karabin	Zr+1	15	+2R, -2 OP, Zasięg 40, 2R
Karabin maszynowy	Zr	20	+1R, -1 OP, Zasięg 30, Obszar 5, 2H
Bomba	Zr+1	8	+2R, -2 OP, Zasięg 15, Obszar 10, Broń skali (pojazd)
MODYFIKACJE BRONI			
Celna	+1	x2	Modyfikacja
Ostra	–	x3	Modyfikacja broni do walki wręcz, +1 Rana.

ZBROJA	OBR	CENA	UWAGI
Bez zbroi	Zr	–	Tylko Mistrz zbroi (bez zbroi): OP 4
Lekka zbroja	Zr	5	+1 Obr, OP 5/6
Średnia zbroja	4/Zr-1	8	+2 Obr, OP 4/5
Ciężka zbroja	3/Zr-2	20	+3 Obr, OP 3/4/6
Magiczna zbroja	Um-1	15	Przedmiot Mocy, OP 4/6
MODYFIKACJE PANCERZA			
Wytrzymały	–	x3	+1 OP

INNE PRZEDMIOTY	KOSZT	UWAGI
Plecak	3	Pozwala przenosić przedmioty.
Księga wiedzy	2	+2 do Um przy testach wiedzy z jednej wybranej dziedziny.
Fokus (Słaby/Typowy/ Potężny)	3/6/9	Pochłania 1/2/3 Wyczerpania i zostaje zniszczony
Apteczka	7	+1 do testów Leczenia
Narzędzia (podstawowe/ zaawansowane)	8/16	+1/+2 do testów Rzemiosła.
Mikstura uzdrowienia	10	Pijący natychmiastowo odzyskuje 4 Wyt
Antidotum	8	Leczy określoną truciznę
Mikstura Si/Zr/Um	12	+2 do Współczynnika. Czas trwania: 1h

INNE PRZEDMIOTY	KOSZT	UWAGI
Latarnia	5	Światło w promieniu 6 m, olej na 4 godziny
Wytrychy	6	+1 Zr przy testach otwierania
Posiłek	2	Zjedz, by odzyskać 1 Wyt (maksymalnie 2/dzień)
Flakon oleju	2	Napełnia latarnię, Zasięg 10, łatwopalny
Lina	3	9 metrów długości

Słowa kluczowe sprzętu

2R: Przedmiot wymaga obu rąk. Nie można używać z nim tarczy czy drugiej broni.

Broń Skali X: Postaci dzielą się na pięć skali: Bohater, Pojazd, Wielki Pojazd, Armia, Organizacja. Broń skali (X) rani istoty do tej skali.

Modyfikacje: Modyfikacja to usprawnienie broni lub zbroi, koszt wpływa na bazową cenę przedmiotu. Zazwyczaj przedmiot może mieć tylko jedną modyfikację.

Obszar X: Działa na wszystkie cele w zasięgu X metrów od głównego celu. Atakujący wykonuje jeden test Atk, broniący porównują z nim swą Obr.

OP X1/X2/.../Xn. Ochrona Pancerza X. Gdy zostałeś ranny, rzuć kością – X1 lub więcej oznacza, że ignorujesz 1 pkt Ran, X2 lub więcej – dwa i tak dalej. Broń wroga może nakładać karę do rzutu na OP.

> ***Przykład:*** *Ciężki pancerz ma OP 3/4/6. Wynik 3 oznacza, że zmniejszasz Rany o -1, 4 lub 5 – o dwa, zaś 6 chroni przed utratą -3 pkt Wyt.*

Powolny X: Powolna broń wymaga X rund, by ją przeładować, w czasie których nie można z niej strzelać.

Przedmioty Maga: To „magiczne” przemioty (różdżki i laski, psioniczne diademy, technologiczne gadżety), które wymagają umiejętności Moc, by ich używać.

X/Y: Np. Si/Zr – użyj wyższego współczynnika. (Si/Zr) +1 to nie to samo co Si/Zr+1.

Zasięg X: wyrażony w metrach. Ataki w zasięgu możesz wykonywać bez kar, ataki na odległość mniejszą niż podwójny Zasięg wykonywany są z karą -2.

KARTY POTWORÓW

BANDA GOBLINÓW (MAŁE HUMANOIDY)

Si: 2 **Zr:** 2 **Um:** 1 **Atk:** 3 **Obr:** 2 **Wyt:** 8 **Her:** 2

Sprzęt/Broń: Różna broń (Zr, Zasięg 10).

Zdolności Specjalne: Grupa (3 ataki, za 3 Wyt: -1 Atk i Obr).

Uwagi: Duża grupa goblinów, przynajmniej tuzin, dowodzona przez paskudnego wodza. Jeśli ten zostanie pokonany, reszta bandy pójdzie w rozsypkę.

CHOWANIEC

Si: 0 **Zr:** 2 **Um:** 2 **Atk:** 1 **Obr:** 2 **Wyt:** 3 **Her:** 1

Sprzęt/Broń: Ugryzienie/pazury (Zr -1, -1 Rana).

Zdolności Specjalne: Złączone dusze (gdy bohatera ogarnia Wyczerpanie, może zdecydować, że Rany odniesie jego chowaniec).

Uwagi: Małe zwierzę, zazwyczaj kot, pies czy kruk, mający dziwną więź z postacią maga. Niektóre mogą być duszkami w przebraniu.

GOBLIN (MAŁY HUMANOID)

Si: -1 **Zr:** 2 **Um:** 0 **Atk:** 2 **Obr:** 2 **Wyt:** 2 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Sztylet (Zr, Zasięg 5).

Zdolności Specjalne: Złodziejstwo

Uwagi: Niewielki głodny humanoid, zdradziecki i złośliwy. Dobrze widzą w ciemności i lubią podstępy.
Z lubością porywają małe dzieci, by do nich dołączyły.

GOLEM/ROBOT

Si: 4 **Zr:** 0 **Um:** 0 **Atk:** 4 **Obr:** 3 **Wyt:** 7 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Metalowe pięści (Zr/Si). Metalowe/kamienne ciało (Obr 3, OP 3/5/6).

Zdolności Specjalne: Odporność (+4, ataki fizyczne).

Uwagi: Statua ożywiona magią lub człekopodobny mechanizm. Golemy często otrzymują wielkie (+1 Rana) wersje normalnego oręża, zaś w roboty często wbudowuje się ultranowoczesną broń palną.

KOŃ

Si: 3 **Zr:** 2 **Um:** 0 **Atk:** 0/2 **Obr:** 2 **Wyt:** 4 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Kopyta (Zr, tylko konie bojowe).

Zdolności Specjalne: –

Uwagi: Wierny wierzchowiec. Konie bojowe potrafią walczyć i zyskują premię +1 do Si i Zr. Koszt: 10/25 za konia bojowego.

MINOTAUR

Si: 5 **Zr:** 2 **Um:** 0 **Atk:** 5/2 **Obr:** 1 **Wyt:** 9 **Her:** 1

Sprzęt/Broń: Topór dwuręczny (Si, 2R, +1 Rana, -1 OP, -1 Obr). Rogi (Zr).

Zdolności Specjalne: Szarża (+2 Atk, +1 Rana). Dodatkowy atak (1 atak, 0: atakuje rogami i toporem w jednej rundzie).

Uwagi: Olbrzymi humanoid o głowie byka i porywczym temperamencie. Minotaury często krążą po labiryntach.

OGR (OGROMNY HUMANOID)

Si: 5 **Zr:** 1 **Um:** -1 **Atk:** 4 **Obr:** 2 **Wyt:** 7 **Her:** 1

Sprzęt/Broń: Ogromna maczuga (Si -1, 2R, +1 Rana). Gruba skóra (OP 4).

Zdolności Specjalne: Dodatkowe ataki (1 atak, -2: zamaszysty cios maczugą trafia wielu przeciwników).

Uwagi: Ogromny prymitywny humanoid, brzydki i głupi. Ogry napadają wioski i nie opuszczają ich, póki nie wyjedzą całych zapasów. Sieją spustoszenie przy pomocy swych wielkich maczug.

PAJĄK

Si: 2 **Zr:** 2 **Um:** 0 **Atk:** 2 **Obr:** 2 **Wyt:** 4 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Ugryzienie (Zr, trucizna), Sieć (Zr, Zasięg 10, Oplątanie).

Zdolności Specjalne: Oplątanie (-2), trucizna (-1, Efekt 1 Rana, Odstęp czasu 1 min, Czas trwania 10 min.).

Uwagi: Wielki pająk czający się w głębokich jaskiniach i mrocznych lasach. Niektóre skaczą na ofiarę, inne tkają sieci, by stworzyć skomplikowane pułapki. W światach fantasy niektóre pajęczaki są inteligentne (Um: 1) i mogą mówić.

RÓJ

Si: 3 **Zr:** 3 **Um:** 0 **Atk:** 3 **Obr:** 5 **Wyt:** 3 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Ugryzienie (Zr).

Zdolności Specjalne: Grupa (3 Ataki, za 1 Ranę: -1 Atk i Obr).

Uwagi: Pełzająca masa owadów lub innych podobnych stworzeń. Możesz zastosować ten profil dla szczurów, mrówek, itp. robactwa.

SOKÓŁ

Si: -1 **Zr:** 4 **Um:** 0 **Atk:** 4 **Obr:** 4 **Wyt:** 2 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Dziób i szpony (Zr -1, -1 Rana).

Zdolności Specjalne: Percepcja. Szpony w oko (zazwyczaj wybiera opcję -2 do Atk by zadać +1 Ranę).

Uwagi: Sokoły i inne ptaki drapieżne mogą być dobrymi towarzyszami łowców przygód.

STATEK – MAŁY

Si: 0 **Zr:** 2 **Um:** 1 **Atk:** 0 **Obr:** 2 **Wyt:** 5 **Her:** 1

Sprzęt/Broń: Załoga (Si).

Zdolności Specjalne: Skala (pojazd).

Uwagi: Mały nieuzbrojony okręt kupiecki. Jego największą obroną jest prędkość pozwalająca mu unikać wrogów. Załoga: 3–10 marynarzy. Koszt: 100 monet.

STATEK – ŚREDNI

Si: 2 **Zr:** 2 **Um:** 1 **Atk:** 2 **Obr:** 2 **Wyt:** 7 **Her:** 1

Sprzęt/Broń: Załoga (Si), Działa (Zr, Zasięg 100, +1 Ran, nie można stosować w bezpośredniej walce), Wzmocnione burty (OP 5).

Zdolności Specjalne: Skala (duży pojazd).

Uwagi: Średni okręt – typowa fregata czy okręt piracki. Załoga: 15–30 marynarzy. Koszt: 300 monet.

STATEK KOSMICZNY – MAŁY

Si: 1 **Zr:** 2 **Um:** 1 **Atk:** 2 **Obr:** 2 **Wyt:** 5 **Her:** 1

Sprzęt/Broń: Działo laserowe (Zr, Zasięg 10), Tarcza energetyczna (OP 5/6).

Zdolności Specjalne: Skala (pojazd).

Uwagi: Mały kosmolot, wykorzystywany przez zwiadowców, handlarzy i przemytników. Lekko uzbrojony, ale ze zdolnym pilotem może stanowić trudnego przeciwnika. Załoga 2–6 kosmonautów. Koszt: 150 monet.

STATEK KOSMICZNY – ŚREDNI

Si: 3 **Zr:** 3 **Um:** 2 **Atk:** 3 **Obr:** 3 **Wyt:** 9 **Her:** 2

Sprzęt/Broń: Baterie dział laserowych (Zr, Zasięg 200, Oddział abordażowy (Si, Zasięg 50, Test Zr, by dostać się na pokład wrogiego kosmolotu. Obrażenia dotyczą tylko załogi, nie struktury pojazdu i zostaną automatycznie odzyskane, jeśli wrogi statek zostanie przejęty), Tarcza energetyczna (OP 4/5/6).

Zdolności Specjalne: Dodatkowe ataki (2 ataki, 0, baterie mogą strzelać wiele razy, ale nie można jednocześnie strzelić i dokonać abordażu). Skala (duży pojazd). Wyszkolona załoga (darmowa umiejętność Pojazdy).

Uwagi: Korweta, ciężki transportowiec albo inny okręt przewagi kosmicznej. Załoga: 25–75 kosmonautów. Koszt: 500 monet.

SZKIELET

Si: 1 **Zr:** 2 **Um:** -2 **Atk:** 2 **Obr:** 2 **Wyt:** 4

Sprzęt/Broń: Stary miecz (Si/Zr), Tarcza (+1 Obr, Si-2).

Zdolności Specjalne: Odporność (+2 bronie cięte/kłute), Nieumarły, Słabość (-2 broń obuchowa).

Uwagi: Szkielet ożywiony mroczną magią. Niezbyt krzepki, ale bardzo szybki. Niektóre z nich mogą powrócić do nieżycia po 2k6 minutach, jeśli nie stłucze się ich kości na proch.

TROLL

Si: 4 **Zr:** 1 **Um:** 0 **Atk:** 4 **Obr:** 1 **Wyt:** 6 **Her:** 1

Sprzęt/Broń: Pazury (Zr/Si), Twarda skóra (OP 5).

Zdolności Specjalne: Regeneracja (0, nie regeneruje obrażeń od ognia ani kwasu).

Uwagi: Brzydki, kudłaty humanoid o twardej skórze. Jest niemal nieśmiertelny – regeneruje rany i może nawet odzyskać utracone kończyny.

UPIÓR

Si: – **Zr:** 1 **Um:** 3 **Atk:** 3 **Obr:** 1 **Wyt:** 2 **Her:** 1

Sprzęt/Broń: Telekinetyczny atak (Um, Zasięg 10).

Zdolności Specjalne: Strach (-1), Niezniszczalny, Nieumarły, Słabość (ciało, 0).

Uwagi: Niematerialny duch. Rozzłoszczony, rozpęta istną zabójczą burzę rzucanych obiektów. Jest niewrażliwy na ataki fizyczne, ale jeśli znajdzie się jego ciało i zniszczy się je, duch uda się na wieczny spoczynek.

WAMPIR

Si: 3 **Um:** 3 **Atk:** 4 **Obr:** 4 **Wyt:** 10 **Her:** 4

Sprzęt/Broń: Ugryzienie (Zr/Si) +1.

Zdolności Specjalne: Niezniszczalny, Wyssanie życia, Moc (Kontrola umysłu), Nieumarły.

Uwagi: Książę ciemności, ten krwiopijca posiada wielkie moce hipnotyczne i może przemieniać ofiary w niewolników.

WĄŻ, JADOWITY

Si: 2 **Zr:** 2 **Um:** 0 **Atk:** 2 **Obr:** 2 **Wyt:** 4 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Ugryzienie (Zr).

Zdolności Specjalne: Trucizna -1, Efekt: 1 Rana, Odstęp czasu: 1 runda, Czas trwania: 10 rund.

Uwagi: Mały jadowity wąż, grzechotnik, kobra czy żmija.

WILK

Si: 1 **Zr:** 2 **Um:** 1 **Atk:** 2 **Obr:** 2 **Wyt:** 3 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Ugryzienie (Zr/Si).

Zdolności Specjalne: Walka w grupie.

Uwagi: Duże zwierzę o ostrych kłach, zazwyczaj polujące w dużych watahach. Może być dobrym zwierzęcym sługą.

WOJOWNIK

Si: 2 **Zr:** 2 **Um:** 0 **Atk:** 3 **Obr:** 2 **Wyt:** 7 **Her:** 0

Sprzę/Broń: Miecz (Si/Zr), Tarcza (+1 Obr, Si -2), Lekki pancerz (OP 5/6).

Zdolności Specjalne: Mistrz broni (ostrza).

Uwagi: Zbrojny, żołnierz, bandyta albo ktoś podobnie wyposażony i wyszkolony. Może mieć inny sprzęt.

ZMIENNOKSZTAŁTNY

Si: 2 **Zr:** 3 **Um:** 3 **Atk:** 3 **Obr:** 3 **Wyt:** 7 **Her:** 3

Sprzęt/Broń: Ostre jak brzytwa szpony (Zr, -1 OP).

Zdolności Specjalne: Z Złodziejstwo, Z Moc (Przekształcenie, tylko na siebie).

Uwagi: Może być to doppelganger rodem z fantasy albo okrutny kosmita. Tak czy siak, potrafi przyjmować wygląd i manieryzmy określonych istot. Zmiennokształtni mogą czasem mieć specjalne słabości (np. rani ich dotyk srebra).

ZOMBIE

Si: 3 **Zr:** -1 **Um:** -1 **Atk:** 2 **Obr:** 0 **Wyt:** 7 **Her:** 0

Sprzęt/Broń: Szpony ([Zr/Si] -1).

Zdolności Specjalne: Inicjatywa (-2), Nieumarły.

Uwagi: Powolny nieumarły, który jest bardzo głupi i wiecznie głodny.

PROWADZENIE DZIECIOM

Dzieci zazwyczaj chcą tylko rzucać kostkami i dowiadywać się o efektach swoich działań, ignorując resztę mechaniki. Mocno jednak zwracają uwagę na to, czy któreś z nich ma czegoś więcej lub coś lepszego. Często też bardzo przeżywają porażkę w rzucie, nawet przy błahostce. W takim momencie warto, by narrator zasugerował pozostałym graczom, że druh jest w potrzebie, by spróbowali go jakoś wesprzeć. Przekuwanie porażek w zwycięstwa dzięki pomocy przyjaciół ma bardzo dobry wpływ na grę drużynową i samopoczucie dzieci. Uczy też, że popełnianie błędów i porażki to nie tragedie. Można też wprowadzić punkty doświadczenia, które przyznaje się graczowi po każdej porażce w rzucie, tłumacząc, że uczy się na błędach.

Kreatywne rozwiązywanie konfliktów

W czasie gry warto podkreślać, że przemoc nie jest jedynym rozwiązaniem, i zachęcać dzieci do kreatywnego rozwiązywania konfliktów. Można na przykład zaproponować Strażnikom wykonanie testu Umysłu, by zrozumieć pobudki przeciwnika i spróbować mu pomóc, bo zło często wynika z prywatnego braku szczęścia. Warto też zasugerować przed walką test charyzmy, żeby poznać argumenty rywala, przedstawić swoje i spróbować znaleźć polubowne rozwiązanie. Dobrym wyjściem jest też zaproponowanie, żeby zamiast poprzez walkę, rozstrzygnąć spór poprzez honorową rywalizację – na przykład turniej zagadek (testy Umysłu) bądź zawody sportowe (testy Zręczności). W przypadku konfliktu z wyjątkowo groźnym przeciwnikiem dobrze też dać dzieciom szansę na podjęcie dodatkowej misji, pozwalającej na zebranie sojuszników, oraz umożliwić im skonsultowanie się z kimś dorosłym, by pokazać dzieciom, że jeśli tata/mama ma je chronić, to musi wiedzieć przed czym.

Karta postaci

IMIĘ

KONCEPCJA

PD

UMIEJĘTNOŚCI

SPRZĘT

NOTATKI

Autorzy: Kamila Zalewska – Firus, Umberto Pignatelli

Tłumaczenie: Jakub Osiejewski

Redakcja: Alina Komsta, Piotr Koryś

Ilustracja na okładce: Janka Sobota

Ilustracje: Janka Sobota, Joanna Głęboka, Kristen Collins, Nathanaël Roux, Jacob E. Blackmon, Jeshields, Dean Spencer, Rick Hershey, some icons made by Those Icons from flaticon.com, some icons made by Freepik from flaticon.com

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

Producent wykonawczy: Piotr Koryś

Wydawca: GRAmel Books Piotr Koryś

ISBN: 978-83-952392-9-8

Książka ani żadna jej cześć nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

Wspierajcie nas, bo dzięki temu, że nie udostępniacie naszych plików, możemy funkcjonować.

©2019 GRAmel Books Piotr Koryś: Adventurers! and all related marks and logos are trademarks of GRAmel Books Piotr Koryś. All Rights Reserved.