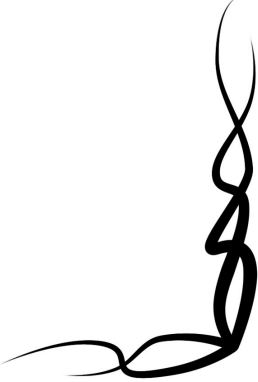
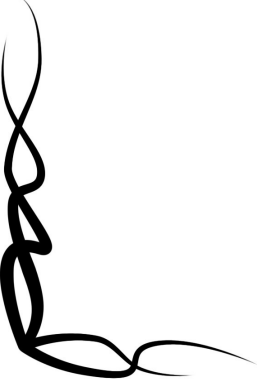


“N.N”



Oto wydanie zbiorcze **GRY FABULARNEJ "N.N"**, uzupełnionego dodatku do gry **Eurathia 2.0** oraz pomocniczego narzędzia **Lingwos**.

GRA FABULARNA "N.N" to mechanika RPG, a **Eurathia 2.0** to przykładowy świat do niej. **Lingwos** natomiast to poboczne narzędzie, które przydać się może nie tylko tutaj. Każdy z modułów jest osobno stronicowany, ze względu na faktyczną ich odrębność.

Gry fabularne zazwyczaj są bogato ilustrowane. Przy projektowaniu niniejszej publikacji zrezygnowałem z tego zabiegu, na rzecz stworzenia możliwie czystego narzędzia do tworzenia narracji. Nie jest to na pewno system idealny, jednak zawiera wszystkie, według mnie, najważniejsze aspekty sprawiające, że opowieść może być czymś interaktywnym. Innymisłowy - **"N.N"** jako całość to pretekst, by zanurzyć się w opowieści.

Wciąż jest to jednak tylko gra, więc polecam dużo zdrowego dystansu. Zwłaszcza, że pojedyncze gagi w tekście się pojawiają. Większość z nich jest zrozumiałych tylko dla moich graczy. Dzięki wspólnemu graniu system nabierał przez lata pożądanego kształtu. Pozdrawiam Marcina Tomalę, bo właściwie to głównie z naszych sesji system się "wylał". Cóż więc... grajmy!

Panicz Konrad

NINIEJSZY UTWÓR PODLEGA NINIEJSZEJ LICENCJI PUBLICZNEJ CREATIVE COMMONS ("CCPL" LUB "LICENCJA"). UTWÓR PODLEGA OCHRONIE PRAWA AUTORSKIEGO LUB INNYCH STOSOWNYCH PRZEPISÓW PRAWA. KORZYSTANIE Z UTWORU W SPOSÓB INNY NIŻ DOZWOLONY NA PODSTAWIE NINIEJSZEJ LICENCJI LUB PRZEPISÓW PRAWA JEST ZABRONIONE. WYKONANIE JAKIEGOKOLWIEK UPRAWNIENIA DO UTWORU OKREŚLONEGO W NINIEJSZEJ LICENCJI OZNACZA PRZYJĘCIE I ZGODĘ NA ZWIĄZANIE POSTANOWIENIAMI NINIEJSZEJ LICENCJI.



GRA FABULARNA

♦♦ N.N ♦♦

"Poznajcie własne światy!"

III EDYCJA

+X+ : PANICZ KONRAD

SPIS TREŚCI (PROSTY)

WPROWADZENIE - S. 2

POSTAĆ - S. 6

MECHANIKA - S. 15

WALKA - S. 20

UMIĘJĘTNOŚCI - S. 26

PRZEDMIOTY - S. 34

PRZECIWNICY - S. 39

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI - S. 43

WÓRZENIE ŚWIATA - S. 45

PROWADZENIE GRY - S. 47

SPIS TREŚCI (SZCZEGÓŁOWY) - S. 53

INDEKS POJĘĆ - S. 54

Materiał jest integralną częścią cyklu prelekcji "Expowisko" o grach fabularnych. Prelekcje odbywały się w soboty czerwca i lipca roku 2014, na Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, w Instytucie Sztuk Pięknych przy ul. Dąbrowskiego 14.

Przed użyciem zapoznaj się z treścią ulotki bądź skonsultuj się z lekarzem lub farmaceutą.

WPROWADZENIE

MOŻLIWIE NAJKRÓCEJ O TYM, CZYM JEST GRA RPG, CZYM JEST "N.N", NA CZYM POŁĘGA ORAZ CO OFERUJE.

Zacznę od tego, jak to było u mnie. Za wczesnego młodu grałem na komputerze i przeczytałem trochę książek fantasy. Ani jedno, ani drugie nie spełniało do końca moich oczekiwań. Gry były sztywno zaprogramowane i oferowały dość ograniczone możliwości. Fakt, to było dawno, ale mało kiedy dorzucane były jakieś edytory map, czy kampanii. Co do książek, to do tej pory bardzo lubię czytać, ale zauważ, że czytając książkę nie masz wpływu na losy głównego bohatera. Odbiorca jest zmuszony być biernym widzem. Pomyślałem, że na pewno da się to jakoś obejść. Zacząłem szperać w sieci i znalazłem - gry fabularne.

Co to właściwie jest ten podręcznik/gra/system RPG? Właśnie, co to jest, to co teraz trzymasz w rękach? To podręcznik do gry. Zawiera zestaw zasad i wskazówek, dzięki którym można przeprowadzić grę fabularną.

Rozwińmy jednak sam skrót. RPG to z angielskiego Role Playing Game, tłumacząc - gra w odgrywanie ról. To trochę jak snucie opowieści przy ognisku. Sednem rozrywki nie jest jednak bierne przysłuchiwanie się, a czynny udział w tej opowieści. No i nie trzeba ogniska.

Masz wybór - być graczem lub tzw. mistrzem gry. Gracze wcielają się w określone postaci, głównych bohaterów przygód, którym stawiają czoła. Eksplorują świat gry. Mistrz gry zwany MG to narrator, reżyser i sędzia w jednym. On odpowiada za przygotowanie przygody, za przestrzeganie zasad gry i za wszystkie elementy świata gry (*patrz Tworzenie Świata oraz Prowadzenie Gry*), poza postaciami graczy oczywiście.

Ważne jest jedno - decyzja MG jest niepodważalna. Z sędzią się nie dyskutuje. Jest on, można powiedzieć, wielkim koordynatorem

wszystkiego, co się dzieje na sesji RPG, i co jest związane z jej przygotowaniem. Bycie MG to bardzo odpowiedzialna rola.

Sesja to jednorazowe spotkanie minimum dwóch osób, które chcą wspólnie zagrać i tym samym odwiedzać przeróżne, mniej lub bardziej, fantastyczne światy. W "N.N" dodatkowo pierwszą sesję trzeba poświęcić na tworzenie świata gry, a później wypełnianie kart postaci. Nazwijmy to sesją startową. Dzięki niej wszyscy chętni do gry określają w co chcą właściwie grać. Przed nią konieczne jest, żeby wyznaczony MG zapoznał się z podręcznikiem. Jeśli ma prowadzić grę - musi znać jej zasady.

Właśnie, gdzie ten świat gry w końcu jest? Jak w książkach, wszystko dzieje się w Waszej wyobraźni. No, w sumie nie wszystko. Gry RPG wywodzą się z planszowych gier bitewnych, potyczki będą więc rozgrywane przy użyciu plansz i znaczników, przygotowanych przez MG.

Czyli jak to wygląda? Załóżmy, że grają trzy osoby. Drużyna zawiera dwie postaci - Michała, kierującego elfem łowcą o imieniu Ahai i Magdę, kierującą człowiekiem mieszczańinem zwanym Dagae. Grają w konwencji klasycznego fantasy. Gra może przebiegać następująco:

MG: *Właśnie weszliście do niziołczej wędzarni ryb. Jakby mało było smrodu morskiej wody, to jeszcze zapach tych nędźnie obrabianych ryb wbija się Wam w nozdrza. Przesiąka każdy centymetr tego drewnianego budynku. Widzicie kilka stolików. Dagae musi się garbić. To w końcu niziołczy budynek. Strop jest bardzo niski. Właściciel dyskutuje żywo z jakimś dostawcą sztucców.*

(Magda) Dagae: *Te stropy mnie dobijają. Co za wariat to budował?! - mówię pod nosem.*

(Michał) Ahai: *Podchodzę do oberżysty i mówię "Dostaniemy coś ciepłego?".*

MG (jako oberżysta): *Chwila, moment! Tu się targu dobija, Nie widzicie? Elf!? Już ja was stąd pogonię! - następnie mówi do dostawcy - Patrz panie, rozwalili mi spichlerz w drobny wiór, a teraz żreć chcą!*

(Magda) Dagae: *Proszę wybaczyć koledze, usiądziemy i poczekamy.*

(Michał) Ahai: *Wtrącam "Łas jest pełen dostatku, na co nam cudze spichlerze?"*

MG: *Magda, zrób test Charyzmy plus 10. Oberżysta jest roztargniony.*

(Magda) Dagae: *Wypadło 17, mam 32 plus 10. Udało się.*

MG: *Dobrze. Oberżysta spojrzał gniewnie na Ciebie jeszcze raz, ale odpuścił już.*

To oczywiście tylko fragment pojedynczej sytuacji, w której gracze chcieli by ich postaci odzyskały trochę sił po podróży. Jak widać gra opiera się po części na prowadzeniu rozmów. Zarówno w imieniu swojej postaci, jak i własnym. Gracze i MG deklarują co robią postaci, którymi kierują. Co z tego wyniknie? Co Wam – graczom i MG - przyjdzie do głowy. Nie jesteście ograniczeni skryptami gry komputerowej ani liniowością książki. Macie w garści możliwości jednego i drugiego naraz. Jedynym ograniczeniem jest Wasza wyobraźnia. Oczywiście jeśli w ogóle jest jakimś. Tak czy tak grając w RPG i tak rozwiniecie ją ponad normę. To pewne.

Podręcznik "N.N" pozwala stworzyć od podstaw własny świat gry. Pomyślałem, że Wy też lubicie realizować własne pomysły. Dzięki "N.N" możecie rozegrać przygodę w każdym świecie. W podręczniku znajdziecie narzędzia potrzebne, by stworzyć własny świat (*patrz Tworzenie Świata*). To działka MG, ale gracze też mogą dorzucić coś od siebie. System gwarantuje graczom możliwość stworzenia rasy, profesji i umiejętności do ich postaci. Mogą zagrać postacią, jaką tylko są w stanie wymyślić.

Co w nim znajdziecie? Jak mówiłem, wszystko co potrzebne. No dobra, prawie wszystko, ale tutaj się nie będę rozpisywać. Każdy rozdział ma przynajmniej zdanie wstępu. Najważniejszy, wyjściowy rozdział to Mechanika. Określa na czym gra się tak właściwie opiera. Radzę zacząć czytać od niego, potem dopiero robić postać (gdy jesteś graczem), czy przygotowywać świat i przygodę (gdy jesteś MG). Podręcznik to nie tekst liniowy, więc będziecie po nim trochę skakać szukając konkretnych zasad, potrzebnych do zastosowania w danej chwili. Przyda się wam spis treści. Jest na końcu. Przyzwyczajcie się.

Pamiętajcie jednak, że podręcznik nie jest zestawem sztywnych reguł wyczerpujących temat, a drogowskazem i punktem odniesienia. Ów zestaw zasad jest po to, by z niego korzystać, a nie ograniczać się nim. Stąd też trochę zasad opcjonalnych, które na początku zalecam ominąć.

Co jeszcze potrzeba? Wydruki kart postaci (wzór jest na końcu podręcznika), trochę ołówków, gumek do ścierania, papieru w kratkę (jak największy, jak najwięcej), temperówkę i przynajmniej jeden zestaw kości do RPG. W zestaw wchodzi siedem kości. Są to kolejno: K4, K6, K8, K10(jedności), K10(dziesiątki), K12 i K20. Litera "K" oznacza po prostu kość, a cyfra obok niej liczbę ścian. K4 wygląda jak trójkątna piramidka, K6 to najbardziej typowa kostka, K8 przypomina dwie zlepione piramidy, K10 są dwie, K12 ma bok o pięciu kątach a K20 jest najbardziej kuliste.

POSTAĆ

TU+AJ, GRACZU, DOWIESZ SIĘ JAK STWORZYĆ SWOJĄ POSTAĆ. ZNAJDUJĄ SIĘ TU TEŻ REGUŁY TWORZENIA RAS I PROFESJI. TWORZENIU UMIEJĘTNOŚCI POŚWIĘCONY JEST OSOBNY ROZDZIAŁ.

Start

Jeśli jesteś graczem wcielasz się w określoną postać. Do twoich przedsesyjnych powinności należy wydrukować i uzupełnić kartę postaci. Używaj wyłącznie ołówka. Podczas sesji wiele rzeczy na karcie postaci będzie się zmieniało. Przed sesją MG powinien mieć do niej wgląd. Daj mu ją możliwie jak najwcześniej. Dzięki temu będzie miał możliwość przygotować przygodę pasującą do postaci. Wzór karty do druku znajdziesz na końcu podręcznika. Uzupełniaj kartę postaci według poniższej kolejności:

Postać ma płeć domyślnie taką jak gracz. Zapisz sobie też od razu, że masz na start 21 Punktów Postaci (patrz *Mechanika, Nagrody*) w odpowiedniej rubryce.

1. * **Rasa** - Kim lub czym jesteś?
2. **Profesja** - Jakie masz możliwości i predyspozycje?
3. **Umiejętności I Ekwipunek** - Tutaj te niezależne od profesji.
4. **Atrybuty** - Jakie masz mocne i słabe strony?
5. **Zdrowie I Energia** - Jak prędko zginiesz?
6. **Opis** - Co cię wyróżnia, jak się zachowujesz i jak wyglądasz?
7. **Cele** - Po co i czemu działasz oraz do czego dążysz?
8. **Inne** - Jaka jest twoja przeszłość i teraźniejszość?
9. **Miano** - ...a tak właściwie to jak się nazywasz?

Rasa

By zobaczyć jakie rasy są do wyboru zajrzyj do materiałów o świecie gry, które powinien udostępnić Ci MG. Od rasy zależy ogólny wygląd i możliwość wyboru profesji. Każda rasa posiada też wrodzone predyspozycje. W systemie uwzględnione jest to jako premie, które trzeba dodać do atrybutów. Na razie zapisz je gdzieś obok. Wrócisz do nich przy ustalaniu atrybutów. Oto wzór rasy, dla MG:

NAZWA (premie | profesje) - Opis wyglądu, charakteru, zwyczajowości, szczątków historii i postrzeganie danej rasy, przez pozostałe i przez siebie samą. Warto zamieścić w nim także zwięzłe porady dotyczące odgrywania.

Premie dodawane są na stałe do wybranych atrybutów. Suma premii od rasy wynosi 9 punktów. Profesje dostępne wymien po przecinkach. Konieczne tylko, gdy pula profesji dla rasy jest ograniczona.

Profesja

Profesje, tak samo jak rasy, rozpisane są w materiałach poświęconych konkretnym światom gry. Wybierając daną profesję określasz predyspozycje swojej postaci, dostajesz też kilka umiejętności i przedmiotów. Zapisz je na karcie postaci w odpowiednich miejscach. Oto wzór profesji, dla MG:

NAZWA - Opis określający zakres uzdolnień, ogólną charakterystykę i znaczenie profesji dla świata gry, w którym jest osadzona.

UZ: Umiejętności zwykłe, wypisane po przecinkach. W nawiasie obok nazwy danej umiejętności należy podać testowany atrybut i jej moc. | **US:** Umiejętności specjalne, wypisane jak wyżej. Łączna maksymalna moc (M) wszystkich umiejętności to 9. | **EK:** Ekwipunek. Pasujące do profesji przedmioty, które dodajesz do ekwipunku. Łączny rozmiar to maksimum 3 R (lub opcjonalnie K6).

(tu opisy szczegółowe wymienionych umiejętności i przedmiotów)

Później, najlepiej z pomocą MG, możesz tworzyć nowe umiejętności. Muszą pasować do profesji - stwierdza to MG. Wykupisz je za Punkty Postaci (*patrz Mechanika, Nagrody*).

Opcjonalnie - Jeśli MG chce, by profesje były zbalansowane, to niech utrzymuje stałą liczbę atrybutów testowanych w puli umiejętności każdej z profesji.

Umiejętności I Ekwipunek

Umiejętności (*patrz s. 26*) - To to, co postać potrafi. Niezależnie od wybranej profesji twoja postać dostaje dwie umiejętności zwykłe. Pogrubiony tekst zapisz w odpowiedniej rubryce na karcie postaci.

Język (wspólny, IN, 1) - Możesz rozmawiać ze wszystkimi istotami o zachowaniu wyższym, które również go znają.

Język (wybrany, IN, 2) - Możesz rozmawiać z wybraną rasą, narodem lub inną wspólnotą. Wybór zapisz w miejscu "wybrany".

Ekwipunek - Na karcie masz miejsce, w którym zapisujesz wszystkie przedmioty jakie postać ma przy i na sobie. Część ekwipunku zależna jest od profesji, część nie. Ta druga grupa to poniższe przedmioty:

- **plecak (X/12 R)** - Daje do zużycia 12 R (*patrz Przedmioty, Punkty rozmiaru*). Sam ich nie zużywa. Ilość całkowicie posiadanych (tu 12) i aktualnie wykorzystanych (tu X) R zapisuj, jak widać, w nawiasie obok nazwy. Podkreśl jako noszony. Jeśli masz więcej pojemników, to zakreśl pętlą, które przedmioty są w którym pojemniku.
- **ubranie (3 R)** - Stanowi cały zestaw. Nazwa i wygląd do uzgodnienia z MG oraz zależnie od wybranej rasy i profesji.
- **pojemnik z walutą (1 R)** - Zawiera 20+K10 / 100 W. Wygląd waluty dookreślony jest przez świat gry (*patrz Przedmioty, Waluta*), a nazwa i wygląd pojemnika przez MG.

- **prowiant (3 szt, 1 R)** - MG określa jaki typ jedzenia ma przy sobie PG. Każda sztuka regeneruje 1 ZD (*patrz Przedmioty, Przedmioty Wpływu*).

Atrybuty

Są parametrami w skali 1-100, podlegają testom (*patrz Mechanika, Test*) i określają możliwości postaci. Maksymalna możliwa do posiadania wartość danego atrybutu wynosi 90. Są to kolejno:

Skrót **pA** oznacza pierwszą cyfrę danego atrybutu. "pA tur" oznacza liczbę tur używającego UZ/US.

- **Charyzma (CH)** - Przydaje się podczas dyplomacji, pertraktacji, jak i podczas zwykłych rozmów. Odpowiada też za zdolność narzucania swojej woli innym.
- **Inteligencja (IN)** - Testowana, gdy trzeba użyć magii, obsłużyć maszyny, rozwiązać łamigłówkę i ogólnie, gdy trzeba wysilić umysł.
- **Odporność (OD)** - Testowana jest głównie w przypadku parowania ciosów (*patrz Walka, Manewry, Obrona*) i sprawdzania, czy postać nie zarazi się chorobą albo innym paskudztwem.
- **Percepcja (PC)** - Poszukując czegoś, kogoś, czy używając zmysłów (nie tylko wzroku) będzie trzeba wykonać test Percepcji. MG powinien go wykonywać za gracza, jako test ukryty (*patrz Mechanika, Test*).
- **Siła (SI)** - Ten atrybut odpowiada za to, czy postać ma krzepę. Testowany jest zazwyczaj w przypadkach użycia siły, czyli najczęściej podczas walki w zwarciu.
- **Zręczność (ZR)** - Odpowiada za możliwości akrobatyczne, zwrotność, szybkość i zgrabność ruchów postaci. Określa też

zdolności manualne, przykładowo podczas kradzieży kieszonkowej. Przydaje się też przy używaniu broni dystansowej.

By wypełnić tabelę atrybutów na karcie postaci:

1. Losujesz kolejno wartości dla wszystkich atrybutów i wpisujesz je w tabelkę na karcie postaci.

wzór to $30 + K20$

2. Możesz teraz zamienić wartości miejscami, wedle uznania.

Przykład: Jeśli wylosowałeś wyjątkowo małą liczbę dla atrybutu Siła (SI), a chcesz mieć postać o profesji bojowej zamieniasz wartości z jakimś atrybutem gdzie ta wartość jest wyższa. W efekcie zamiast Siły (SI) 22 i Inteligencji (IN) 40 masz 40 Siły (SI) a Inteligencji (IN) 22.

3. Dodajesz premie od rasy.

Zdrowie I Energia

Zdrowie (ZD) - Jego ilość jest rozumiana jako witalność, jako stan zdrowia postaci. Wartość ta jest obniżana przez obrażenia zadawane w trakcie walki i nie tylko. Podnoszona może być przykładowo - tak samo jak Energia - za pomocą przedmiotów wpływu.

Gdy Zdrowie spadnie do zera: *patrz Walka, Zasada Śmierci.*

Energia (EN) - To wydolność specjalna postaci. Jest spalana, gdy postać używa umiejętności specjalnej. Zależnie od świata gry może być różnie rozumiana. W fantasy występuje jako mana, czyli energia magiczna i zdolność do wielkich czynów u postaci niemagicznych.

Gdy Energia spadnie do zera: *patrz Walka, Zasada Wyczerpania.*

Suma ZD i EN na początek to 21. Tyle punktów masz do rozdyspo-

nowania pomiędzy Zdrowie i Energię przy tworzeniu nowej postaci. Po wybraniu proporcji wpisujesz je w rubrykach na karcie postaci. Masz ich automatycznie maksimum punktów; przykładowo 10/10 ZD i 11/11 EN. Maksymalna możliwa do posiadania suma ZD i EN to 60 punktów.

Tokeny - Wygodnym sposobem zliczania ZD i EN są tokeny. Łatwo dostępne i tanie. Kosztują po groszu za sztukę. Tak, to właśnie one - grosze. Zestaw dla początkującej trzysobowej drużyny kosztuje jedynie złotówkę!

Opis

To zbiór cech określających wygląd i charakter PG. Trzy wystarczą. Służą opisaniu postaci i pomagają graczowi w jej odgrywaniu. Na opis składać mogą się: sylwetka, kolor włosów, kolor oczu, wiek, wzrost, znaki szczególne, cechy charakteru, czy chociażby takie detale jak posiadanie tiku nerwowego albo zauważalna maniera w głosie. Elementy opisu wymień od myślników.

Typ osobowości (opcjonalne) - Traktowany jest jako część opisu. Pomaga określić jak zachowywać się będzie postać. Dodatkowa cecha pozwala dookreślić jakiej emocji najczęściej ulega postać. Wszystkie cechy dodatkowe w danej komórce składają się na opis typu osobowości w danym wierszu tabeli. Możesz go wylosować albo wybrać. Jeśli losujesz, to najpierw rzuć K4, a potem K8. Cechę dodatkową zapisz w nawiasie obok typu osobowości.

rzut K4	typ osobowości	rzut K8: dodatkowa cecha
1	melancholik	1 – apatyczny, 2 – lękliwy, 3 – sztywny, 4 – refleksyjny, 5 – pesymistyczny, 6 – powściągliwy, 7 – nietowarzyski, 8 – spokojny
2	flegmatyk	1 – bierny, 2 – ostrożny, 3 – poważny, 4 – pojednawczy, 5 – wysokiej samokontroli, 6 – solidny, 7 – zrównoważony, 8 – łagodny

3	choleryk	1 – drażliwy, 2 - niespokojny, 3 – agresywny, 4 – wybuchowy, 5 – zmienny, 6 - impulsywny, 7 – optymistyczny, 8 - aktywny
4	sangwinik	1 – towarzyski, 2 - otwarty, 3 – gadatliwy, 4 – wrażliwy, 5 – niefrasobliwy, 6 - żywy, 7 – bez troski, 8 - przywódca

Wpływ na atrybuty (opcjonalne) - Cechy mogą dawać +/- [5,10,15] (patrz *Umiejętności*, Wyrażenie [X,Y,Z]) do atrybutu. Jeśli dodasz do któregoś atrybutu przykładowo +5, to musisz odjąć taką samą liczbę punktów w innym. Wartości nie zapisuj obok cech, jak w przykładzie, a po prostu zmodyfikuj dane atrybuty.

Przykład: Gracz chce stworzyć typowego barbarzyńcę. Oto przykładowe cechy pasujące do wizerunku barbarzyńcy. Suma wartości to 0 (+10 -5 -5).

- szeroki w ramionach (+10 SI)
- włosy barwione krwią upolowanych zwierząt (-5 CH)
- ciężki oddech; mówi niskim głosem (-5 CH)

Cele

Są bardzo istotną kwestią. Określają źródła motywacji postaci. Można posiłkować się poniższą pulą. Trzy cele wystarczą. Najlepiej wybrać dwa wspólne dla całej drużyny i po jednym prywatnym dla każdej z postaci graczy. Jeśli potrzeba dookreślenia, to oznacz gwiazdką i dookreśl je z tyłu karty postaci, w Inne. Dobrze jest powiązać cele z historią postaci. Ważne, żeby były możliwe do osiągnięcia, ale nie zbyt proste. Ostatecznie zatwierdza je MG.

bogactwo, moc, przyjemność, stabilizacja, kolekcjonowanie, ochrona, polowanie, wiedza, rewolucja, sabotaż, władza, zemsta, egoizm, uznanie, ambicja, sukces, wiara, honor, miłość, idee, przynależność, przedmiot, działanie na rzecz lub szkodę ogółu/grupy/jednostki, samopoznanie, eksploracja, ciekawość, żądza przygody, przetrwanie, wojna, pokój, reputacja, ucieczka, misja

Gracz przy dokonywaniu wyborów wpływających na fabułę danej przygody powinien w pierwszej kolejności sugerować się właśnie celami. Za ich realizowanie MG przydziela PP. Można też uznać sytuację zrealizowania celu (oczywiście w miarę dalekosiężnego) za koniec gry daną postacią. Cele można dodawać i usuwać w trakcie fabuły i zależnie od niej.

Przykład: Gracz wybrał, że gra człowiekiem o profesji Pilot Statku. Według historii postaci jest to jego powołanie, więc cele mogą wyglądać tak:

- eksploracja nowych, egzotycznych planet
- odnalezienie zaginionego brata
- dobro ogółu, ze szczególnym wskazaniem na kolegów po fachu

Inne

To tył karty postaci. Traktowany jest głównie jako jej pamięć. Notuj też to, co nie pasuje do pozostałych rubryk. Jeśli przykładowo postać jest w jakimś ugrupowaniu zapisz to tutaj. MG może przydzielić PP za prowadzenie dziennika, w którym zapisujesz zadania oraz to, co przydarza się postaci podczas przygód.

Poza tym możesz tu zamieścić historię swojej postaci. Najlepiej krótko i zwięźle, od myślników. W historii postaci powinno się odpowiadać na pytania takie jak: skąd pochodzi postać, jakich ma przyjaciół (w tym członków drużyny), wrogów, co dotychczas ją spotkało. Ważne jest też odpowiedzieć na pytanie "czemu jest w drużynie z tym, z kim jest?", oczywiście jeśli jest.

Przykład: Oto historia postaci Ahai, elfa łowcy, tego z Wprowadzenia:

- dom-dąb spalony w dzieciństwie przez oddział krasnoludzkich wojów
- brał udział w zbójcejskich napadach na niziołcze spichlerze
- trzykrotny zwycięzca Pojedynku Poetów

Każda z wypunktowanych sytuacji, jakie spotkały Ahai może być użyta przez MG do zainicjowania jakiegoś nowego wątku w przygodzie.

Miano

Inaczej mówiąc imię, nazwisko, przydomek albo wszystko w jednym. Wybierz z puli, którą udostępni MG (zależnie od świata gry jaki wybrał) lub wymyśl własne. Jeśli chcesz sam wymyślić miano to pamiętaj, że nie może być: twoim prawdziwym imieniem, parodią, ani imieniem istniejącej już postaci. Ostatecznie, jeśli świat gry tego wymaga, dane osobowe nie muszą się sprowadzać do imion i nazwisk. Mogą być na przykład pseudonimami lub nawet numerami (...maszyn?).

Jeśli chcesz szybko zacząć, a MG nie przygotował listy, możesz najzwyczajniej poprzestawiać litery w swoim imieniu. Przykładowo: Marcin -> Cirmam albo Ania -> Iana. Jeśli i ten pomysł Ci nie odpowiada możesz wymyślić kilka ciekawych sylab (z dwie lub trzy) i je połączyć. Przykładowo "ith", "von" i "tan" daje Vontanith. Miano jak malowane!

MECHANIKA

W MECHANICE ZNAJDZIESZ INFORMACJE O NAJWAŻNIEJSZYCH ZASADACH "N.N". IM PODLEGAJĄ WSZYSTKIE POZOSTAŁE.

Test

Każda umiejętność i prawdopodobnie większość czynności podjętych przez PG wymagają wykonania tzw. testu. Gdy gracz chce, by jego postać coś zrobiła albo chce użyć umiejętności musi wykonać test atrybutu. Tak sprawdza, czy podjęta próba powiodła się, czy nie.

Test zwykły - Polega na rzucie dwoma kostkami K10. Pierwsza kość odpowiada za rząd dziesiątek i zwykle znajdują się na niej cyfry z zerami: 10, 20, 30 itd. Druga kostka to zwykła K10, odpowiada za rząd jedności. Wynik odczytuje się z obydwu kostek. Przykładowo jeśli na pierwszej wypadnie "40", a na drugiej "7" to rezultatem rzutu jest "47". W przypadku, gdy na pierwszej kostce wypadnie "00", a na drugiej "0", wynik należy odczytać jako "100". Jeśli używasz samej K10 poza testem wyrzucone 0 oznacza 10.

Jeśli wyrzucona liczba jest równa lub niższa od wartości wskazanego atrybutu - test się powiódł i czynność została pomyślnie wykonana. Jeśli nie - efektem jest niepowodzenie. Testowany atrybut wybiera MG albo jest to określone w opisie danej umiejętności lub broni.

Przykład: Postać chce wspiąć się po skarpie. Mistrz gry zleca test Zręczności (ZR). Postać ma 33 ZR, wyrzucono 25. Wartość wyrzucona jest mniejsza od posiadanej, więc test się powiódł. Sukces. Postaci udało się wspiąć na górę.

Jeśli efektem testu atrybutu jest niepowodzenie, a gracz chce ponowić próbę, postać obciążona zostaje MODem -10 za każde kolejne niepowodzenie. Czas działania tego modyfikatora (*patrz dalej*) określa MG. W przypadku testowania US nie jest on konieczny. Po-

stać i tak musi spalić Energję, gdy test się powiedzie.

Przykład: Gracz chce żeby jego postać złamała kijek. Sytuacja dzieje się poza walką. MG zlecił test Siły (SI). Test się nie powiódł, a gracz chce spróbować jeszcze raz. Wtedy gracz musi testować SI z MOD -10.

Testy przyznaje MG, gdy wykonywana czynność wiąże się z jakimś ryzykiem bądź trudnością. Czynności takie jak otwieranie drzwi, czy ruch nie powinny wymagać testów, chyba że istnieją jakieś specjalne okoliczności, przykładowo walka.

Modyfikatory (MOD) - Jeśli pojawiają się jakieś okoliczności sprzyjające lub działające na szkodę postaci przydzielane są tzw. modyfikatory. Przydzielanie MODa do testu należy do MG. Jeśli gracz zauważy sprzyjające okoliczności (których nie zauważył MG), może postulować przydzielenie MODa. Przyznawane są według poniższej tabeli:

MOD	trudność
+30	banalny
+20	łatwy
+10	prosty
-	przeciętny
-10	problematiczny
-20	trudny
-30	wymagający

Przy przydzielaniu MODów brane pod uwagę mogą być: dokładność wykonanej czynności, posiadanie odpowiednich narzędzi, możliwość koncentracji na podjętej czynności, posiadane umiejętności powiązanych z czynnością, pomoc innych osób i otoczenie (pogoda, oświetlenie, teren, podłoże).

Przykład: Gracz chce by jego postać wyważyła zamknięte drzwi "z buta". Ma 34 punkty Siły (SI). MG uznaje, że to trudna czynność, bo drzwi są mosiężne, więc nakłada MOD -20. Na czas testu Siła (SI) wynosi 34 minus 20, czyli 14. Gracz wyrzucił 29, więc wyważenie drzwi "z buta" się nie udaje. Drzwi są za mocne.

Skrajne wyniki - Wyrzucone 1-5 albo 96-100 przy teście zwykłym (lub ukrytym) też są istotne. Przedział 1-5 oznacza wyjątkowe powodzenie podjętej czynności, a przedział 96-100 wyjątkowe niepowodzenie. Gdy skrajności pojawiają się podczas testu manewru Ataku pozytywny wynik daje trafienie krytyczne, a negatywny chybiecie krytyczne (*patrz Walka*).

Przykład: PG chce zagadać jakiegoś strażnika. MG zleca graczowi test Charyzmy (CH). Gracz wyrzucił 3, dzięki czemu jego postać wyjątkowo sprawnie zagaduje strażnika.

Test ukryty - Działa jak zwykły test, tylko MG rzuca za gracza. Gracz nie dostaje informacji o wyniku rzutu, lecz o jego efekcie.

Test ilościowy - Podczas sporu, albo gdy konieczne jest ustalenie kolejności (*patrz Walka, Kolejność*) wykonywania czynności, przez konkretne postaci, test wykonuje się za każdą z nich. Polega on na rzuceniu kością (domyślnie K20) i dodaniu wyniku do wartości atrybutu. Zaczyna ten, kto ma najwyższy wynik.

Nagrody

Punkty postaci (PP) - MG przyznaje je graczom za osiągnięcia takie jak wykazanie się pomysłowością, skutecznością, czy myśleniem strategicznym. Osiągnięcia można klasyfikować w pięciu kategoriach: bitewne (dobra, konkretna rozwalka), socjalne (owocne rozmowy z kim się da), interakcyjne (ze wszystkimi elementami otoczenia), fabularne (popychanie fabuły do przodu), kolorytowe (dodawanie przygodzie polotu). Ogólnie efektywność i efektowność są w cenie. Przydzielane są w skali 1-3 punktów w zależności od wagi pojedynczego osiągnięcia. Gracz wydaje PP na rozwinięcia dla swojej postaci, określone w tabeli niżej. Może handlować nimi na własnych zasadach z pozostałymi w drużynie. Sposób przydzielania pozostaje w gestii MG. Może on dawać PP zaraz po wyczynie PG, na koniec sesji lub przy zamykaniu kolejnych rozdziałów przygody.

MG może także odejmować Punkty Postaci. Przykładowo jeśli postacie graczy nie sprostają rzuconemu wyzwaniu (*patrz Prowadzenie Gry, Wyzwania*). Wszystko oczywiście wedle uznania MG.

ilość PP	nagroda
1 PP: MOD +10 2 PP: MOD +20 3 PP: MOD +30	jednorazowy MOD podczas testu
10 PP	+1 do wybranego atrybutu na stałe
30 PP	+1 do maksymalnego ZD lub EN
15 PP: moc 1 30 PP: moc 2 45 PP: moc 3	nowa umiejętność lub wzmocnienie posiadanej (musi oczywiście pasować do profesji)
30 PP	wykupienie dodatkowego manewru w turze walki
300 PP	fabularne uniknięcie śmierci

Zdarzenia Szybkie (opcjonalne)

Zdarzenia szybkie to sytuacje, w których MG podejmuje decyzję, że gracze muszą szybko zareagować. Narzuca jeden ze stopni z tabeli stronę dalej. Przyda się stoper. By gracze zostali szybko poinformowani może zasygnalizować start pokazując jeden, dwa lub trzy palce, zależnie od stopnia trudności. Decyduje też co się dzieje w przypadku zdążenia oraz w przypadku nie zdążenia "na czas".

Przykład: Załóżmy, że drużyna jest w ogromnych tarapatach. Są u bram twierdzy, którą właśnie szturmują wataha nieumarłych. Postaci graczy mają dosłownie chwilę na reakcję. MG pokazuje graczom dwa palce i zaczyna odliczać 10 sekund (drugi stopień trudności). Tyle czasu mają gracze na podjęcie decyzji, nim nieumarli wtłoczą się przez główną bramę.

stopień trudności	czas na decyzję
pierwszy - Masz chwilę na reakcję. Głaz jest dopiero spychany z góry przez wrednych antagonistów.	15 sek
drugi - Zdarzenie, na które masz dosłownie chwilę. Głaz toczy się ze skarpy.	10 sek
trzeci - Zdarzenie natychmiastowe, na które trzeba zareagować od razu. Przykładowo głaz lecący Ci na głowę.	5 sek

Cykl Dobowy (opcjonalne)

Określa jaka w danym momencie jest pora dnia, godzina czy nawet minuta. Pełna doba (24h) trwa w nim 2 godziny, a kwadrans to 6 godzin. Wystarczy mieć analogowy zegarek. Oto zasady odczytu, pogrubione wartości to te wewnątrz świata gry:

- wskazówka minut - **pokazuje godziny (1-12)**
- wskazówka sekund - **pokazuje minuty (1-60)**
- godzina parzysta - **przed południem (AM)**
- godzina nieparzysta - **po południu (PM)**

Przykład: Mając godzinę 13:32:15 czasu rzeczywistego w grze mamy 6:15 po południu, a 13:36:30 to w grze 7:30 po południu.

Cykl dobowy nie jest ścisłą regułą. W trybie walki, czy podczas zdarzenia szybkiego czas płynie inaczej. Zaleca się podawać graczom czas w przybliżeniu, jako pory dnia.

Ludzki mózg ma swoją wytrzymałość (zwłaszcza mózg gracza), zalecam więc, by postaci spały po 6h. To daje co ~2 godziny po 30 minut przerwy czasu realnego.

WALKA

JAK BYŁO WSPOMNIANE GRY FABULARNE WYWODZĄ SIĘ Z PLANSZOWYCH GIER BIŁEWNYCH. NIŻEJ ZAWARTÉ SĄ ZASADY TEGO ISTOTNEGO ELEMENTU ROZGRYWKI.

Ogólne Zasady

Kolejność - Na początku walki trzeba zrobić listę, według której będą odbywać się tury w rundzie. Każda jednostka (taka jak PG, czy PR) wykonuje test ilościowy (*patrz Mechanika, Test*) Zręczności (ZR). Czujni używają K20, rozproszeni K12, a zdezorientowani K10.

postać	posiada	wyrzucono	razem
Wróg1(4 POZ)	45 ZR	7	52
PG 1	48 ZR	5	53
Wróg2(5 POZ)	55 ZR	13	68

W efekcie kolejność wygląda następująco:

kolejność	razem	postać
pierwszy	68	Wróg2(5 POZ)
drugi	53	PG 1
trzeci	52	Wróg1(4 POZ)

Gdy wszystkie jednostki wykorzystają swój czas na manewry (*patrz dalej*) w swoich turach następuje koniec rundy. Jest on jednocześnie początkiem następnej.

Opcjonalnie - Jeśli nie masz czasu na listowanie kolejności zorganizuj, mistrzu gry, ilość kartek równą ilości jednostek na polu walki. Wtedy wystarczy ciągnąć numerowane losy za każdą jednostkę.

Walka - To starcie dwóch stron. Jedną stroną jest drużyna PG, drugą przeciwnicy, kontrolowani przez MG. Każda strona ma na celu wykluczyć tą drugą, czyli domyślnie zabić członków. Kończy się, gdy zginą (*patrz Zasada Śmierci*) wszystkie jednostki z danej strony, jedna ze stron ucieknie lub z innych powodów o końcu walki zadecyduje MG.

Jeśli jedna strona zechce uciec z pola walki, to każda ze stron musi wskazać po jednostce (najlepiej losowo). Obie jednostki wykonują test ilościowy ZR. Jeśli dana strona osiągnie wyższy wynik, to dostaje możliwość ucieczki, bez ponoszenia żadnych strat.

Zasada Śmierci - Gdy PG ma 0 ZD jest w stanie krytycznym. Oznacza to, że każdy następny udany Atak na tą postać to automatycznie trafienie krytyczne (*patrz dalej*). Maksymalna możliwa do przyjęcia ilość trafień krytycznych (zapisuj w Inne) dla PG wynosi 3. Za czwartym trafieniem PG automatycznie ginie. Przeciwnik umiera w momencie, gdy traci wszystkie punkty ZD.

Zasada Wyczerpania - Gdy postać ma 0 EN jest wyczerpana. Wszystkie testy wykonuje wtedy z MOD -30. By odzyskać wszystkie EN potrzebuje się zregenerować. Przykładowo przez sen, wypoczynek lub użycie przedmiotu wpływu (*patrz Przedmioty*).

Zasięgi

Poza standardowym systemem metrycznym dla uogólnienia przyjmuje się nieco inną miarę odległości - zasięgi. Mierze tej, zawartej na następnej stronie, podlegają wszystkie umiejętności i manewry. Jeśli MG jednak chce, by tworzonej US nadać inny zasięg działania, może go określić w metrach lub przykładowo jako "2x zasięg rzutu".

Przykład: Postać gracza jest czarnoksiężnikiem i właśnie rzuca zaklęcie "Magiczna Włócznia". Standardowo jest to możliwe w zasięgu rzutu (ZRZ), więc PG może cisnąć magiczną włócznią najdalej na 16 metrów. Może oczywiście rzucić bliżej, jeśli tak zadeklaruje gracz.

1. zasięg zwarcia (ZZW) - do 2 m	W zasięgu zwarcia można wykonać atak wręcz, przykładowo bronią białą.
2. zasięg rzutu (ZRZ) - do 16m	Pospolicie mówiąc rzut kamieniem. W tym zasięgu zazwyczaj używane są US, w tym na przykład zaklęcia rzucane typu Kula Ognia, ewentualnie broń dystansowa krótszego zasięgu. (opcjonalnie - zasięg widzenia w półmroku)
3. zasięg strzału (ZST) - do 64m	W zasięgu strzału realizowane są ataki bronią dystansową i balistyczną, ewentualnie US o szerszym zakresie działania. Przykładowo kusze, arbalety, karabiny i balisty.

Plansza Walki

Planszą walki jest kartka, na której umieszcza się znaczniki symbolizujące postaci graczy lub przeciwników. Potrzebna jest kartka w kratkę, o możliwie jak największym formacie. Łatwo dostępny brulion A4 (...A3?) załatwia sprawę. Narysuj na arkuszu miejsce, w którym rozgrywa się walka, widziane z góry. Skala to 1cm-1m. Znaczniki możesz wykonać z grosików z nalepionymi literami albo cyframi oraz zaznaczonym przodem jednostki, reprezentowanej przez znacznik.

Manewry

Manewrem nazywamy czynność wykonywaną podczas walki. Podczas jednej tury postać może wykonać trzy. Jeśli przy danej czynności chcesz podwoić wartość atrybutu testowanego zużyj na nią dwa manewry, jeśli potroić zużyj wszystkie trzy.

Przykład: Bohater używa broni wymagającej testowania Zręczności (ZR). Jest jednak wojownikiem i ma jej zaledwie 31 punktów. Gracz deklaruje "atakuję, zużywam trzy manewry". Mnoży 31 razy 3, co daje 93. Testuje tą pomnożoną wartość. Ma szansę na powodzenie testu Ataku równe 93%, ale zużywa na to całą swoją turę.

Atak - Wykonujesz zwykły atak bronią w zwarcu lub na dystans. Między atakującym a atakowanym nie może leżeć przeszkoda. Konieczny jest zdany test atrybutu, zależnego od używanej broni. Następnie zadaje się obrażenia, minus łączne PN (patrz *Przedmioty, Opancerzenie*) atakowanego. Osoba przyjmująca cios może się obronić (patrz *dalej*). Jeśli używasz broni dystansowej pamiętaj o przeładowywaniu jej (patrz *Manewry, Przedmiot*). Jeśli masz dwie bronie, to zaatakowanie nimi jednocześnie wymaga dodatkowo zdanego testu ZR. Niezależnie od zużycia manewrów w turze obowiązuje zasada trafienia i chybiaenia krytycznego (patrz *dalej*). Jeśli nie masz żadnej broni, to trafienie wręcz zadaje domyślnie obrażenia równe 1.

Obrona - Jeśli zdasz test OD, to możesz się obronić przed właśnie przyjmowanym ciosem (czyli poza swoją turą). Wymagana jest jakakolwiek broń lub tarcza. Postać musi też widzieć przyjmowany cios. Niezależnie od powodzenia testu w swojej najbliższej turze będziesz mieć jeden manewr mniej do wykorzystania. W czasie między swoimi turami możesz obronić się przed jednym celnym ciosem, jednak za każdą trzymaną tarczę możesz się obronić przed jednym więcej. Ponadto nie można się obronić przed trafieniem krytycznym.

Ruch - Możesz zrobić kilka kroków. Maksymalna możliwa do przejścia ilość metrów jest równa pZR. Jeśli decydujesz się biec, cyfra ta się podwaja, ale musisz zdać test ZR. Jako manewr Ruch traktowane jest również wstawanie, wsiadanie, dosiadanie i skok. Ten ostatni wymaga zdanego testu ZR. MG określa czy skok jest możliwy.

Przedmiot - Możesz dobyć przedmiotu z ekwipunku, użyć tego, co trzymasz w ręce lub użyć czegoś w promieniu metra. Możesz też przeładować broń (dystansową, palną, obłężniczą) lub przycelować. Przycelowanie daje MOD +10 do atrybutu testowanego przy najbliższym ataku dystansowym. Możliwe jest jedno przycelowanie na turę.

Umiejętność - Wykorzystujesz umiejętność danej postaci. W przypadku US, gdy test atrybutu się powiedzie spalasz odpowiednią ilość EN równą M danej umiejętności.

Inny - Możesz wykonać dowolny inny, wymyślony przez siebie manewr. Przykładowo odepchnięcie lub przewrócenie przeciwnika. MG określa zasady powodzenia podjętej czynności.

Trafienie I Chybiecie Krytyczne

Rozszerza zasadę skrajnych wyników (*patrz Mechanika, Test*).

Trafienie Krytyczne - Występuje w dwóch przypadkach: jednym jest wyjątkowe powodzenie (1-5) manewru Ataku, drugim jest stan krytyczny. Postać zadająca cios może wybrać dowolne miejsce trafienia. Należy jednak pamiętać, że trafienie w głowę nie jest równoznaczne z jej eksplozją. Trafiony musi zapisać (gracz w Inne) obrażenia określone przez MG, nałożone na wybraną część ciała. Dla kończy jest to domyślnie złamanie.

Przykład: Gracz toczy pojedynek z banitą. Używając manewru Atak wyrzuca w teście 3. Gracz wybiera, że trafia w głowę. MG stwierdza, że banitę trafiono w lewe oko. MG notuje sobie - banita: wydłubane lewe oko.

Chybiecie Krytyczne - W testach związanych z manewrem Atak wyjątkowe niepowodzenie (96-100) oznacza wystąpienie pechowej okoliczności. MG stwierdza co się nie powiodło na podstawie tego, jaki atrybut był testowany podczas Ataku i oznajmia jaki jest tego efekt. Przykładowo może to być stracenie celności, trafienie samego siebie, odsłonicie gardy, stracenie impetu, mobilności, morale, odpowiedniej postawy, czy rytmu.

Przykład: PG chciała zaatakować, ale gracz wyrzucił 98. Źle się zamachnęła i straciła stabilność postawy. W efekcie przewraca się.

Ukrycie Zdrowia I Energii (opcjonalne)

Przy użyciu tej reguły potrzebny jest kalkulator. Ukrycie Zdrowia i Energii to sytuacja, gdy gracz nie zna ZD i EN swojej postaci. Dla każdej postaci w drużynie zapis kontrolować musi wtedy MG. Podczas walki podaje do wiadomości graczom jedynie opisy budowane na podstawie poniższych tabel.

tabela A		tabela B	
<u>ZD</u> maks ZD	opis	<u>cios</u> aktualne ZD	opis
0 - 10 %	prawie agonia	0 - 10 %	skaleczenie
10 - 20 %	mocno ranny	10 - 20 %	draśnięcie
20 - 40 %	ranny	20 - 40 %	zwykły cios
40 - 60 %	poobijany	40 - 60 %	mocny cios
60 - 90 %	nadwyrężony	60 - 90 %	druzgocący cios
90 - 100 %	pełnia sił	90 - 100 %	śmiertelny cios

Gdy trzeba, by gracz dostał informacje dotyczące aktualnego stanu zdrowia, posłuż się tabelą A. Gdy trzeba opisać cios, użyj tabeli B.

Przykład: PG ma 3 na 10 maksymalnego Zdrowia (ZD). Dzielimy 3 przez 10. Wynik to 0,3, co oznacza 30%. Mieści się to w przedziale 20-40, więc postać jest aktualnie "ranna".

PG ma aktualnie 5 ZD, dostała cios równy 3 ZD. Dzielimy 3 przez 5. Wynik to 0,6, co oznacza 60%. Mieści się to w przedziale 60-90. Postać otrzymała druzgocący cios.

Przyspieszenie Rozgrywki (opcjonalne)

Znajdź w sieci generator rzutów kośćmi. Wygeneruj sobie listę około 1000 rzutów k%, za jednym zamachem. Następnie wydrukuj ją. Proste? Zaoszczędzisz czas na turlaniu kośćmi. Zwłaszcza, gdy na planszy walki jest mnóstwo jednostek.

UMIĘTNOŚCI

TO NAJWAŻNIEJSZE ARGUMENTY, JAKIE PG POSIADA W ŚWIECIE GRY. TEN ROZDZIAŁ OPISUJE JAK SIĘ JE TWORZY I JAK SIĘ ICH UŻYWA.

Ogólne Zasady

Umiejętności dzielą się na dwa typy: umiejętności zwykłe i umiejętności specjalne. Oba typy (*patrz dalej*) podlegają skali mocy (M) 1-3:

moc (M)	przykłady
1	iskra, flara, otwarcie zamka
2	kula ognia, mroźna tarcza
3	przyzwanie demona

Ingredencje (i) - To przedmioty, których posiadanie daje domyślnie MOD +5 do testu. Mogą podlegać zużyciu (z) oraz być opcjonalne (o) lub konieczne (k) do użycia danej umiejętności.

Przykład: US o efekcie opisowym może wyglądać następująco:

Iskra (ZR, 1) - Strzelasz z palców iskrą mogącą zapalić świeczkę lub wywołać zapłon czegoś łatwopalnego. Czas rzucenia zaklęcia to jeden manewr. Iskra trafia do celu w zasięgu metra. | i: szczypta siarki (1 R, z, o)

Umiejętności Zwykłe

Umiejętność zwykła (UZ) - To typ umiejętności, który ułatwia test, gdy postać znajduje się w określonej sytuacji. Podrozdział dalej zawiera najbardziej typowe UZ, które można dopasować do każdej profesji, w każdym świecie gry.

By użyć UZ wystarczy zdać test określonego atrybutu. Na test należy nałożyć MOD. Jest on dodatni, równy $M * 10$. Jeśli w jednej sytuacji więcej niż jedno UZ daje MOD do testu, to MG wybiera ten bardziej pasujący do sytuacji lub po prostu wyższy.

Przykład: Postać posiada UZ "Język (elficki, IN, 2)". Usiłuje się dogadać z elfem, który mówi w niezbyt zrozumiałym dialekcie. Wykonuje więc test Inteligencji (IN). Posiada 33 IN, plus 20 do testu *Języka*, za moc równą 2. Łącznie daje to 53. Wyrzucono 38. Test się powiódł. Postać i elf mogą się porozumieć. W tym przypadku warunkiem koniecznym do spełnienia (by móc użyć UZ) była sytuacja rozmowy z elfem.

By stworzyć UZ musisz nadać jej nazwę, pasujący atrybut testowany, określić moc i sformułować opis. Dookreśla on sytuację-warunek w jakiej można użyć danej UZ. Może też definiować dodatkowe zasady działania. Zwłaszcza, jeśli sama nazwa niewiele wyjaśnia. Warunek użycia UZ nie może być permanentnie spełniany; oddychanie odpada. Musi być racjonalny (to najlepiej niech ocenia MG) i możliwy do spełnienia w zasięgu percepcji postaci.

Przykład: UZ "Pływanie (ZR, 1)" można użyć, gdy PG podejmuje się popłynąć wzdłuż rzeki. Zgon motylka na drugim końcu wyspy nie jest spełnieniem sytuacji-warunku. Postać mając "Pływanie (ZR, 1)" dostaje MOD +10 podczas testu, w danej sytuacji-warunku.

Umiejętności Zwykłe: Lista

Oto lista przykładowych UZ, które mogą przydać się w każdym świecie gry. Jeśli w nawiasie podany jest więcej niż jeden atrybut, to MG wybiera, który będzie testowany w danej sytuacji. Łaskawi MG wybierają ten atrybut, którego PG ma więcej punktów.

W przypadku Alfabetu, Fachu, Języka, Negocjowania, Opieki, Perswazji, Prowadzenia, Szacowania i Wiedzy istnieją podtypy UZ. Każdy z podtypów należy wykupywać osobno.

Nazwę podtypu zapisuje się w nawiasie, obok atrybutu i mocy. Pamiętaj, że nie każdy podtyp pasuje do każdego świata gry. Przykładowo Fachu Informatyki raczej nie wciśniesz do świata fantasy.

Alfabet (IN) - Znajomość alfabetu pozwala na czytanie i pisanie w danym języku. Czytanie zwykłego tekstu nie wymaga testu, jednak odczytywanie rękopisów, dialektów, czy szyfrów już tak. By móc wykupić Alfabet w danym języku trzeba najpierw mieć UZ Język (dany język). Nazwę znanego alfabetu zapisz w nawiasie.

Fach (ZR/IN) - Jesteś fachowcem w jednej z praktycznych dziedzin, do której trzeba wiedzy i/lub pewnych zdolności manualnych. Przykładami Fachu są:

Alchemia, Balistyka, Budownictwo, Gotowanie, Handel,
Informatyka, Konstrukcja Maszyn, Malarstwo, Medycyna,
Pirotechnika, Piwowarstwo, Rybołówstwo, Ślusarstwo, Uprawa
Ziemi, Zastawianie Pułapek, Ziellarstwo.

Hipnoza (IN/CH) - Potrafisz wprowadzać inne osoby w trans. Na pierwszym poziomie mocy wprowadzasz cel w letarg. Na drugim poziomie mocy możesz zeń rozmawiać, jeśli używasz tego samego języka. Na trzecim poziomie mocy możesz wydawać proste polecenia, pod warunkiem, że zahipnotyzowany pozostanie w zasięgu rzutu podczas ich wykonywania. Przedmioty pomagające na skupieniu uwagi (wahadełko, świeczka, i tym podobne) zapewniają dodatkowo modyfikatory (*patrz Przedmioty, Ingrediencje*).

Język (IN) - Znajomość określonego Języka pozwala na komunikowanie się z osobami, które również go znają. Nazwę języka (przykładowo zależnego od rasy lub miejsca) zapisz w nawiasie. Nie wymaga testów, póki nie trzeba rozmawiać w jakimś dialekcie, czy gwarze. Każda PG musi znać przynajmniej jeden Język (*patrz Postać, Umiejętności I Ekwipunek*).

Kradzież (ZR) - Pozwala na skuteczną kradzież kieszonkową przedmiotów. Maksymalne R przedmiotu jest równe mocy umiejętności Kradzieży. Okradany musi być najdalej metr od kradnącego.

Nawigacja (PC/IN) - Potrafisz zorientować się w terenie i określić swoją pozycję. Posługując się znakami na ziemi, niebie i wodzie jesteś w stanie zachować właściwy kierunek podróży.

Negocjowanie (CH) - Ma dwa podtypy: Negocjowanie Cen i Negocjowanie Warunków.

- Negocjowanie Cen - Pozwala na targowanie się o ceny towarów i usług. Jeśli przedmiot jest wartościowy MG może nałożyć MOD -10' razy wartość przedmiotu w skali 1-3 [średnia, duża, ogromna]. Na zwykłe przedmioty wystarczy test według normalnych zasad UZ.
- Negocjowanie Warunków - Pozwala na pertraktowanie w sytuacjach spornych. Zwycięska strona sporu w teście ilościowym CH może zażądać tyle wykonalnych warunków na swoją korzyść, ile M ma u niej Negocjowanie.

Opieka (CH/ZR/IN) - Dzieli się na trzy podtypy: Opiekę Nad Zwierzętami, Opiekę Medyczną i Opiekę Psychiczną.

- Opieka Nad Zwierzętami (CH/ZR) - Daje możliwość doglądania oswojonych zwierząt, oswajania dzikich, karmienia i oceny ich psychofizycznego stanu. Działa także na inne udomowione formy życia o zachowaniu instynktownym (*patrz Przeciwnicy*).
- Opieka Medyczna (ZR/IN) - Pozwala pomóc rannej osobie. Udany test ZR przywraca tyle ZD ile wynosi moc umiejętności. Przydać się może bandaż lub opatrunek i jakiś sztywny przedmiot w przypadku złamania.
- Opieka Psychiczna (CH/IN) - Przydaje się, gdy ktoś przestaje być poczytalny, jest u progu wytrzymałości psychicznej, lub gdy pada ofiarą traumatycznego przeżycia. Powodzenie testu pozwala uspokoić roztrzęsioną postać.

Perswazja (CH) - Dzieli się na cztery podtypy: Przekonywanie, Rozkazywanie, Zastraszanie i Zmuszanie. Pozwala wpływać na inne jednostki, o zachowaniu przynajmniej społecznym. Za każde posiadane 10 CH możesz wpłynąć na jedną osobę więcej, niż jedną domyslną.

Pływanie (ZR) - Potrafisz sprawnie poruszać się w wodzie. Test będzie konieczny, kiedy woda jest wzburzona, lub gdy musisz przeplłynąć dystans większy, niż w zasięgu wzroku. Pływając poruszasz się, jakby ZR było o połowę mniejsze (*patrz Walka, Manewry, Ruch*).

Prowadzenie (ZR/IN) - Dzieli się na pięć podtypów: Jeździectwo (np. jazda na koniu), Powożenie (np. karawany, które napędzają konie), Jazda (np. samochodem), Pilotowanie (np. samolotu) oraz Żegluga (np. łodzią). Przy normalnym prowadzeniu test nie jest wymagany. Jeśli jednak przemieszczasz się bardzo szybko, grunt jest zdradliwy, chcesz wykonać jakiś trudny manewr lub inne czynniki takie jak warunki pogodowe utrudniają prowadzenie, należy wykonać test.

Przetrwanie (IN/ZR) - W jego skład wchodzi umiejętność wykrzesania ognia, zbudowania prowizorycznego schronienia (np. szałas) oraz zdobycie pożywienia. Test Przetrwania należy wykonać raz na dzień, znajdując się na terytorium, które wymaga tej umiejętności.

Rozmowa (IN/CH) - Dokładniej mówiąc skuteczna rozmowa. Przed wykonaniem testu Rozmowy (z określoną osobą) zdeklaruj cel jaki chcesz osiągnąć. Może to być przykładowo konieczność zdobycia jakichś informacji, zagadanie tej osoby, czy nawiązanie przyjaznych relacji.

Skradanie Się (ZR) - Wyjątkowo dobrze potrafisz przemieszczać się po terytorium, na którym nie chcesz być zauważony. Skradając się możesz wykonywać tylko te czynności, które nie powodują, że zostaniesz zdemaskowany. Czujne osoby, których uwagi chcesz uniknąć, mogą testować PC, według uznania MG oczywiście.

Szacowanie (IN/PC) - Szacowanie dzieli się na cztery podtypy: Szacowanie Ceny, Szacowanie Ilości, Szacowanie Wymiarów i Szacowanie Wagi. Jeśli szacujesz parametry lub wartość budynku test musisz wykonać z MOD -30. Jeśli jest to coś, czego nie możesz unieść, to nałóż MOD -20. Cenę liczysz w W, wymiary w metrach, a wagę w kilogramach. Jeśli przedmiotu nie masz w rękach szacujesz jego wymiary.

Szukanie (PC) - Potrafisz sprawnie szukać przedmiotów, osób, charakterystycznych elementów lokacji, zjawisk i informacji, przykładowo w tekście (wtedy musisz znać też Alfabet). Jeśli miejsce, w którym czegoś szukasz jest terenem otwartym test PC wykonaj z MOD -10. Jeśli tekst, w którym szukasz informacji jest zawiły, naukowy albo niejasny też nałóż MOD -10.

Śledzenie (ZR) - Wykorzystując tę umiejętność, możesz podążać za kimś, samemu pozostając niezauważonym. Jeśli śledzony jest czujny może wykonać test PC z MOD -10 * M tego UZ.

Tresowanie (CH) - Umiesz uczyć wykonywania poleceń istoty o zachowaniu instynktownym. Czas tresowania to 10 godzin minus pA godzin. Tresowanie daje też możliwość oswajania dzikich istot o zachowaniu instynktownym. Do wytresowania istoty o zachowaniu społecznym należy wykonać test ilościowy: CH tresującego z MOD -30 kontra IN istoty. Istot o zachowaniu wyższym nie można tresować.

Tropienie (PC) - Potrafisz znajdować w terenie ślady dowolnych istot. Podjęcie oczywistego tropu, takiego jak ślady stóp, czy łap nie wymaga testu. Jeśli chcesz się dowiedzieć więcej, to nałóż MOD -5 za każdą informację, jaką masz zamiar uzyskać o tropionym.

Ukrywanie Się (ZR) - Pozwala ukryć się na dowolnym terenie, pod warunkiem, że istnieje realna szansa schowania się za jakimkolwiek obiektem (np. mur, drzewo, budynek).

Wiedza (IN) - Wiedza umożliwia posiadanie informacji z dziedziny, której nazwę trzeba zapisać w nawiasie. Zakresy mogą być różne; od dziedzin nauki, przez wiedzę o konkretnych grupach, miejscach, po bardzo wąskie zagadnienia. Przykładami dziedzin wiedzy są: Historia, Literatura, czy Topografia (danego miejsca).

Włam (ZR/SI) - Pozwala na skuteczne włamywanie się do budynków. Jeśli chcesz dokonać włamu przez okno wykonaj test ZR, ale maksymalna ilość pięter musi być równa mocy tej UZ. Jeśli masz wykupioną Kradzież zyskujesz MOD +5 do włamywania się przez drzwi, przy otwieraniu zamków. Przyda się wtedy wytrych, klucz uniwersalny, czy coś podobnego.

Wspinaczka (ZR) - Potrafisz poruszać się po stromych powierzchniach, takich jak klify, czy góry. Ujemne MODy MG może nałożyć za trudną nawierzchnię, warunki pogodowe albo napiętą sytuację (typu "jesteś pod ostrzałem").

Wyczuwanie Energii (PC) - Możesz się dowiedzieć, czy w zasięgu rzutu spalona była Energia. Jeśli chcesz się dowiedzieć więcej, to nałóż dodatkowy MOD -5 za każdą informację o spalającym, jaką chcesz uzyskać.

Umiejętności Specjalne

Umiejętność specjalna (US) - To drugi typ umiejętności. Składa się nań pojedyncza czynność wykonywana przez PG i opis jej efektu.

By użyć US należy wykonać test określonego atrybutu. Jeśli się powiedzie; trzeba spalić ilość EN równą mocy US (*patrz Walka, Manewry, Umiejętność*).

Przykład: Postać ma US "Kula Ognia (IN, 2)" i chce rzucić ją podczas walki. Ma 35 punktów Inteligencji (IN). Wyrzuca 12; test się powodzi. Postać spala 2 EN. Zużywa manewr i realizuje opis US, tu: zadaje obrażenia.

By stworzyć US musisz nadać jej nazwę, pasujący atrybut testowany, określić poziom mocy i sformułować opis. Opis wyjściowo musi obejmować jeden efekt i jeden cel, będący w zasięgu rzutu od używającego US. Czas użycia US to podczas walki domyślnie jeden manewr. Powinien też pasować do danej profesji i świata gry.

Wyrażenie
[X,Y,Z] - X oznacza wartość dla mocy 1, Y wartość dla mocy równej 2, a Z to wartość dla mocy równej 3.

Efekt może wpływać na wartości liczbowe celów lub czysto opisowo (patrz *Umiejętności, Ogólne Zasady, przykład*). Wpływanie na wartości liczbowe może wyglądać następująco:

typ	jeden cel	cele mnogie	przykład
zadanie obrażeń	[K4,K6,K8] + pA	[1,2,3]	kula ognia
regeneracja	[K4,K6,K8]	[1,2,3]	uzdrowienie
nałożenie MOD	+/- [10,20,30]	+/- [5,10,15]	klątwa
stworzenie przedmiotu	R = M	suma = M	falszowanie złota

Jeśli cele są mnogie zasięg spada o jedno "oczko" (patrz *Walka, Zasięgi*). Jeśli efekt ma się utrzymać przez jakiś czas - jest to domyślnie pA tur (podczas walki) / min (poza walką).

US ma efekt silniejszy niż zwykłe czynności, takie jak konwencjonalny atak. Przykładowo jeśli wojownik macha mieczem zadającym K6 obrażeń, to mag rzucający kulą ognia musi nią zadać trochę więcej obrażeń, domyślnie K6+pA. Zwłaszcza, że w przypadku użycia US każdorazowo spalana jest Energia.

Przykład: Opis umiejętności specjalnej "Flara (ZR, 2)", zadającej obrażenia może wyglądać tak: Rzucasz flarą w zasięgu rzutu. Zadaje ona celowi K4 + pA obrażeń ZD. Dodatkowo po trafieniu flara wybucha odbierając 1 ZD wszystkim w zasięgu zwarcia.

PRZEDMIOTY

➕ U DOWIESZ SIĘ O KILKU WAŻNYCH KWESTIACH ZWIĄZANYCH Z PRZEDMIOTAMI. INFORMACJE O EKWIPUNKU DLA POSTACI SĄ W ROZDZIALE POSTAC.

Ogólne Zasady

Zapis - Posiadane przez postać przedmioty zapisuje się w rubryce ekwipunek, na karcie postaci. Dodatkowy opis i poszczególne parametry przedmiotu zawieramy w nawiasie, obok nazwy, po przecinkach. Jeśli przedmiot nie jest policzalny lub jest częścią jakiegoś zestawu - inaczej mówiąc - gdy zawiera w sobie kilkanaście składowych, to zapisuje się go jak na przykładzie niżej. Mogą to być pojemniki z amunicją, z płynami, czy materią sypką (taką jak groch, piasek).

Przykład: Średni magazynek z 9/20 nabojami zapisz w ekwipunku jako "średni magazynek (1 R, 9/20 n.)". Dużą sakwę złotych możesz zapisać jako "sakwa złota (1 R, 300/300 W)", a trzymaną broń "miecz (2 R, K6, S1)".

Waluta (W) - To po prostu środek płatniczy. Przykładowo może być w postaci kredytów na karcie płatniczej albo sztuk złota. Za pomocą waluty określa się wartość przedmiotów podlegających handlowi. W tabelach poniżej są rozpisane przybliżone miesięczne zarobki różnych warstw społecznych. Przydają się jako punkt odniesienia.

warstwa	zarobki (W)
ubóstwo	~300
plebs, biedota	~900
pospółstwo, mieszczanstwo	~1800

warstwa	zarobki (W)
szlachta, arystokracja	~9000
dostojnicy, kler, mafia	~18000
władcy	~81000

Noszenie i zakładanie - Zauważ, że rubryka ekwipunek na karcie postaci nie jest zorganizowana w sztywną tabelę. Noszenie i trzymanie w dłoni przedmiotów, wybranych z ekwipunku, polega na podkreśleniu ich nazw. Przy zakładaniu na PG kolejnych przedmiotów z ekwipunku postać ograniczona jest jedynie zdrowym rozsądkiem. Najwięcej ma go MG, więc z nim należy skonsultować ile sprzętu dana postać może założyć na siebie.

Przykład: PG ma w ekwipunku dwie zbroje płytowe i dwie peleryny. Może założyć na siebie jedną pelerynę i jedną zbroję. Jeśli chce to zrobić podkreślić trzeba nazwy tych przedmiotów. Dwie zbroje płytowe są niemożliwe do założenia. Dwie peleryny można założyć, ale będzie to wyglądać co najmniej dziwnie.

Punkty rozmiaru (R) - Każdy przedmiot ma określone gabaryty i wagę. Te dwa aspekty uproszczone zostały do pojęcia rozmiaru. Oto skala punktów R:

R	opis	przykłady
1	drobiazg	butelka, książka, karta kredytowa
2	średni	miecz jednoręczny, tarcza, karabinek
3	spory	kostur, głowa smoka, przenośne działo

Ilość posiadanych przedmiotów jest limitowana przez maksymalną ilość R, jaką postać może wykorzystać. Limit jest zależny od posiadanych pojemników (*patrz Postać, Umiejętności I Ekwipunek, Plecak*). W sumę R wliczane są nie tylko przedmioty przechowywane w pojemnikach, lecz także te trzymane w rękach lub założone.

Przykład: PG Krasnolud ma plecak o udźwigu 12 R, z czego wykorzystane ma już 10 R. Właśnie zabił przeciwnika, który pozostawił po sobie "Dwu ręczny Topór (3 R, K8, SI)". Nie może wziąć go w ręce, ani schować do ekwipunku, bo posiada wolne tylko 2 R.

Przedmioty Wpływu

To takie, które mają dodatni albo ujemny wpływ na wartość Zdrowia (ZD), Energii (EN) albo jakiegoś atrybutu postaci. Przedmioty wpływu są jednorazowego użytku lub działają określoną ilość tur.

moc	wpływ	+/- ZD/EN (jednorazowo)	MOD +/- do A (działa pA tur)	przykłady
1	słaby	K4	10	żywność, napoje
2	średni	K6	20	energetyki, doping
3	mocny	K8	30	eliksiry, narkotyki

Przykład: Drużynowemu magowi, podczas ucieczki przed goblinami do zamku, kończy się Energia na zaklęcie *Pośpiech* (ZR, 3). Potrzebuje się zregenerować. Na szczęście ma "*Mocny Elik sir Many* (1 R, +K8 EN)".

Zaraz potem drużynowy wojownik chce rozbić bramę, by można było przez nią wbiec. Wypija swój "*Średni Zakrzep* (1 R, +20 SI, pA tur)", dzięki czemu dostaje MOD +20 do testów Siły (SI) na ilość tur równą pierwszej cyfrze Siły (SI).

Broń

Można ją zdobyć w trakcie przygody. Przykładowo kupując ją od kogoś, znajdując w jakiejś skrzyni, lub gdy ktoś ją po sobie zostawi. Podstawową cechą broni jest możliwość zadawania obrażeń. Za pomocą tabeli stronę dalej możesz ustalić ten i pozostałe parametry.

Przykład: Najpospolitszy "*miecz* (K6, SI, 2 R)" zadaje K6 obrażeń. Atakując testować trzeba Siłę (SI). Zajmuje on w ekwipunku 2 punkty rozmiaru.

By stworzyć broń określ nazwę, atrybut testowany, rozmiar i oczywiście zadawane obrażenia. Zapisz nazwę, a w nawiasie, obok niej pozostałe parametry. Zawarta w tabeli potencjalna cena i dodatkowe cechy broni są tylko wskazówkami dla MG.

obrażenia	obsługa	R	dodatkowe cechy broni	cena (W)
K2	jednoręcz	1	możliwe ukrycie w ubraniu, możliwe użycie tarczy, możliwe użycie drugiej broni	~200
K4	jednoręcz	1	możliwe ukrycie w ubraniu, możliwe użycie tarczy, możliwe użycie drugiej broni	~400
K6	jednoręcz	2	możliwe użycie tarczy, możliwe użycie drugiej broni	~600
K8	oburęcz	3	broń ewidentnie widoczna i niepokojąca dla postaci o zachowaniu społecznym i wyższym (<i>patrz Przeciwnicy</i>)	~800
K10	dwie osoby	-	obie dłonie muszą być wolne, broń wolno stojąca, mobilna wymaga amunicji	~1000
K12	dwie osoby	-	broń wolno-stojąca, pół-mobilna, (by ruszyć wymagany jest test SI obu obsługujących, przemieścić można o połowę wartości możliwej przy Ruchu), wymaga amunicji	~1200
K20	dwie osoby	-	broń wolno-stojąca, stacjonarna, wymaga amunicji	~2000

Opcjonalnie - By bronie nie były identyczne MG może według uznania zmodyfikować obrażenia o +/- 3, rzucając K6. Jeśli atakującemu bronią po odliczeniu takich modyfikacji (lub PN o których dalej) wyjdzie ujemna liczba traktowane jest to jako 0 obrażeń.

1: stary; -3

3: używany; -1

5: wzmocniony; +2

2: uszkodzony; -2

4: dobry; +1

6: nowy; +3

Przykład: PG zdobywa samotnie twierdzę. Zabija kolejnych wartowników i ze wszystkich dziwnym trafem wypada "*miecz (SI, K6, 2 R)*". MG by nieco zróżnicować ten monotony łup zaczyna rzucać K6. Dzięki temu PG trafia czasem na "*wzmocniony miecz (SI, K6+2, 2 R)*", a czasem na "*stary miecz (SI, K6-3, 2 R)*".

Opancerzenie

Opancerzenie to to, co postać może założyć na siebie, by zyskać dodatkową ochronę przed zadawanymi obrażeniami. Oczywiście nie wszystko, co postać może założyć na siebie musi chronić. Zwykle ubrania przeważnie nic nie dają. Opancerzenie musi mieć określoną nazwę, rozmiar i wartość PN.

Punkty pancerza (PN) - Wartość ta określa ile punktów należy odjąć od zadawanych obrażeń. Pancerze i broje powinny mieć do 6 PN, tarcze i hełmy do 3 PN, a pozostałe elementy tylko 1 PN.

Przykład: Postać w *Zbroi Płytowej (3 R, 3 PN)* dostaje obrażenia równe 8. Odejmuje od tego 3 PN, dzięki czemu faktycznie traci tylko 5 ZD.

PRZECIWNICY

**U+AJ OPISANE JEST CO TRZEBA OKREŚLIĆ PRZY WOP-
RZENIU PRZECIWNIKA ORAZ JAKI Z TEGO PÓŹNIEJ MA-
MY POŻYTEK.**

Ogólne Zasady

Przeciwnik (PR) - To jednostka kontrolowana przez MG, z którą PG toczą walki. Drużyna na swojej drodze spotka na pewno niezliczoną ilość PR. Gdy PG będą się zapuszczać na nieznane, niebezpieczne terytoria, wtedy najpewniej spotkają przeciwników.

By stworzyć PR należy nadać mu nazwę i opisać kilka kwestii. Trzeba określić parametry, używając tabeli niżej (lub wg. uznania MG oczywiście) oraz stworzyć opis słowny. Wzór ogólny to:

Nazwa (parametry) - Opis słowny. | pozostałe kwestie

Owymi pozostałymi kwestiami mogą być: posiadane umiejętności (*patrz Umiejętności*), przedmioty (*patrz akapit Ekwipunek*) i typ zachowania (*patrz akapit Zachowanie*).

poziom (POZ)	atrybuty (A)	punkty ZD i EN (losowane osobno)	suma PN	obrażenia
ścierwo (1)	10	K2 + 1	0	K2
zwykły (2)	20	K6 + 3	0	K4
mocny (3)	30	K8 + 4	1	K6
herszt (4)	40	K10 + 5	2	K8
boss (5)	50	K20 + 10	3	K10

Doprecyzowania atrybutów zalecam dokonać na zasadzie balansu. Każda wartość dodana powinna być poparta wartością odjętą gdzieś indziej. Przykładowo MG daje tworzonemu przeciwnikowi 10 IN, a odejmuje mu 10 od SI. Kolumna z obrażeniami określa jaką mniej

więcej broń powinien posiadać PR. Gdy atakuje bez użycia broni, np. szponami, zapisz je obok przedmiotów, ale bez uwzględniania R.

Przykład: Banita jest na tyle uniwersalny, że możesz go wykorzystać w większości światów gry. Zawsze przecież znajdzie się jakiś kogucik, który przemawia do wszystkich pięścią:

Banita (2 POZ, 9 ZD, 6 EN, +10 SI, -10 ZR) - Typowy przedstawiciel rasy ludzkiej, działający na własną korzyść kosztem słabszych. Można go spotkać w miastach i na szlakach handlowych. | ekwipunek: fajka (1 R, 10%), talia kart (1 R, 30%), nóż bojowy (K4, 2 R, SI), strój podróżny (3 R), sakwa (3 K20/100 W, 1 R), kapok (3 R), umiejętności: Szarża (ZR, 3), zachowanie: społeczne

Jeśli masz nieco więcej czasu, to całość może równie dobrze wyglądać tak:

Banita - Typowy przedstawiciel rasy ludzkiej, działający na własną korzyść kosztem słabszych. Można go spotkać w miastach i na szlakach handlowych.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
2	20	20	20	20	30	10	9	6

ekwipunek: fajka (1 R, 10%), talia kart (1 R, 30%), nóż bojowy (K4, 2 R, SI), strój podróżny (3 R), sakwa (3 K20/100 W, 1R), kapok (3 R)

umiejętności: Szarża (ZR, 3)

zachowanie: społeczne

Ekwipunek - To przedmioty, które można zabrać po pokonaniu przeciwnika. Ograniczeniem przydziału jest zdrowy rozsądek MG. Szczur raczej nie będzie miał przy sobie miecza dwuręcznego. Poza tym w miejscu ilości elementów składowych można zapisać wzór kości do wylosowania. Przykładowo "sakwa złota (K20 / 30 W, 1 R)".

Można jeszcze określić procentowe szanse na pojawienie się przedmiotu przy zwłokach danego przeciwnika. Wartość ta jest wtedy testowana jak atrybut. Wyjściowe szanse znajdowalności to:

szanse	określenie	przykłady
90%	łatwo	broń biała u gwardzisty
60%	średnio	złoto i łupy u banitów i przestępców
30%	trudno	rzadki albo cenny amulet

Dobrze, gdy poza wypisanymi przedmiotami raz na walkę PG znajdują jakąś walutę, przedmioty wpływu (zwłaszcza regenerujące Zdrowie i Energię) i ingredience, potrzebne im do umiejętności. Pozwoli to podejmować drużynie następne starcia.

Zachowanie (opcjonalne) - Określa w jaki sposób zachowuje się PR. Dzięki temu mistrzowi gry łatwiej ogarnąć jak kierować daną jednostką podczas walki. Są trzy typy: instynktowne, społeczne i wyższe. W instynktownym zawierają się pierwotne popędy związane z zaspokajaniem podstawowych potrzeb, takie jak zdobywanie pożywienia. Instynktownie działają zwierzęta i dzikie potwory. Istoty o zachowaniu społecznym potrafią dokonywać spostrzeżeń. Posiadają świadomość i przynajmniej prymitywne odruchy społeczne. Jednostki zachowania wyższego posiadają często osobowość, ideały i przede wszystkim zdolność całkiem składowego myślenia.

Grupy Przeciwników (opcjonalne)

Powinno się zachować pewne proporcje między występowaniem przeciwników różnych poziomów w toku gry. Po pierwsze nie spotkamy raczej potężnego smoka na szlaku. Po drugie nawet ci niezbyt sprawni w myśleniu i działaniu PR potrafią się grupować. Dlatego jeśli PG mają spotkać grupę przeciwników, to MG określa wyjściowy poziom grupy i sprawdzamy ile może liczyć taka grupa.

poziom grupy	Maksymalna ilość jednostek. Mnóż ją razy ilość PG w drużynie. W nawiasie kość do losowania.	jeden PR to X% grupy
1	12 (K12)	8,3%
2	8 (K8)	12,5%
3	4 (K4)	25%
4	2 (K2)	50%
5	1 (-)	100%

Jeśli chcesz wprowadzić w grupie przeciwników odstępstwa podziel

liczbę PR wybranego poziomu przez ich maksymalną ilość. Wynik określa ile procent grupy wykorzystasz. Potem wybierz liczbę przeciwników innego poziomu i tak samo podziel ilość przez maksymalną ilość. Suma wartości procentowych nie powinna przekraczać 100%.

Przykład: MG prowadzi sesję dla jednego PG. Wybrał, że na polu walki będzie 6 przeciwników poziomu 2. Dzieli więc 6 przez maksymalną ilość, czyli 8. Wynik to 75%. Ma więc jeszcze 25% grupy do zużycia. Dorzuca więc do spotkania 1 przeciwnika poziomu 3. Stanowi on równo 25%, dzięki czemu MG mieści się w wartości 100%.

Nie jest to sztywna reguła. Gdy PG zaczną się rozwijać można zacząć eksperymentować z przekraczaniem tej wartości. Po każdym "pełno-procentowym" starciu postaci graczy powinny mieć możliwość regeneracji (*patrz Przedmioty, Przedmioty Wpływu*).

Typowi Przeciwnicy (opcjonalne)

Spora część przeciwników którą spotykają PG to, mówiąc potocznie, mięso armatnie. By sprawnie tworzyć w miarę zróżnicowane jednostki tego typu możesz się posłużyć poniższą tabelą.

przewaga >	umysł	teżyzna	spryt
wzmacniane >	CH, IN	SI, OD	PC, ZR
osłabiane >	SI, OD, ZR	IN, PC, ZR	SI, OD, CH

Prezentuje ona trzy najczęstsze typy przeciwników. Każdy z nich wyróżnia się określoną przewagą. Wybrane atrybuty wzmacniane muszą być równoważone przez wybrane atrybuty osłabiane.

Przykład: MG chce na szybko stworzyć małą grupkę goblinów. W jej skład będzie wchodzić: bystry wódz, dwóch silnych wojów i jeden sprytny zwiadowca. Wódz ma +10 do IN, ale -10 do SI. Wojowie mają +20 OD, ale -20 ZR. Zwiadowca natomiast +30 PC i -10 do SI, OD i CH.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

OKREŚLE +U CZYM JEST BOHATER NIEZALEŻNY, DO CZEGO SŁUŻY I JAK GO SKONS+RUOWAĆ. BĘDZIE +EŻ PRZYKŁAD +AKIEGO BN'A.

Ogólne Zasady

Bohater niezależny (BN) - To jednostka kontrolowana i odgrywana przez MG. Spójrz na przykład zawarty we Wprowadzeniu. Mistrz gry wciela się tam w rolę oberżysty niziołka i mówi w jego imieniu. Opis BN'a jest bardzo podobny do opisu PR. Mogą więc zaistnieć sytuacje, w których BN jest przeciwnikiem albo przeciwnik BN'em. Wtedy na opis takiej hybrydy mogą składać się elementy zawarte w obu rozdziałach. Można też posiłkować się narzędziami opisu zawartymi w rozdziale Postać.

By stworzyć BN określ jego nazwę oraz parametry, jak w przypadku przeciwnika. Domyślne dla człekokształtnego BN'a są jak u PR poziomu 2. Tak samo jak u PR podlegają modyfikacji. Stwórz też opis słowny. BN najczęściej posiada zachowanie wyższe lub przynajmniej społeczne. Wzór ogólny to (jak u PR'a):

Nazwa (parametry) - Opis słowny. | pozostałe kwestie

Przykład: Poniższy BN został użyty we Wprowadzeniu:

Oberżysta Johatan (2 POZ, -10 CH, +10 SI, 7 ZD, 4 EN) - *Jest grubym niziołkiem. Ma przeszywający wzrok i choleryczny charakter. Chce zemsty na rozbójnikach, którzy zniszczyli mu spichlerz. Ma układy z rzemieślnikami.* | handel: zupa jarzynowa (1 R, +K4 ZD, 3 W), doba noclegu (10 W, regeneruje całą EN), kufel piwa (1 R, 6 W)

Opcjonalnie - By szybciej tworzyć BN'ów podczas gry polecam zrobić sobie listę np. cech opisowych albo zawodów (przykładowo dla fantasy: cieśla, kupiec, karczmarz itd.). Przygotowanie elementów składowych sprzyja trzymaniu się konwencji i tempu doraźnego tworzenia BN'a.

Handel (opcjonalne)

Jak widać w powyższym przykładzie, bywa, że bohaterowie niezależni handlują przedmiotami (bądź usługami). Wtedy wypisz jakie to przedmioty, jaką mają u danego BN'a cenę (*patrz Przedmioty, Broń, Cena*) i jaka jest procentowa szansa (*patrz Przeciwnicy, Ogólne Zasady, Ekwipunek*), że ów BN aktualnie ma je na sprzedaż. Przykładowo pojedynczy przedmiot może być zapisanych tak: "handel: ogromny rytualny buzdygan 'rozbijacz' (K10+3, SI, 3 R, 30%, 900+K20 W)".

Modulacja Głosu (opcjonalne)

Odgrywając każdego BN'a warto rozpisać sobie jakim mniej więcej głosem mówi. Jest kilka opozycji-cech, które pomogą określić jak MG powinien mówić w imieniu danego BN'a. Są to przykładowo: mówienie na wdechu lub na wydechu, głos gardłowy lub z przepony, melodyjne lub nieskładne wypowiedzi, wysoki lub niski ton, mówienie przez zęby lub przez otwarte usta, mówienie pośpiesznie lub powoli.

Przykład: Krasnolud mówi najczęściej przez otwarte usta, niskim i gardłowym, niezbyt składnym głosem, średniej szybkości. Elf mówi wyższym głosem, z przepony, raczej z przymkniętymi ustami, powoli i co najważniejsze melodyjnie.

Generowanie BN'ów (opcjonalne)

Możesz na szybko określić wygląd i zachowanie BN'a. Rzuć trzema wybranymi kośćmi. Ustaw je w rzędzie i przyporządkuj wyniki do trzech typów zachowania (*patrz Przeciwnicy, Ogólne Zasady, Zachowanie*).

Przykład: MG wyrzucił 5,5,2. BN kieruje się głównie chęcią zysku, dobrze odnajduje się pośród innych, nie interesują go jednak wyższe sprawy. Jest puszysty, szeroki w ramionach. Ma tylko dziwnie małą głowę.

TWORZENIE ŚWIATA

ROZDZIAŁ TYLKO DLA MG. OPISUJE JAK STWORZYĆ
WŁASNY ŚWIAT, W KTÓRYM PÓŹNIEJ BĘDZIE MOĞŁA
ROZGRYWAĆ SIĘ AKCJA.

Ogólne Zasady

Tworzenie świata gry, wbrew pozorom, nie jest takie trudne. Zanim się zabierzesz za realizowanie jakiegokolwiek pomysłu, weź pod uwagę trzy fakty:

1. **Konfliktowość** - W grach fabularnych, które wywodzą się z gier bitewnych, nacisk siłą rzeczy jest kładziony na rozgrywanie walk. Ponadto znaczna część sesji często opiera się na rozmowach. Grywalnym środowiskiem jest więc świat, w którym toczą się przeróżne wojny i intrygi.
2. **Spójność** - Świat gry to miejsce, którego wszystkie części są od siebie wzajemnie zależne. Każdy akapit tekstu, każde słowo wpływają na pozostałe elementy układanki. Przykładowo, słowo "miecz" kojarzy się ze średniowieczem i z klasycznym fantasy. Pojawiając się w sci-fi wymaga dodatkowego objaśnienia, np. że jest świetlny. Tekst opisujący świat musi być po prostu przemyślany i logiczny.
3. **Forma** - Nie ma potrzeby się wysilać nad upiększaniem tekstu cytatami ze świata, historyjkami i tym podobnymi bajerami. Jak można zainspirować i jeszcze bardziej wciągnąć w świat samego siebie, będąc jego twórcą? Korzystanie ze zgromadzonych materiałów sprowadza się do wyłapywania faktów i przetwarzania ich na potrzebę sesji (*patrz Prowadzenie Gry, Dane*). Musi więc być ich tam sporo, ale na tyle neutralnie ujętych, żeby można było je podjąć na różny sposób. Gdy oczywisty fakt polityczny okaże się nagle kłamstwem historycznym mamy świetny punkt zaczepienia do poprowadzenia kampanii.

Klucz

Czyli co po kolei robić, żeby ten świat stworzyć? To bardzo proste, od ogółu do szczegółu. Dosłownie. Zresztą zobacz:

1. **Ogóły** - Określ w kilku zdaniach jaki jest świat. Następnie jaką rolę mają PG i czym jest dlań Energia (*patrz Postać, Zdrowie I Energia*). Najpierw możesz zrobić listę. Napisz co chcesz, by w tym świecie się znalazło. Weź pod uwagę ww. konfliktowość, spójność i formę. Ten pierwszy akapit musi być dostępny dla graczy.
2. Na użytek MG napisz po kilka zdań opisujących terytoria, historię, politykę i grupy (rody, sekty, wyznania, organizacje, itd). W opisach terytoriów warto jest zaznaczyć kto lub co je zamieszkuje.
3. **Szczegóły** - Znaczą się konkretne elementy. Przygotuj dla graczy rasy, profesje i umiejętności oraz przedmioty (w tym uzbrojenie) do nich. W zasadzie gracze też to mogą zrobić, jednak lepiej ich wtedy nadzorować. Pilnuj, czy to co tworzą jest zgodne z zasadami gry i koncepcją świata. Zwłaszcza w przypadku umiejętności.
4. Na użytek MG przygotuj przeciwników, bohaterów niezależnych i przedmioty (głównie potencjalny ekwipunek, w tym uzbrojenie). Bohaterów niezależnych postaraj się połączyć z ogółami. Mogą to być liderzy grup, postaci historyczne i tak dalej.

PROWADZENIE GRY

ROZDZIAŁ TYLKO DLA MG. POKAZUJE JAK PRZYGOTOWAC SIĘ DO SESJI RPG I JAK JĄ POPRÓWADZIĆ. TRAKUJ GO BARDZIEJ JAKO PORADNIK, NIŻ JAKO ZESTAW SZTYWNYCH REGUŁ.

Dane

By rzetelnie prowadzić musisz wiedzieć na czym tak właściwie bazujesz. Danymi MG się zajmuje jeszcze przed rozpoczęciem sesji.

Konwencja i świat - Większość światów RPG podlega jakimś konwencjom. Konwencja świata gry (patrz *Tworzenie Świata*) to niepisana umowa między mistrzem gry a graczami, dzięki której ustalamy pewną płaszczyznę spójności. MG może też ustalić sam dla siebie konwencję przygody, czy kampanii. Nie musi podawać jej graczom, ale w miarę możliwości powinien się jej trzymać. To nadaje prowadzonej przygodzie/kampanii charakteru.

Karta postaci - Zawiera wszystkie argumenty PG. Gracz jako właściciel postaci posługuje się nią, by ingerować w świat gry. Zgodnie z jej opisem oczywiście. Uczony mag nie będzie raczej zachowywał się jak idiota. MG z karty postaci pobiera zawarte tam informacje, by stworzyć przygodę pasującą do danej postaci. Gracz w końcu wybierając profesję wojownika chce wojować, prawda? Dlatego właśnie warto tworzyć postaci graczy przed sesją lub na sesji startowej (patrz *Wprowadzenie*).

Konspekt

Jest czymś na kształt szkieletu fabuły, zarysem scenariusza. Przygotowanie fabuły od początku do końca, ani permanentne improwizowanie nigdy nie dadzą zadowalających efektów. Jeśli wszystko będzie przygotowane z filmową szczegółowością gracze mogą się poczuć, jakby byli biernymi obserwatorami swojej przygody. Nawet działając według zamysłu MG mogą doprowadzić

do sytuacji, w której jakiegoś elementu "brakuje", bo nie został przewidziany. Wtedy MG musi go wymyślić w danym momencie. Z drugiej strony są naprawdę małe szanse, że całkowita improwizacja zostanie przeprowadzona na poziomie. By zaskakiwać graczy trzeba się przynajmniej trochę przygotować. Dlatego ważne jest, by konspekt był elastyczny. Ważne też by gracze mieli swobodę działania. MG powinien starać się ich naprowadzać na punkty kontrolne, przy użyciu Danych. Zwłaszcza przy użyciu informacji z karty postaci. Postać lepiej zachęcać, niż zmuszać, by dobiła do punktu kontrolnego.

Punkty kontrolne - To z nich składa się Konspekt. Są punktami zwrotnymi w przygodzie, w których PG zyskują istotne informacje i popychają tym samym fabułę do przodu. Nie krępuj się eksperymentować z ich ilością. Mogą być nawet tylko dwa. Wtedy, zakładając, że sesja potrwa kilka godzin, sposób rozwiązywania sytuacji problematycznej zależy bardziej od graczy, niż od MG i jego Konspektu. Każdy z punktów kontrolnych powinien wiązać się z realizacją celów postaci. Punkty kontrolne dzielą się na trzy typy:

- **Ekspozycja (E)** - Zawiera się w niej przedstawienie sytuacji problematycznej (grywalnej) i zawiązanie akcji. By stworzyć ten punkt zaczepienia wymyśl lub wybierz kilka elementów świata i postaraj się z nich skleić pierwsze zdanie. Uwzględnij też zawartość kart postaci.
- **Zwrot akcji (Z)** - Nie może być bezpodstawny. Gracze muszą wcześniej mieć poszlaki, dzięki którym mogą stwierdzić po fakcie *"Rzeczywiście, mogło się tak zdarzyć, przecież..."*.
- **Finał (F)** - W nim zawiera się kulminacja, ostatni zwrot i rozwiązanie akcji oraz zakończenie przygody. Jeśli MG prowadzi kampanię, czyli sekwencję połączonych przygód, może też zawrzeć tu zajawkę, nawiązującą do wydarzeń związanych z następną w kolejności przygodą.

Przykład: Oto przykład krótkiego Konspektu. Domyślnie przygoda osadzona jest w fantasy, jednak bez większego trudu można - zmieniając parę rzeczy - zaadaptować ją do innej konwencji. W sci-fi smoka mrozu można na przykład zamienić na jakąś zepsutą maszynę hibernacyjną.

1. E: Drużyna rozbiła się na górzystej wyspie.
2. Z: Na wyspie jest tajemnicza mgła.
3. Z: Są oznaki zamieszkania wyspy.
4. Z: Tubylcy okazują się być zamrożeni.
5. Z: Tubylcy są zamrożeni przez smoka mrozu.
6. Z: Legenda głosi, że smoka można zabić używając Pochodni.
7. Z: Pochodnia jest tylko mitem.
8. Z: Tak naprawdę Pochodnia symbolizuje odważne serce.
9. F: Drużyna musi stawić czoła smokowi, by odmrozić tubylców.

Bardzo ważne jest, by punkty kontrolne nie zawierały w swoim opisie czynności wykonywanych przez PG. W ten sposób stwarza się możliwość wielu dróg przejścia przez przygodę i osiągnięcia równocześnie określonych celów (*patrz Postać, Cele*). Między punktami kontrolnymi powinny pojawiać się wyzwania (*patrz dalej*).

Bywa, że drużyna PG w jakiś sposób zboczy z głównego toru scenariusza. Wtedy dobrze mieć przygotowane losowe mini-wątki (być może zawierające wyzwania), które ich naprowadzą.

Wyzwania

Wyzwanie to konkretna sytuacja problematyczna, której PG stawiają czoła. Pomyślnie przejście przez każde wyzwanie powinno owocować zyskaniem informacji popychającej fabułę do przodu. Wyzwania powinny też pasować do postaci i przygody. Przy ich tworzeniu sugeruj się Danymi oraz aktualną sytuacją. Najlepiej jest, gdy PG mogą wybierać między wyzwaniami. Wyzwania służą do "wypełniania" konspektu. Ile wyzwań zmieścić między jednym a drugim punktem kontrolnym? To pozostaje w gestii MG. Możesz

w toku gry dawać ich coraz więcej, a możesz równą ilość. Wyzwania najlepiej tworzyć już na sesji. Dzięki temu będą pasować do sytuacji. Będą efektem decyzji podjętych przez graczy. Oto typy wyzwań:

- **wyzwanie bitewne** - patrz Walka, patrz Przeciwnicy
 - **wyzwanie socjalne** - patrz Bohaterowie Niezależni
 - **wyzwanie interakcyjne*** - patrz Mechanika, Test
- * - chodzi o interakcję z elementami otoczenia (świata gry)

Każdy z nich ma dwa podtypy: podtyp konfliktowy i podtyp kooperacyjny. Każdy podtypów polega na relacji dwóch stron. Jedną z nich jest drużyna PG. W wyzwaniu konfliktowym obie strony dążą do wykluczenia przeciwnej sobie strony. W wyzwaniu kooperacyjnym obie strony dążą do współpracy.

Przykład: Drużyna PG idzie przez las. MG wylosował z poniższej tabelki wyzwanie bitewno-konfliktowe. W efekcie wyskakuje banda orków, z którymi trzeba walczyć.

By na szybko wylosować typ wyzwania rzuć K6:

K6	typ	przykład
1	bitewno-konfliktowe	konieczność stoczenia bitwy
2	bitewno-kooperacyjne	pomoc sojusznikowi
3	socjalno-konfliktowe	kłótnia z kimś
4	socjalno-kooperacyjne	przekupienie kogoś
5	interakcyjno-konfliktowe	przebiecie się przez ścianę
6	interakcyjno-kooperacyjne	zbudowanie mostu nad rzeką

Opisy

Zapamiętaj - MG opisuje. Wszystko co widzą gracze, co słyszą, wszystko co ważne i to co mało istotne też. To sprawia, że gracze

wchodzą coraz głębiej w świat gry. Dochodzi do zjawiska immersji. Jak więc opisywać?

Po pierwsze im bardziej napięta jest sytuacja we własnie rozgrywanej scenie tym opisy powinny być krótsze, bardziej zwięzłe i rzeczowe.

Przykład: Drużyna odwiedza opustoszałą świątynię:

MG: *Widzicie przed sobą gruzowisko pozostałe po kiedyś bardzo pięknej świątyni. Kilka filarów podpierających strop jeszcze stać. Pozostałe razem ze stropem zlewają się z gruntem. Nawet porosły już mchem.*

Gracz1: *Czy wszystko jest takie stare? Szukam oznak tego, że ktoś tu niedawno może był.*

MG: *Jedyne co wygląda tutaj na w miarę nowe to posągi jakichś demonów.*

Drużynę w świątyni nagle atakują gargulce.

MG: *Kilka posągów właśnie ożyło. Jeden już leci w Waszą stronę. Co robicie?*

Po drugie tło opisuj podpierając się danymi. W największym stopniu sugerując się światem gry, w najmniejszym kartą postaci. Przygoda jest zależna od postaci, ale tło już niekoniecznie. Mimo to dobrze, gdy gracze widzą, że poczynania ich postaci wpływają na otoczenie.

Po trzecie wszystkie opisy zyskują na jakości jeśli zawierasz w nich wrażenia zmysłowe; wzrokowe, słuchowe, dotykowe, czy nawet jeśli trzeba smakowe i zapachowe.

Przykład: Zamiast pospolitego "siedzicie w karczmie" staraj się o coś bardziej w tym stylu:

MG: *Wehodziście do zatęchłego pomieszczenia. Wypełnia je zapach wędzonej ryby, gulaszu i pieczonego mięsa. Przeważają brąz i czerń. Drewniane, chyba dębowe, ściany spowija ciepła poświata paleniska z kominka po lewej stronie. Karczmarz - jak na niego przystało - jest tły, wąsaty i nieco spocony od tego żaru. Poleruje czysty kufel brudną ścierką. Widzicie kilka stolików, jeden z nich jest wolny.*

Po czwarte jeśli potrzeba, by szybko zobrazować graczom jakieś miejsce, wcale nie ma konieczności rysowania szczegółowej mapy. Wystarczy tzw. mapa myśli. To połączone liniami, napisane na kartce

nazwy, rozmieszczone przestrzennie. Ten patent MG może stosować również we własnym zakresie. Wtedy dobrze, gdy każde rozdroże ma jakiś element orientacyjny. Gracze łatwiej się połączą.

Szczęście

Szczęście to coś, co jest niezależne od postaci, a ma na nią wpływ. Prawdopodobieństwo, że coś się stanie (albo nie) to 50%. Jak rzut monetą - albo się uda albo nie. By to sprawdzić testuj 50, jak atrybut.

Przykład: Bohater gracza musi rozbroić bombę. Nie ma pojęcia który kabel odciąć i przecina losowy. MG wyrzuca 49. Bohaterowi się udało.

Typ Miejsca (Opcjonalne)

To narzędzie pomocnicze dla MG. Dzięki niemu łatwiej na bieżąco konstruować opis aktualnie eksplorowanego przez PG miejsca.

K8	typ miejsca	przykład
1	wewnętrzny naturalny obiekt	jaskinia
2	wewnętrzny sztuczny obiekt	loch
3	wewnętrzne naturalne przejście	podziemna rzeka
4	wewnętrzne sztuczne przejście	korytarz
5	zewnątrzny naturalny obiekt	wielkie drzewo
6	zewnątrzny sztuczny obiekt	obelisk
7	zewnątrzne naturalne przejście	wąwóz
8	zewnątrzne sztuczne przejście	szosa

Przykład: MG wyrzucił na kostce liczbę 6. Zaczyna więc opisywać, że drużyna PG natrafiła na prastary, omszały obelisk.

SPIS TREŚCI (SZCZEGÓŁOWY)

WPROWADZENIE - S. 2

Jak to było u mnie? - s. 2

Czym jest RPG? - s. 2

Jakie role są w RPG? - s. 2

Czym jest sesja? - s. 3

Gdzie się rozgrywa akcja? - s. 3

Jak wygląda gra? - s. 3

Jakie możliwości daje "N.N"? - s. 4

Co znajdziesz w podręczniku? - s. 5

Czego jeszcze potrzebujesz? - s. 5

POSTAĆ - S. 6

Start - s. 6

Rasa - s. 7

Profesja - s. 7

Umiejętności I Ekwipunek - s. 8

Atrybuty - s. 9

Zdrowie I Energia - s. 10

Opis - s. 11

Cele - s. 12

Inne - s. 13

Miano - s. 14

MECHANIKA - S. 15

Test - s. 15

Nagrody - s. 17

Zdarzenia Szybkie - s. 18

Cykl Dobowy - s. 19

WALKA - S. 20

Ogólne Zasady - s. 20

Zasięgi - s. 21

Plansza Walki - s. 22

Manewry - s. 22

Trafienie I Chybiecie Krytyczne - s. 24

Ukrycie Zdrowia I Energii - s. 25

Przyspieszenie Rozgrywki - s. 25

UMIĘJĘTNOŚCI - S. 26

Ogólne Zasady - s. 26

Umiejętności Zwykłe - s. 26

Umiejętności Zwykłe: Lista - s. 27

Umiejętności Specjalne - s. 32

PRZEDMIOTY - S. 34

Ogólne Zasady - s. 34

Przedmioty Wpływu - s. 36

Broń - s. 36

Opancerzenie - s. 38

PRZECIWNICY - S. 39

Ogólne Zasady - s. 39

Grupy Przeciwników - s. 41

Typowi Przeciwnicy - s. 42

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI - S. 43

Ogólne Zasady - s. 43

Handel - s. 44

Modulacja Głosu - s. 44

Generowanie BN'ów - s. 44

TWORZENIE ŚWIATA - S. 45

Ogólne Zasady - s. 45

Klucz - s. 46

PROWADZENIE GRY - S. 47

Dane - s. 47

Konspekt - s. 47

Wyzwania - s. 49

Opisy - s. 50

Szczęście - s. 52

Typ Miejsca - s. 52

SPIS TREŚCI (SZCZEGÓŁOWY) - S. 53

INDEKS POJĘĆ - S. 54

BONUS: INDEKS UZ - S. 55

INDEKS POJĘĆ (ALFABETYCZNY)

- atrybut (A / pA / pA tur) - patrz Postać, Atrybuty
bohater niezależny (BN) - patrz Bohaterowie Niezależni
Charyzma (CH) - patrz Postać, Atrybuty
chybienie krytyczne - patrz Walka
Energia (EN) - patrz Postać, Zdrowie I Energia
ingredencje (i) - patrz Umiejętności
ekwipunek - patrz Przeciwnicy
manewr - patrz Walka, Manewry
mistrz gry (MG) - patrz Wprowadzenie
moc / punkty mocy (M) - patrz Umiejętności
modyfikator (MOD) - patrz Mechanika, Test
Odporność (OD) - patrz Postać, Atrybuty
Percepcja (PC) - patrz Postać, Atrybuty
postać / postać gracza (PG) - patrz Postać
poziom (POZ) - patrz Przeciwnicy
przeciwnik (PR) - patrz Przeciwnicy
przedmiot - patrz Przedmioty
punkty kontrolne (E, Z, F) - patrz Prowadzenie Gry, Konspekt
punkt pancerza (PN) - patrz Przedmioty, Opancerzenie
punkt postaci (PP) - patrz Mechanika, Nagrody
rozmiar / punkt rozmiaru (R) - patrz Przedmioty
runda - patrz Walka
Siła (SI) - patrz Postać, Atrybuty
stan krytyczny - patrz Walka, Zasada Śmierci
test - patrz Mechanika, Test
trafienie krytyczne - patrz Walka
tura - patrz Walka
umiejętność zwykła (UZ) - patrz Umiejętności
umiejętność specjalna (US) - patrz Umiejętności
Inteligencja (IN) - patrz Postać, Atrybuty
waluta (W) - patrz Przedmioty
Zdrowie (ZD) - patrz Postać, Zdrowie I Energia
zachowanie - patrz Przeciwnicy
zasięg (ZZW, ZRZ, ZST) - patrz Walka, Zasięgi
Zręczność (ZR) - patrz Postać, Atrybuty
[X,Y,Z] - patrz Umiejętności, Wyrażenie [X,Y,Z]

BONUS: INDEKS UZ

K4	K6	Umiejętność zwykła (UZ)
1	1	Alfabet (IN) , s. 28
	2	Fach (ZR/IN) , s. 28
	3	Hipnoza (IN/CH) , s. 28
	4	Język (IN) , s. 28
	5	Kradzież (ZR) , s. 28
	6	Nawigacja (PC/IN) , s. 29
2	1	Negocjowanie (CH) , s. 29
	2	Opieka (CH/ZR/IN) , s. 29
	3	Perswazja (CH) , s. 30
	4	Pływanie (ZR) , s. 30
	5	Prowadzenie (ZR/IN) , s. 30
	6	Przetrawianie (IN/ZR) , s. 30
3	1	Rozmowa (IN/CH) , s. 30
	2	Skradanie Się (ZR) , s. 30
	3	Szacowanie (IN/PC) , s. 31
	4	Szukanie (PC) , s. 31
	5	Śledzenie (ZR) , s. 31
	6	Tresowanie (CH) , s. 31
4	1	Tropienie (PC) , s. 31
	2	Ukrywanie Się (ZR) , s. 31
	3	Wiedza (IN) , s. 32
	4	Włam (ZR) , s. 32
	5	Wspinaczka (ZR) , s. 32
	6	Wyczuwanie Energii (PC) , s. 32

RASA

PROFESJA

MIANŃ

CH	IN	ŃD	PC	SI	ZR	ZD	EN	PP
						/	/	

UMIEJŃNOŒCI ZWYKŁE

UMIEJŃNOŒCI SPECJALNE

EKWIPUNEK

ŃPIS I CELE

RASA

PROFESJA

MIANÓ

CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN	PP
						/	/	

UMIĘTNOŚCI ZWYKŁE

UMIĘTNOŚCI SPECJALNE

EKWIPUNEK

OPIS I CELE

EURATHIA 2.0

"Kto zabroni awanturnikowi?"

Paniez Konrad

Materiał jest dodatkiem do **GRY FABULARNEJ "N.N"**, prezentowanej na cyklu prelekcji pt. "Expowisko". Prelekcje odbywały się w soboty czerwca i lipca roku 2014, na Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, w Instytucie Sztuk Pięknych przy ul. Dąbrowskiego 14.

Przed użyciem zapoznaj się z treścią ulotki bądź skonsultuj się z lekarzem lub farmaceutą.

⊕ D A U ⊕ R A

Kilka Słów

Moim głównym celem przy "N.N" było zaoszczędzić skrzynkę złota na podręcznikach. Ileż można gościć na cudzym? Co innego nocować u przyjaciół. Dlatego też system autorski opublikowany został w formie darmowego pliku.

Jako że nie samą mechaniką człowiek żyje udostępniam teraz również świat gry. Materiały poświęcone są, mam nadzieję, najbardziej stereotypowemu / klasycznemu (niepotrzebne skreślić) światowi fantasy, jaki powstał. Bo, w końcu, "kto zabroni awanturnikowi"?

Po opublikowaniu mechaniki wiele osób było oburzonych, że nie dostali czegoś totalnie-rewolucyjnego. Wiecie, produktu robionego przez sztab profesjonalistów, projektowanego dekadę i z ilustracjami za ciężkie pieniądze. Paradoksalnie cieszy mnie to. Być porównywanym do kolosów branży to i tak nobilitacja. Dziękuję za uwagę.

Panicz Konrad

PS: Jak już gdzieś wspomniałem;

"N.N" to skrót od Nihil Novi.

Perfidne, co? ;P

SCENA

Wprowadzenie

Wyobraź sobie świat fantasy. Taki najbardziej klasyczny. Magowie rzucają kulami ognia, elfy ganiają po lasach, a krasnoludy siedzą w kuźniach i stukają ciężkimi młotkami. Taka właśnie jest Eurathia - kontynent, na którym toczy się akcja gry. Eurathia to świat osadzony w konwencji magii i miecza. Gracze wcielają się w poszukiwaczy przygód. Drużyny takich bohaterów walczą z potworami, znajdują skrzynie ze skarbami i uciekają przed pułapkami, jak w filmach przygodowych i powieściach awanturniczych. Wartko i bez zbędnego kombinowania.

Mieszkańcy Eurathii dokonują nań różnych podziałów terytorialnych. Każda z ras ma oczywiście własną wersję tych podziałów. Zwłaszcza elfy i krasnoludy toczą ze sobą boje, od zarania dziejów. Niziołki niby częściej współpracują z krasnoludami, ale starają się nie wtrącać. Przynajmniej nie częściej, niż muszą. Porywczy i wszędobylscy ludzie zaś robią dokładnie odwrotnie. Ciągłe się awanturować i mają własne zdanie w każdej sprawie. Zwłaszcza jeśli to nie ich sprawa.

Na kontynencie Eurathii mieści się niezliczona ilość form życia. Toczone są nań wszelakiego typu konflikty i intrygi. Zbiorowości etniczne, wyznaniowe i świeckie walczą o przetrwanie. Szerzy się rasizm i fanatyzm. Walki toczą się głównie o terytoria i zasoby, lecz także o zwolenników i wyznawców. Gdziekolwiek nie zajrzeć, rasom wyższym towarzyszą inne rasy i gatunki, równie chętne do tych dóbr.

...wchodzisz w to?

Bibliografia

Gry fabularne odwołują się do szeregu innych źródeł. Nic więc dziwnego, że by zagrać warto się zapoznać z konwencją. Oto lista powieści fantasy (i nie tylko), które warto sobie przyswoić. Zrób to przynajmniej pobieżnie, nim zanurzysz się w świat Eurathii.

- J.R.R. Tolkien - Hobbit, czyli tam i z powrotem
- J.R.R. Tolkien - Władca Pierścieni: Trylogia
 - Drużyna Pierścienia
 - Dwie Wieże
 - Powrót Króla
- Andrzej Sapkowski - Saga o Wiedźminie
 - Krew Elfów
 - Czaś Pogardy
 - Chrzest Ognia
 - Wieża Jaskółki
 - Pani Jeziora
- J.K. Rowling - Saga o Harrym Potterze
 - Kamień Filozoficzny
 - Komnata Tajemnic
 - Więzień Azkabanu
 - Czara Ognia
 - Zakon Feniksa
 - Księżę Półkrwi
 - Insignia Śmierci
- Jim C. Hines - Trylogia o goblinie
 - Zadanie Goblina
 - Droga Goblina
 - Wojna Goblina
- Konrad Panicz - Gra Fabularna "N.N" (koniecznie)
- Konrad Panicz - Narracja w grach fabularnych (licencjat)

Rasy I Profesje

Jeśli przewidujesz jeszcze jakieś rasy - po prostu dopisz je do tabeli.

KX	RASA	premie : wersja 1	premie : wersja 2
1	ELFY	+3 do CH, IN, ZR <u>lub</u> +3 do PC, ZR, CH	+6 ZR, +3 IN <u>lub</u> +6 PC, +3 CH
2	GOBLINY	+1 do wszystkich A	-
3	KOBOLDY	+3 do PC, ZR, OD	+6 ZR, +3 PC
4	KRASNOLUDY	+3 do CH, SI, OD	+6 SI, +3 OD <u>lub</u> +6 OD, +3 SI
5	LUDZIE	+3 do OD, PC, SI	-
6	NIZIOŁKI	+3 do IN, PC, ZR	+6 PC, +3 ZR
7	TROLLE	+3 do IN, OD, PC	+6 PC, +3 OD
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Profesji jest pięć: Kapłan, Magus, Mieszczanin, Łowca i Wojak. Uzupełniają się wzajemnie. Każda pełni inną funkcję w drużynie. Można je dywersyfikować w dowolnym kierunku, spełniającym opis profesji. Przykładowo z Kapłana można zrobić Nekromantę.

KAPŁAN - Potrafi leczyć sprzymierzeńców, rzucać klątwy, aury i odprawiać rytuały. Także nekromancja i druidyzm nie są mu obce. Jego potencjał tkwi w wierze. Możesz, uzgadniając to z MG, zaznaczyć w Inne (patrz "N.N", Postać) co wyznaje i/lub do jakiego zakonu należy (patrz Kulisy, Grupy).

- UZ:** Alfabet (wspólny, IN, 1, "N.N" s. 28)
Opieka (medyczna, ZR, 1, "N.N" s. 29)
Perswazja (przekonywanie, CH, 3, "N.N" s. 30)
- US:** Modlitwa (CH, 1, s. 14)
Święcenie (IN, 1, s. 19)
Uzdrowienie (IN, 2, s. 21)
- EK:** kostur (3 R, ZR, K4, z symbolem wyznania)

MAGUS - Może uprawiać magię każdego typu. Zazwyczaj jednak preferowana jest magia żywiołów. Możesz, uzgadniając to z MG, w Inne (patrz "N.N", Postać) zaznaczyć jaką szkołę, bądź kolegium magiczne ukończyła postać.

- UZ:** Alfabet (wspólny, IN, 1, "N.N" s. 28)
Wiedza (dziedzina magiczna, IN, 2, "N.N" s. 32)
Wyczuwanie Energii (PC, 1, "N.N" s. 32)
- US:** Dzikie Pnącza (ZR, 1, s. 10)
Iskra (ZR, 1, s. 11)
Kula Ognia (IN, 2, s. 13)
Tarcza Mrozu (IN, 1, s. 20)
- EK:** różdżka (2 R, ZR, K2)
kryształowa kula (1 R)

MIESZCZANIN - Każdy mieszczuch ma jakieś zdolności komunikacyjne. Przeważnie zajmuje się rzemiosłem lub handlem. Możliwości dają mu też zawarte znajomości i rozeznanie w prostej antymagii.

- UZ:** Fach (miejskie rzemiosło, ZR, 2, "N.N" s. 28)
 Negocjowanie (cen, CH, 1, "N.N" s. 29)
 Prowadzenie (powożenie, ZR, 1, "N.N" s. 30)
 Rozmowa (CH/IN, 2, "N.N" s. 30)
 Szacowanie (cen, PC, 1, "N.N" s. 31)
- US:** Bomba Dymna (ZR, 1, s. 9)
 Pancerz Antymagiczny (OD, 1, s. 15)
- EK:** rozpałka (1 R)
 finka (1 R, K2, ZR)
 sakwa złota (1 R, K20 / 20 W)

ŁOWCA - Specjalizuje się w walce na dystans i w skrytobójstwie. Potrafi też odnaleźć się na polowaniu, i gdy trzeba się wykazać zdolnością przetrwania. Łowcy są zazwyczaj niezrzeszeni, wolą działać sami. W inkantacjach preferują magię cienia.

- UZ:** Skradanie Sie (ZR, 2, "N.N" s. 30)
 Śledzenie (ZR, 1, "N.N" s. 31)
 Tropienie (PC, 1, "N.N" s. 31)
 Ukrywanie Sie (ZR, 1, "N.N" s. 31)
- US:** Peleryna (CH, 2, s. 15)
 Ukąszenie (ZR, 1, s. 21)
- EK:** łuk (2 R, ZR, K6, D)
 kołczan strzał (2 R, K20 / 20 szt)

WOJAK - Walczy w zwarcu. W drużynie najczęściej spełnia funkcję chroniącego pozostałych i przyjmującego ciosy. Bywa obeznany w kwestiach wojennych, takich jak dowodzenie, czy balistyka.

- UZ:** Nawigacja (PC, 1, "N.N" s. 29)
 Perswazja (rozkaz. lub zastrasz., CH, 2, "N.N" s. 30)
 Prowadzenie (jeździectwo, ZR, 2, "N.N" s. 30)
- US:** Berserker (SI, 2, s. 8)
 Drwina (CH, 1, s. 10)
- EK:** puklerz (2 R, 1 PN)
 miecz (2 R, SI, K6) lub topór (2 R, SI, K6+1, NO)

Księga Inkantacji

Animorfizm (IN, 1-3) - Działa tylko poza walką. Zamieniasz się w [kruka, wilka, niedźwiedzia]. Czar działa pA minut. Umaszczenie możesz wybrać.

Atak Krytyczny (A, 3) - Wykonujesz atak, który automatycznie jest trafieniem krytycznym. Testowany atrybut zależny jest od trzymanej broni (k).

Atak Perfekcyjny (A, 1-3) - Wykonujesz atak, który automatycznie zadaje maksymalne obrażenia ZD. Trzymana broń musi mieć R mniejsze bądź równe M tej umiejętności. Testowany atrybut zależny jest od trzymanej broni (k).

Atak Podwójny (A, 2) - W jednym manewrze wykonujesz podwójny cios. Na obrażenia rzucasz dwukrotnie. Nie mylić z walką dwoma broniami (*patrz "N.N", Walka, Manewry*).

Aura (A, 1-3) - Wzmacnia czasowo atrybut jednego wskazanego celu w zasięgu rzutu. Atrybut jest wzmocniony o MOD +[10,20,30] na pA tur. Aurę trzeba wykupywać osobno dla każdego atrybutu. Osobną US jest "*Aura (SI,2)*" i osobną jest "*Aura (IN,2)*".

Berserker (SI, 1-3) - Wpadasz na pA tur w szal walki, który dodaje +M do obrażeń zadawanych trzymaną bronią (k). Działa tylko podczas walki. | i: płat skóry (o)

Bezślad (ZR, 1-3) - Przez M godzin nie zostawiasz śladów stóp. Rzucąc to proste zaklęcie możesz tylko poza walką.

Bicz Inferno (ZR, 1-3) - Nie zadaje obrażeń, ale przyciąga na [K4,K6,K8] metrów jeden cel w zasięgu rzutu.

Bicz Wodny (ZR, 1-3) - Nie zadaje obrażeń, ale odpycha na [2,4,8] metrów jeden cel w zasięgu rzutu.

Bijatyka (SI/ZR, 1-3) - Wykonujesz atak wręcz. Zadajesz $+[K2,K4,K6]$ więcej obrażeń, niż domyślnie (patrz "N.N", Walka, Manewry).

Blok (-, 2) - Jeśli trzymasz tarczę możesz, używając manewru Obrony, zużyć EN zamiast manewru.

Błogosławieństwo (CH, 1-3) - Błogosławisz czynności wykonywanej przez sprzymierzeńca, wymagającej testu. Wykonawca nie może być potworem. Daje to $MOD +[10,20,30]$ do testu tej czynności.

Błyskawica (ZR, 1-3) - Zadajesz $[K4,K6,K8]$ obrażeń ZD. Błyskawicą można cisnąć w jeden cel w zasięgu rzutu, nawet jeśli na drodze stoi do M przeszkód. Zostaną ominięte przez nią.

Bomba Dymna (ZR, 1) - W trzy manewry potrafisz stworzyć bombę dymną. Bomba dymi przez pA tur/min w zasięgu rzutu od miejsca, w którym jest położona. I i: pojemnik (k,z), źródło ognia (k), łatwopalny/dymiący przedmiot (z,k)

Burza (IN, 2) - Potrafisz przywołać deszczową burzę, która odstrasza wszystkie zwierzęta i istoty o zachowaniu instynktownym. Burza w zasięgu strzału powoduje ulewę, pioruny, błyski i zawieję. Jeśli zdasz dodatkowy test CH możesz przestraszyć stworzenia o zachowaniu społecznym.

Burza Lodowa (IN, 1-3) - Zadaje M obrażeń ZD wszystkim celom w zasięgu zwarcia, od wskazanego miejsca w zasięgu rzutu.

Chodzenie Po Wodzie (ZR, 3) - Przez pA tur/min możesz chodzić po wodzie, jak po zwykłym gruncie. Gdy czas minie, a wciąż jesteś na tafli; wpadasz do wody. Musisz zdać test ZR, by nie zacząć tonąć. Test jest zbędny, gdy masz UZ Pływanie. Tonący traci 1 ZD na turę/minutę.

Ciernie (ZR, 1-3) - Ciskasz w zasięgu rzutu garścią cierni. Sumarycznie zadają $[K4,K6,K8]+M$ obrażeń ZD. Oznacza to, że masz sumę punktów do rozdysponowania pomiędzy kilku przeciwników. Jeśli

zadeklarujesz zadać danemu celowi więcej obrażeń, niż ma ZD, to zużywasz z sumy tylko tyle punktów, ile trzeba, aby go zabić. | i: gałązka cierniowa (o, z)

Cofnięcie Czasu (ZR, 1-3) - Podczas swojej tury możesz cofnąć akcję o M manewrów. Poza walką cofasz czas o M minut. Dzieje się to błyskawicznie; użycie nie wymaga zużycia manewru. | i: zegarek słoneczny (o)

Ćma Posłaniec (CH, 1-3) - Możesz przywołać ćmę, która przekaże krótką wiadomość dowolnej osobie na kontynencie. Wiadomość może składać się z [10,20,30] znaków. Adresat musi znać język, w jakim jest wiadomość.

Defonia (CH, 1-3) - Twój głos zostaje zniekształcony na M minut.

Drwina (CH, 1) - Wszyscy przeciwnicy w zasięgu rzutu zaczynają Cię atakować. Dzięki temu pozostali członkowie drużyny mają większą szansę przeżyć. Jesteś celem sprowokowanych przeciwników przez pA tur.

Dwuportal (IN, 2) - W przeciągu dwóch manewrów tworzysz dwa portale: czerwony i niebieski. Umieścić je możesz w zasięgu rzutu. Przejście z jednego do drugiego trwa manewr. Gdy ponownie rzucisz to zakłęcie poprzednia para portali znika. Kolory portali można też wybrać.

Dzikie Pnącza (ZR, 1) - Mobilizujesz siły natury, by jeden humanoidalny cel w zasięgu rzutu miał na pIN tur nogi spętane pnączami. Przez ten czas cel nie może się poruszać.

Eksplzja (IN, 1-3) - Sprawiasz, że wybrany przedmiot o R równym bądź mniejszym M tej inkantacji wybucha. W zasięgu zwarcia od wybuchu wszystkie osoby tracą po M punktów ZD.

Elektrowelizm (IN, 1-3) - Potrafisz podróżować poprzez substancje przewodzące elektryczność, takie jak woda. Zależnie od poziomu

mocy zaklęcia możesz dokonać podróży w zasięgu [zwarcia, rzutu, strzału].

Furia (CH, 2) - Wpadasz w furie, która sprawia, że przez pA tur twój przedział trafienia krytycznego to 1-10, a przedział chybień krytycznego 90-100. Działa tylko podczas walki.

Gejzer (IN, 1-3) - Wskazujesz jedno miejsce w zasięgu rzutu. Wybu-cha tam niewielki gejzer. Grunt musi być naturalny. Eksplozja jest niegroźna, ale odtrąca na pSI metrów stojące tam osoby i przedmio-ty.

Gekon (ZR, 1-3) - Pozwala chodzić po ścianach i suficie przez pA tur/min. Jeśli jesteś na suficie, a zaklęcie przestaje działać, to tracisz tyle punktów ZD ile pięter spadasz.

Implozja (IN, 1-3) - Sprawiasz, że wybrany przedmiot w zasięgu rzutu, o R równym bądź mniejszym M tej inkantacji, zapada się w sobie. W zasięgu zwarcia od implozji wszystkie osoby tracą po M punktów EN.

Iskra (ZR, 1) - Pstrykając palcami tworzysz iskrę, która może wytworzyć zapłon dowolnego łatwopalnego obiektu w zasięgu zwarcia.

Jasnosłyszenie (PC, 1-3) - W zasięgu strzału jesteś w stanie wychwy-cić M pojedynczych dźwięków, niezależnie od natężenia hałasu, aku-styki i innych rozpraszających czynników.

Jasnowidzenie (PC, 1-3) - W zasięgu strzału jesteś w stanie dostrzec M pojedynczych obiektów, niezależnie od oświetlenia i przeszkód istniejących między obserwowanym a obserwującym.

Kafar Świtu (SI, 3) - Zadajesz magicznym pociskiem K10+pA obra-żeń ZD, jednemu dużemu celowi w zasięgu rzutu. Cel musi być na otwartej przestrzeni, świetlisty pocisk trafia go z nieba.

Kajdany (IN, 2) - Zaklinasz dłonie jednego człekokształtnego celu w zasięgu rzutu, na pZR tur/min. Gdy złączy dłonie to nie może ich

od tego momentu rozdzielić. Uniemożliwia to sporo manewrów, ale jeśli cel trzyma broń, to wciąż może nią zaatakować.

Kameleon (CH, 1-3) - Pozwala zmienić kolor skóry, dzięki czemu można udawać przedstawiciela dowolnej innej rasy, o podobnej budowie ciała. Osoby o zachowaniu społecznym/wyższym mogą próbować testu PC raz na turę/minutę.

Kamień Rozpadu (IN, 1) - Możesz nasycić kamyk Energią i cisnąć w najbliższy cel w zasięgu rzutu. Zadaje on K6+pA obrażeń ZD. Gdy trafi w cel rozpada się na tysiące migotliwych drobin. I i: otoczek (k, z)

Kielkowanie (ZR, 1-3) - Jeśli posiadasz ziarenko dowolnej rośliny możesz magicznie wykiełkować zeń tą roślinę. Roślina musi mieć R równe bądź mniejsze od M zakłącia.

Kłątwa (A, 1-3) - Osłabia czasowo atrybut jednego wskazanego celu w zasięgu rzutu. Atrybut jest osłabiony o MOD -[10,20,30] na pA tur. Kłątwe trzeba wykupywać osobno dla każdego atrybutu. Osobną US jest "Kłątwa (SI,2)" i osobną jest "Kłątwa (IN,2)".

Kolaps (IN, 1-3) - Tworzysz w zasięgu zwarcia niewidzialny wyłom energetyczny, który zasysa Energię do środka, niczym czarna dziura. Użyj znacznika, by umiejscowić go na planszy. Jeden cel, który wejdzie na pole kolapsu traci [K4,K6,K8] punktów EN.

Kontratak (A, 1) - Zamiast się obronić (patrz "N.N," s. 23) wyprowadzasz kontrę. Niweluje to atak przeciwnika i pozwala Ci wykonać swój. Kontrować można tylko w zasięgu zwarcia i musisz trzymać w rękę broń (k). Testowany atrybut zależny jest od trzymanej broni.

Kontrzakłęcie (OD, 1-3) - Pozwala odeprzeć dowolne zakłęcie o M mniejszym bądź równym od M tej kontry. Możesz wskazać kierunek odpierania zakłęcia. Polecą ono połowę dystansu jaki dzieli Cię od przeciwnika, którego zakłęcie odpierasz.

Kopniak (SI, 1-3) - Wykonujesz atak wręcz w zasięgu zwarcia; zadajesz obrażenia równe 1 ZD. Kopnięcie odpycha cel na M metrów. Cel nie może być większy od Ciebie.

Koroskóra (OD, 1-3) - Pokrywasz się korą. Musisz wykazać się odpornością, by kora nie uszkodziła twojej skóry. Jeśli test OD się powiedzie zyskujesz $+[K4, K6, K8]$ PN na pA+M tur. Jeśli jednak nie - tracisz M punktów ZD.

Korozja (IN, 2) - Niszczysz zbroję jednego celu w zasięgu rzutu. Wskazana część opancerzenia traci swoje PN. Można je odzyskać, gdy zbroja zostanie naprawiona.

Kościana Włócznia (ZR, 1-3) - Rzucasz umagicznią kością do jednego celu w zasięgu rzutu. Zadaje ona $K6+M$ obrażeń ZD. | i: kość (o, z)

Kościana Zbroja (IN, 1-3) - Pochłania obrażenia łącznie. To oznacza, że zużywa się ją jak punkty ZD. Ma pOD punktów. Przykładowo wynik 5 oznacza, że podczas przyjmowania najbliższych ciosów tyle właśnie punktów zostanie pochłonięte, zanim obrażenia przejdą na posiadającego tę zbroję. Po zużyciu sumy punktów zbroja kruszeje. | i: kość (o, z)

Kościany Totem (ZR, 2) - Odstrasza wroga jednostki w zasięgu rzutu od miejsca postawienia. Wzniesiony musi być z kości (k). Rozbić go można jednym celnym ciosem, z dowolnej broni.

Kula Ognia (IN, 1-3) - Zadajesz $[K4, K6, K8]+pA$ obrażeń ZD jednemu celowi w zasięgu rzutu. | i: grudka siarki (z, o)

Kwaśny Deszcz (IN, 1-3) - Wskazujesz punkt w zasięgu rzutu. W promieniu $[K4, K6, K8]$ metrów od niego zaczyna padać kwaśny deszcz. Sprawia, że zbroje będących pod toksyczną chmurą tracą M punktów PN. Jeśli nie mają oni zbroi tracą M punktów ZD.

Lawina (IN, 3) - Jeśli jesteś na otwartym terenie (k) możesz przywo-

łać lawinę. Zасыpuje ona obszar w zasięgu strzału. Na nim wszystkie jednostki, poza latającymi, poruszają się o połowę wolniej (wartości zaokrąglaj w dół). Lawina topnieje pod koniec walki.

Magiczny Pocisk (ZR, 1-3) - Strzelasz z broni dystansowej, a pocisk może ominąć M przeszkód, by trafić do celu.

Meteor (IN, 3) - Zadajesz K8 obrażeń ZD jednemu celowi w zasięgu rzutu oraz M obrażeń ZD wszystkim celom w zasięgu zwania od tegoż celu.

Mgła Wojny (IN, 2) - Wytwarzasz mgłę, która sprawia, że wszyscy na polu walki muszą zdać test PC przed każdym testem związanym z walką. Mgła działa tylko na polu walki, podczas jej trwania i do jej końca.

Modlitwa (CH, 1) - Modlisz się w intencji powodzenia czynności, którą właśnie chcesz wykonać. Daje to MOD +20 do testu tej czynności.

Niewidzialność (CH, 1-3) - Stajesz się faktycznie niewidzialny na M najbliższych manewrów.

Nova Mrozu (IN, 2) - Tworzysz wokół siebie wybuch mrozu, który zamraża wszystko (prócz Ciebie) w zasięgu rzutu na pA tur.

Odbicie Ciosu (OD, 2) - Używa się jak manewru Obrona; musisz trzymać tarczę (k). Gdy odbijasz właśnie przyjmowany atak, a w zasięgu zwania jest przeciwnik, to przejmuje on obrażenia kierowane na Ciebie. Działa tylko w przypadku konwencjonalnych ataków.

Odświeżenie (IN, 1-3) - Możesz użyć raz na dzień. Zyskujesz [K4, K6, K8] punktów EN. Nie musisz jej spalać do inkantacji.

Odtrucie (OD, 1) - Wskazany cel w zasięgu zwania zostaje oczyszczony ze wszelkich trucizn. Możesz wskazać siebie.

Okrzyk (CH, 1-3) - Na pA tur odstraszone zostają wszystkie wrogie

jednostki o zachowaniu [instynktownym, społecznym, wyższym] w zasięgu rzutu. Przez ten czas uciekają w losowym kierunku, zamiast atakować.

Otwarcie (ZR, 1) - Potrafisz magicznie otworzyć dowolny zamek w drzwiach, dzięki czemu nie zostawiasz śladów włamania. Musisz być w zasięgu zwania od zamka.

Pancerz Antymagiczny (OD, 1-3) - Przez [K4,K6,K8] tur jesteś odporny na działanie ataków magicznych o M równym bądź niższym od M tego pancerza.

Pchnięcie Tarczą (SI, 1-3) - Jeśli trzymasz tarczę (k) możesz odepchnąć jeden cel w zasięgu zwania na pA+M metrów. Cel nie może być większy od Ciebie.

Peleryna (CH, 2) - Nakrywasz się magiczną peleryną, która sprawia, że na pA tur stajesz się niewidzialny. Działa tylko w półmroku i ciemności. | i: peleryna (o)

Pięść Gniewu (SI, 3) - Wyjątkowo mocny cios, który zdolni są wymierzyć tylko najsilniejsi wojownicy. Zadajesz wręcz pA+K8 obrażeń ZD jednemu celowi w zasięgu zwania.

Piorun Kulisty (ZR, 3) - Zadajesz nim K6+pA obrażeń ZD. Możesz nim cisnąć w zasięgu rzutu, nawet jeśli na drodze stoi przeszkoda. Zostanie ona ominięta.

Płaszcz Cienia (CH, 3) - Nakrywasz się płaszczem (k), który sprawia, że na pZR tur każdy, kto chce Cię zaatakować musi każdorazowo zdać test PC.

Płomyk (ZR, 1-3) - To niegroźny, drobny żywiołak ognia. Świeci w zasięgu M metrów i posiada właściwości zapalne, typowe dla ognia. Nie podpala on jednak wszystkiego czego się dotknie; intencję musi wyrazić jego właściciel. Nie może zadawać obrażeń żywym celom. Kolor płomyka można wybrać. Płomyk wygasa po M

turach/minutach. I i: pochodnia (o, z)

Pole Siłowe (IN, 1-3) - Wytwarzasz magiczne pole odpierające M najbliższych niemagicznych ataków.

Porażenie (CH, 3) - Mobilizujesz siły niebios, by jeden cel w zasięgu rzutu miał od uderzenia piorunu przez pA tur/min sparaliżowane ręce i nogi. Cel nie może przez ten czas ruszać kończynami.

Portal (IN, 3) - Tworzysz duży portal prowadzący do wybranego, bezpiecznego miejsca, w którym byłeś w przeciągu ostatnich K6 dni. Mogą doń wejść wszyscy twoi sprzymierzeńcy. Wejście w portal zużywa jeden manewr. Kreacja portalu trwa K6 manewrów. Powstaje on w zasięgu zwania od inkantującego zaklęcie.

Pośpiech (ZR, 2) - Na pA tur masz +pA metrów więcej do przebycia, przy użyciu manewru Ruch. Działa tylko podczas walki.

Pożoga (ZR, 1-3) - Zostawiasz za sobą [K4,K6,K8] metrów płonących śladów stóp. Użyj znaczników. Cel, który wejdzie na pojedynczy ślad traci M punktów ZD. Działa tylko podczas walki. Ślady wygasają pod koniec walki, jeśli ktoś do tego czasu weń nie wdepcie. Nie działa, gdy teren jest podmokły.

Prawdosłyszenie (PC, 1-3) - Inkantując je w myślach, podczas rozmowy, jesteś w stanie stwierdzić, kiedy ktoś mówi prawdę. Zaklęcie działa do końca rozmowy.

Przebicie (SI, 1-3) - Wykonujesz atak zwykłą bronią (k), który sprawia, że przeciwnik traci M punktów PN, jeśli posiada jakieś opancerzenie. Jeśli nie, to traci M punktów ZD.

Przepaść (IN, 1) - Jeśli jesteś na otwartym terenie, to możesz stworzyć sporą wyrwę, o wymiarach 1x4. Użyj znaczników. Wskaż miejsce w zasięgu rzutu. Znajdujące się tam osoby bez problemu uskakują na bok. Od tej pory jednak przepaść staje się przeszkodą, którą trzeba omijać. Jeśli ktoś weń wpadnie, to musi zużyć manewr

na wyjście z wyrwy.

Przywołanie (CH/IN, 1-3) – Tylko dla PG. Trwa M manewrów. Sprzymierzeniec ma atrybuty równe [10,20,30]. Pósiada M punktów ZD i M punktów EN. Możesz mieć maksymalnie jednego. Każdy typ przywołania należy wykupywać osobno:

Przywołanie chowańca - Niegroźny kompan może pomagać w prostych czynnościach. Nie jest zdolny do walki; jest podczas niej "niewidoczny" na planszy. Może to być drobny człekokształtny potwór (np. [chochlik, gog, imp]), bądź zwierzę (np. nietoperz, żbik, małpa)].

Przywołanie ożywienia - Przykładowo [szkielet, ghul, golem]. Jest bezwolnym sprzymierzeńcem, przydatnym podczas walki. Zadaje [K2,K4,K6] obrażeń w zasięgu zwarcia. Jego tura jest zawsze po turze przywołującego. Posiada jeden manewr do wykorzystania.

Przywołanie przodka - Przodek, w postaci ducha, pomaga dzięki swej niematerialnej postaci. Nie jest zdolny do fizycznych ataków. Może za to komunikować o tym, co się znajduje za przeszkodą, bądź odwracać uwagę przeciwników. Może zostać zaatakowany tylko magicznie. Zadawane obrażenia odejmują mu punkty EN (a nie ZD). Ginie, gdy straci wszystkie. Jego tura jest zawsze po turze przywołującego. Posiada jeden manewr do wykorzystania.

Rozbłysk (CH, 1-3) - Na [K4,K6,K8] minut oślepiasz jeden wskazany cel w zasięgu zwarcia.

Rozproszenie Energii (ZR, 1) - Jesteś w stanie rozproszyć dowolne samoistnie funkcjonujące skupisko Energii, takie jak magiczne lub stale umagicznione rośliny, zwierzęta, miejsca i przedmioty. Nie działa jako kontrzakęcie na regularną magię.

Rozproszenie Wiatru (IN, 1) - Umiesz rozproszyć wiatr na niewielkim obszarze. Ów obszar to zasięg zwarcia od wskazanego punktu w zasięgu rzutu. Dzięki temu jeśli na wskazanym miejscu są przed-

mioty - które mogły by zostać przemieszczone - zostają na swoim miejscu.

Rozkład (IN, 1) - Jedno wskazane truchło w zasięgu rzutu ulega rozkładowi.

Rozkwit (IN, 1-3) - Jedna wskazana roślina, o R równym bądź mniejszym od M zakłęcia, zakwita w manewr. Musi być w zasięgu rzutu i mieć warunki sprzyjające rozkwitowi (zbliżone do naturalnych).

Rzut Bronią (A, 1-3) - Ciskasz bronią do jednego celu w zasięgu rzutu. R broni musi być równe bądź mniejsze od M tej umiejętności. Atrybut testowany i obrażenia zależne są od trzymanej broni (k).

Rzut Kompanem (CH>SI, 1-3) - Wstępnie wykonaj z kompanem test ilościowy CH; musisz go przekonać. Potem zdaj test SI, by cisnąć nim w zasięgu rzutu. Przy tym teście MG ustala MODy, zależnie od różnicy w Waszych posturach. Jeśli kompan trafi w przeciwnika; przeciwnik traci [K4,K6,K8]+pA punktów ZD, a kompan traci M punktów ZD. Możliwe do wykonania tylko na danym piętrze.

Skamienienie (IN, 1-3) - Na M tur wybrany cel w zasięgu rzutu kamienieje. Przez ten czas wszystkie ataki konwencjonalne wykonane są na nim z obrażeniami większymi o +M.

Strumień Bryzy (ZR, 2) - Tryskasz z dłoni wiązką skondensowanej bryzy do jednego celu w zasięgu rzutu. Możesz zadać obrażenia równe pSI punktów ZD lub przewrócić cel na turę.

Strzał W Głowę (ZR, 3) - Tylko dla PG. Jeśli wyrzuciłeś trafienie krytyczne bronią dystansową; wymierzasz śmiertelny strzał. Zdaj test ZR, spal EN i zużyj manewr. Cel nie może mieć opancerzenia.

Strzał Wielokrotny (ZR, 1-3) - W czasie jednego manewru wykonujesz serię strzałów. Rzuć M razy na obrażenia. Ilość punktów obrażeń możesz rozdzielić pomiędzy dowolną liczbę celów, w odpowiednim dla broni zasięgu. Pamiętaj jednak o zużyciu amunicji.

Szał Bitewny (CH, 2) - Wpadasz w szal, który sprawia, że przez M tur Twój przedział trafienia krytycznego to dla Ciebie 1-10. Działa tylko podczas walki.

Szarża (SI/ZR, 1-3) - Wykonujesz manewr Ruch, zadając po drodze M obrażeń wszystkim przeciwnikom w zasięgu zwarcia od przebytej drogi. Musisz trzymać jakąś broń (k).

Szpony (IN, 3) - Wykorzystujesz siłę woli, by wyrosły Ci w moment zwierzęce szpony. Działają jak broń (ZR, K8, 1R). Utrzymują się przez pA tur/min, po czym odpadają. | i: pazur (o, z)

Ściana Ognia (CH, 1-3) - Wskaż miejsce w zasięgu rzutu. Wmawiasz przeciwnikom, że we tym właśnie miejscu stoi ściana ognia o wymiarach 1x4. Użyj znaczników. Jest to sugestia skuteczna do tego stopnia, że każdy wrogi cel, który stoi na znaczniku traci M punktów ZD. Znaczniki są tu jednorazowego użycia. | i: źródło ognia (o)

Świetlik (IN, 1-3) - Przywołujesz niegroźnego magicznego duszka, który siada Ci na ramieniu i oświetla wszystko w zasięgu [8,16,32] metrów. Kolor światła można wybrać. Świetlik wygasa po pA turach/minutach.

Święcenie (IN, 1-3) - Możesz poświęcić broń trzymaną w ręku, mającą R równe bądź mniejsze od M tej umiejętności. Broń po święceniu ma +M do obrażeń zadawanych potworom. Wzmocnienie działa do końca walki. Działa tylko podczas niej.

Święta Aura (CH, 1-3) - Przez pA tur/min potwory mogą podejść do Ciebie tylko na pA+M metrów. Jeśli chcą podejść bliżej muszą raz na swoją turę zdać test OD. Niezdany test powoduje obrażenia ZD równe [K4,K6,K8].

Święty Pocisk (ZR, 1-3) - Ciskasz nim do jednego celu w zasięgu rzutu. Zadaje on M obrażeń ZD przeciwnikom, a regeneruje tyle samo ZD sprzymierzeńcom.

Taranowanie (SI, 1) - Taranujesz jedną osobę w zasięgu K6+pZR metrów. Ta osoba przewraca się. Nie może być większa od taranującego. By wstać musi zużyć manewr.

Tarcza Mrozu (IN, 1-3) - Wytwarzasz mroźną tarczę, wokół jednego celu w zasięgu rzutu. Tarcza daje +M PN na pA tur, przy testach manewru Obrona.

Tarcza Szronu (OD, 1-3) - Pokrywasz jeden cel w zasięgu rzutu mroźną powłoką, która na pA+M tur daje MOD +[10,20,30] do OD przy testach manewru Obrona.

Tchnienie (IN, 1-3) - Punkty EN zużyte podczas inkantacji przechodzą do punktów ZD.

Telekineza (ZR, 1-3) - Potrafisz przesunąć w zasięgu rzutu jeden przedmiot o R równym bądź mniejszym od M zaklęcia.

Telepatia (PC, 1-3) - Potrafisz czytać w myślach osoby, z którą rozmawiasz przez pA tur/minut.

Teleportacja (IN, 1-3) - Teleportujesz się do wskazanego (tu: widocznego) miejsca w zasięgu rzutu.

Toksyczny Jad (-, 2) - Plujesz zielonożółtą, żrącą mazią w zasięgu zwarcia. Spalasz Energię, ale k% rzucasz tylko, by sprawdzić skrajne wyniki. Splunięcie zadaje K4 obrażeń ZD.

Trzęsienie (SI, 3) - Musisz się wykazać wyjątkową siłą, by poruszyć grunt. Wszyscy w zasięgu rzutu padają na ziemię pod wpływem trzęsienia. By wstać muszą zużyć manewr.

Uduchowanie (IN, 1-3) - Jeśli w drużynie jest leczący (np: kapłan), to możesz odmówić prostą modlitwę w jego intencji. Nie musisz zużywać manewru. Musisz być w zasięgu rzutu od niego. Zyskuje on +M do najbliższych leczonych przez niego ran. Musisz być tego samego wyznania co leczący.

Unik (ZR, 1) - Jesteś w stanie uniknąć właśnie przyjmowanego ataku. Unik możesz wykorzystać maksymalnie pA razy między swoimi turami.

Ukąszenie (ZR, 1-3) - Jeśli jesteś niezauważony możesz zadać atak bronią kującą o 1 R. Zyskujesz premię +M do zadanych obrażeń. Po wykonanym ataku pozostajesz w ukryciu.

Uzdrowienie (IN, 1-3) - Przywracasz [K4, K6, K8] punktów ZD jednemu celowi w zasięgu rzutu.

Wampiryzm (SI/ZR, 1-3) - Przejmujesz M punktów ZD od jednego celu w zasięgu zwarcia. Cel musi posiadać krew i być żywy. Musi istnieć także realna możliwość wgryzienia się w cel. Testowany atrybut wybiera MG zależnie od postury celu. Wyssanie krwi zostawia ślady zębów.

Warzenie Truchła (ZR, 1) - Możesz zrobić wywar z truchła. Nalewasz go do pojemnika o 1 R. Uzyskujesz K4 takich sztuk. Każda z nich wydaje okropny odór w zasięgu rzutu. Wywar można robić tylko poza walką. I i: zwłoki (k,z), źródło ognia (k), kociółek (k)

Wezwanie Sokoła (CH, 3) - Wzywasz białego sokoła. Jest to bardzo inteligentne stworzenie. Przylatuje tylko do bezpiecznych miejsc. Nie forsuje przeszkód, więc musi mieć też realną możliwość dotrzeć na miejsce. Gdy się zjawi można zadać mu jedno pytanie, w dowolnym języku, a on wskaże dziobem odpowiedź. Potem odlatuje.

Wiązka Many (IN, 1-3) - Zadaje M obrażeń ZD jednemu celowi w zasięgu rzutu. Wiązka czystej energii magicznej omija wszelkie pancerze i wzmocnienia. Nie może zostać odparta za pomocą manewru Obrona. Działa także na przeciwników niematerialnych.

Widmo (CH, 1-3) - Przywołujesz widmo strasznego zjawiska, takiego jak plaga pajaków, tańczące szkielety, czy statek piratów forsujący dane miejsce. Widmo dostrzegają wszyscy w zasięgu rzutu. Ty i twoja drużyna wiecie jednak, że to fikcja. Przez najbliższe M tur

wszyscy, poza członkami drużyny są zdezorientowani, przez co wykonują tylko jeden manewr na turę. MG może przyznać PP za ciekawy opis widma.

Wieszczba (IN, 1-3) - Za trochę złota możesz rozmawiać z duchem wieszczki, która odpowie nieomylnie na M pytań. Jej duch rozproszy się zaraz po udzieleniu odpowiedzi. Test ma MOD +X równe ilości sztuk złota (W) rzuconych na wiatr. Można rzucić maksymalnie 30 W.

UZ: Władanie Bronią (A, 1-3) - Zyskujesz stały MOD +[10,20,30] do testów Ataku wybranym typem broni. Władanie trzeba wykupywać osobno dla każdego typu broni. Osobną US jest "Władanie Bronią (topory,2)" i osobną jest "Władanie Bronią (berdysze,2)".

Włócznia Lodu (ZR, 1-3) - Trafiasz jeden cel w zasięgu rzutu. Włócznia zadaje [K2,K4,K6] obrażeń ZD i zmniejsza jego OD o MOD -[5,10,15] do końca walki. Modyfikatory nie kumulują się.

Włócznia Pędu (SI/ZR, 1-3) - Jeśli trzymasz włócznię, oszczep lub inną podobną im bronię miotaną (k) możesz wkładając więcej siły lub zręczności cisnąć nią w zasięgu strzału. Zadaje ona o +M więcej obrażeń ZD. Testowany atrybut zależny jest od trzymanej broni.

Wrota Czasu (IN, 3) - Pozwala stworzyć wrota, które przenoszą inkantującego w czasie do końca walki. Zostaje on z niej wykluczony. Możliwe jest to jednak tylko, gdy posiada sprzymierzeńców, którzy mogą na polu walki zostać.

Wskrzeszenie (IN, 3) - Maksymalnie godzinę po śmierci jednego sprzymierzeńcy możesz go wskrzesić. Musisz być poza walką i w zasięgu zwania od niego. Wskrzeszony po inkantacji ma 3/X ZD i 3/X EN.

Wychłodzenie (IN, 1-3) - Spowalniasz ruch jednego wskazanego celu w zasięgu rzutu. Porusza się on wolniej o M metrów przez pA tur.

Wyciszenie (ZR, 1-3) - Pozwala na bezgłośnie używanie przedmiotu o R równym bądź mniejszym M tej umiejętności, przez pA tur/min.

Wyskok (ZR, 1-3) - Skaczesz z maksymalnie M piętra, by zaatakować przeciwnika trzymaną bronią (k), o maks 2 R. Nie testujesz osobno ataku, ale atrybutem testowanej broni musi być ZR. Musisz być też w zasięgu zwarcia od przeciwnika.

Zaćmienie (CH, 1-3) - W zasięgu [zwarcia,rzutu,strzału] wszelkie źródła światła przestają działać.

Zakłęty Dywan (IN, 1) - Oddajesz magiczną energię dywanowi, po czym przekonujesz go do swojego panowania nad nim. Trwa to dwa manewry. Od tego momentu dywan unosi się nieco nad ziemią. Można się na nim przemieszczać jak normalnym środkiem transportu naziemnego. Możesz kontrolować maksymalnie jeden dywan.

Zamęt (CH, 1-3) - Dezorientuje wszystkie wrogie cele w zasięgu rzutu. Tracą przez to M swoich najbliższych manewrów.

Zamrożenie (IN, 1-3) - Zamrażasz na M tur jeden wybrany cel w zasięgu rzutu. Może być to przedmiot lub postać nie większa, niż dowolny człekokształtny.

Zatrucie (IN/ZR, 1-3) - Wskazany cel w zasięgu zwarcia zostaje zatruty. Traci co turę M punktów ZD. Zatrucie trwa póki cel nie zda testu OD. Może go wykonać raz na turę.

Zawierucha (IN, 1-3) - Sprawiasz, że w zasięgu rzutu wiatr zaczyna mocno wiać. Przewraca wszystkie przedmioty o R równym lub niższym od M tej umiejętności.

Zegarmistrzostwo (IN/ZR, 1-3) - Inkantacja pozwala na M godzin kontrolować siłą woli wszystkie widzialne zegarki w pobliżu. W zasięgu zwarcia testuj ZR. W zasięgu rzutu testuj IN.

Żądło (ZR, 1-3) - Atakujesz bronią kłującą lub dystansową. Zadajesz o +pA więcej obrażeń, jednak po ataku upuszczasz broń na ziemię.

Księga Inkantacji: Indeks

K12 #1	K12 #2	indeks
1	1	Animorfizm (IN, 1-3) s. 8
	2	Atak Krytyczny (A, 3) s. 8
	3	Atak Perfekcyjny (A, 1-3) s. 8
	4	Atak Podwójny (A, 2) s. 8
	5	Aura (A, 1-3) s. 8
	6	Berserker (SI, 1-3) s. 8
	7	Bezład (ZR, 1-3) s. 8
	8	Bicz Inferno (ZR, 1-3) s. 8
	9	Bicz Wodny (ZR, 1-3) s. 8
	10	Bijatyka (SI/ZR, 1-3) s. 9
	11	Blok (-, 2) s. 9
	12	RZUĆ PONOWNIE
2	1	Błogosławieństwo (CH, 1-3) s. 9
	2	Błyskawica (ZR, 1-3) s. 9
	3	Bomba Dymna (ZR, 1) s. 9
	4	Burza (IN, 2) s. 9
	5	Burza Lodowa (IN, 1-3) s. 9
	6	Chodz. Po Wodzie (ZR, 3) s. 9
	7	Ciernie (ZR, 1-3) s. 9
	8	Cofnięcie Czasu (ZR, 1-3) s. 10
	9	Ćma Posłaniec (CH, 1-3) s. 10
	10	Defonia (CH, 1-3) s. 10
	11	Drwina (CH, 1) s. 10
	12	RZUĆ PONOWNIE

3	1	Dwuportal (IN, 2) s. 10
	2	Dzikie Pnącza (ZR, 1) s. 10
	3	Eksplozja (IN, 1-3) s. 10
	4	Elektrawelizm (IN, 1-3) s. 10
	5	Furia (CH, 2) s. 11
	6	Gejzer (IN, 1-3) s. 11
	7	Gekon (ZR, 1-3) s. 11
	8	Implozja (IN, 1-3) s. 11
	9	Iskra (ZR, 1) s. 11
	10	Jasnosłyszenie (PC, 1-3) s. 11
	11	Jasnowidzenie (PC, 1-3) s. 11
	12	RZUĆ PONOWNIE
4	1	Kafar Świtu (SI, 3) s. 11
	2	Kajdany (IN, 2) s. 11
	3	Kameleon (CH, 1-3) s. 12
	4	Kamień Rozpadu (IN, 1) s. 12
	5	Kielkowanie (ZR, 1-3) s. 12
	6	Kłątwa (A, 1-3) s. 12
	7	Kolaps (IN, 1-3) s. 12
	8	Kontratak (A, 1) s. 12
	9	Kontrzakłęcie (OD, 1-3) s. 12
	10	Kopniak (SI, 1-3) s. 13
	11	Koroskóra (OD, 1-3) s. 13
	12	RZUĆ PONOWNIE
5	1	Korozja (IN, 2) s. 13
	2	Kościana Włócznia (ZR, 1-3) s. 13
	3	Kościana Zbroja (IN, 1-3) s. 13

	4	Kościany Totem (ZR, 2) s. 13
	5	Kula Ognia (IN, 1-3) s. 13
	6	Kwaśny Deszcz (IN, 1-3) s. 13'
	7	Lawina (IN, 3) s. 13
	8	Magiczny Pocisk (ZR, 1-3) s. 14
	9	Meteor (IN, 3) s. 14
	10	Mgła Wojny (IN, 2) s. 14
	11	Modlitwa (CH, 1) s. 14
	12	RZUĆ PONOWNIE
6	1	Niewidzialność (CH, 1-3) s. 14
	2	Nova Mrozu (IN, 2) s. 14
	3	Odbicie Ciosu (OD, 2) s. 14
	4	Odświeżenie (IN, 1-3) s. 14
	5	Odrucie (OD, 1) s. 14
	6	Okrzyk (CH, 1-3) s. 14
	7	Otwarcie (ZR, 1) s. 15
	8	Pancerz Antymag. (OD, 1-3) s. 15
	9	Pchnięcie Tarczą (SI, 1-3) s. 15
	10	Peleryna (CH, 2) s. 15
	11	Pięść Gniewu (SI, 3) s. 15
	12	RZUĆ PONOWNIE
7	1	Piorun Kulisty (ZR, 3) s. 15
	2	Plaszcz Cienia (CH, 3) s. 15
	3	Płomyk (ZR, 1-3) s. 15
	4	Pole Siłowe (IN, 1-3) s. 16
	5	Porażenie (CH, 3) s. 16
	6	Portal (IN, 3) s. 16

	7	Pośpiech (ZR, 2) s. 16
	8	Pożoga (ZR, 1-3) s. 16
	9	Prawdosłyszenie (PC, 1-3) s. 16
	10	Przebicie (SI, 1-3) s. 16
	11	Przepaść (IN, 1) s. 16
	12	RZUĆ PONOWNIE
8	1	Przywołanie (CH/IN, 1-3) s. 17
	2	Rozbłysk (CH, 1-3) s. 17
	3	Rozprosz. Energii (ZR, 1) s. 17
	4	Rozprosz. Wiatru (IN, 1) s. 17
	5	Rozkład (IN, 1) s. 18
	6	Rozkwit (IN, 1-3) s. 18
	7	Rzut Bronią (A, 1-3) s. 18
	8	Rzut Kompan. (CH>SI, 1-3) s. 18
	9	Skamienienie (IN, 1-3) s. 18
	10	Strumień Bryzy (ZR, 2) s. 18
	11	Strzał W Głowę (ZR, 3) s. 18
	12	RZUĆ PONOWNIE
9	1	Strzał Wielokrotny (ZR, 1-3) s. 18
	2	Szał Bitewny (CH, 2) s. 19
	3	Szarża (SI/ZR, 1-3) s. 19
	4	Szpony (IN, 3) s. 19
	5	Ściana Ognia (CH, 1-3) s. 19
	6	Świetlik (IN, 1-3) s. 19
	7	Świecenie (IN, 1-3) s. 19
	8	Święta Aura (CH, 1-3) s. 19
	9	Święty Pocisk (ZR, 1-3) s. 19

	10	Taranowanie (SI, 1) s. 20
	11	Tarcza Mrozu (IN, 1-3) s. 20
	12	RZUĆ PONOWNIE
10	1	Tarcza Szronu (OD, 1-3) s. 20
	2	Tchnienie (IN, 1-3) s. 20
	3	Telekineza (ZR, 1-3) s. 20
	4	Telepatia (PC, 1-3) s. 20
	5	Teleportacja (IN, 1-3) s. 20
	6	Toksyczny Jad (-, 2) s. 20
	7	Trzęsienie (SI, 3) s. 20
	8	Uduchowienie (IN, 1-3) s. 20
	9	Unik (ZR, 1) s. 21
	10	Ukąszenie (ZR, 1-3) s. 21
	11	Uzdrowienie (IN, 1-3) s. 21
	12	RZUĆ PONOWNIE
11	1	Wampiryzm (SI/ZR, 1-3) s. 21
	2	Warzenie Truchła (ZR, 1) s. 21
	3	Wezwanie Sokoła (CH, 3) s. 21
	4	Wiązka Many (IN, 1-3) s. 21
	5	Widmo (CH, 1-3) s. 21
	6	Wieszczba (IN, 1-3) s. 22
	7	UZ: Władanie Bronią (A, 1-3) s. 22
	8	Włócznia Łodu (ZR, 1-3) s. 22
	9	Włócznia Pędu (SI/ZR, 1-3) s. 22
	10	Wrota Czasu (IN, 3) s. 22
	11	Wskrzeszenie (IN, 3) s. 22
	12	RZUĆ PONOWNIE

12	1	Wychłodzenie (IN, 1-3) s. 22
	2	Wyciszenie (ZR, 1-3) s. 23
	3	Wyskok (ZR, 1-3) s. 23
	4	Zaśmienie (CH, 1-3) s. 23
	5	Zakłęty Dywan (IN, 1) s. 23
	6	Zamęt (CH, 1-3) s. 23
	7	Zamrożenie (IN, 1-3) s. 23
	8	Zatrucie (IN/ZR, 1-3) s. 23
	9	Zawierucha (IN, 1-3) s. 23
	10	Zegarmistrzost. (IN/ZR, 1-3) s. 23
	11	Żądło (ZR, 1-3) s. 23
	12	RZUĆ PONOWNIE

KULISY

Do edukacji dostęp ma niewielka ilość mieszkańców Eurathii. Qto co wie dobrze zorientowany mieszkaniec kontynentu o historii i polityce. Dzieje Eurathii dzielą się na trzy epoki.

Pierwsza to deutempus, inaczej "czas bogów". Wszystko zaczęło się od wielkiej implozji, która skupiła materię znikąd, by mogła powstać płaszczyzna. Na płaszczyźnie, zwanej potocznie mapą (od określenia "mapa świata"), mieści się kontynent zwany Eurathia. W deutempus na mapie byli tylko bogowie. Mimo, że było ich znacznie mniej, niż aktualnie jest przeróżnych form życia, to i tak mawia się, że bogów nie dało się zliczyć.

Druga to antiquus, zwana też epoką pradawnych. Bogowie zaczęli powoływać różne formy życia, każdy podług własnego uznania. Trzy najświetniejsze z powstałych to: elfy, krasnoludy i niziołki. Nazwane zostały przez bogów rasami wyższymi. Nie były to jedyne tak rozwinięte formy, jednak to właśnie one zaczęły tworzyć imperia, które dziś znane są jako naturalne krainy. Mowa o: krasnoludzkim Zverg, elfickim Silva i niziołczym Finnikon. Także ludzie mieli przez pewien czas własne imperium, zwane Lontar.

Gdy imperia-cywilizacje (zwłaszcza elfie Silva i krasnoludzkie Zverg) kwitły; rozpętała się Wielka Wojna. To konflikt między elfami a krasnoludami, który trwa do dziś. Przyczyną była ponoć historia pewnej drużyny poszukiwaczy przygód, składającej się z człowieka, niziołka, krasnoluda i elfki. Elfka się przeziębila i kichnęła, przypadkiem na brodzie krasnoluda. On rzekł "ta zniewaga krwi wymaga!".

Istoty żyjące w antiquus nazywane są pradawnymi. Pradawni pozostawili po sobie mnóstwo dóbr kulturowych; głównie ksiąg i budynków, do dziś budzących szacunek skrybów i architektów, nawet jeśli dobra te są w rozsypce.

Trzecia to mediocris. Są to dzieje najnowsze i aktualnie trwająca epoka. To czas kumulacji wszelkiego istnienia i czas sądu. Przetrwa

silniejszy, sprytniejszy i bystrzejszy.

Formy ustroju politycznego są różne. Najczęściej spotkać można państwa-miasta lub prowincje, będące ich połączeniem. Spotkać też można państewka feudalne (rejon Lontaru), socjalistyczne (rejon Zverg), monarchie (do dziś istniejące Barn), a nawet demokratyczne miasta, takie jak Tael (rejon Silva).

K6	wylosowana epoka
1-2:	deutempus
3-4:	antiquus
5-6:	mediocris

Terytoria (mapa na końcu)

Barn - Jest wyspą, na której panuje bardzo religijny monarcha, zwany Leocor. Jest założycielem i przywódcą Świty Et (*patrz Grupy*). Wyspa jest zamieszkiwana głównie przez ludzi, lecz są tam też niziołcze osady. Większość Barn to olbrzymie pola trawiastych stepów i pól. Na północy jest trochę terenów górzystych; to siedlisko cyklopów. Na południu i zachodzie są sadzawki, moczary i pola wiecznej mgły. Tam rezydują koboldy, topielce, i inne niezbyt groźne potwory. Największą chlubą Barn jest Kasl. Wielki zamek, w którym na uniwersytetach wykłada się magię, historię, filozofię i inne ważne nauki. Każdy stempel pocztowy Barn musi zawierać wizerunek tegoż zamku.

Cinere - Ruiny upadłego ludzkiego państwa. Wszędzie zgłiszcza, popiół i zniszczone osady. Mieszkańcy wymarli w epoce pradawnych, ze względu na nieostrożne eksperymenty tamtejszych alchemików. Doprowadzili do eksplozji, powodującej przedziwne mutacje u prawie wszystkich tamtejszych form życia. Aktualnie Cinere jest siedliskiem potworów. Przeważnie są to nieumarli, ale zdarzają się też zmutowane smoki i wiwerny, jeśli w pobliżu jest akurat jakiś

wulkan lub jaskinia. Krążą legendy, że aktualnie osiedlili się tam też nekromanci, by móc w spokoju pracować.

Corona - Największy ludzki zamek, będący jednocześnie miastem-państwem. Władzę w Coronie sprawuje król Lorak. Podlega mu też kilkanaście okolicznych wiosek, których mieszkańcy zmuszani są do płacenia danin. Chłopi z tych wiosek zajmują się uprawą roli. Mieszczanie zaś, oczywiście rzecz, zajmują się rzemiosłem i handlem. Corona to duże miasto. Ma także dzielnicę portową, mimo braku dostępu do morza. Aktualnie kwitnie w niej handel żywym i nieżywym towarem. Kiedyś ponoć było na miejscu niewielkie morze. Dziś Corona to typowy ludzki zamek, z królem rezydującym w centrum, chronionym przez gwardię miejską.

El'Ashein - Po horyzont pustynia. Osady są najczęściej portowe lub nieopodal oaz i grobowców pradawnych. Na pustyni można spotkać ogromne czerwie, skorpiony, skarabeusze, i inne paskudztwa, mające odstraszyć sezonowych poszukiwaczy przygód.

Fretea - Olbrzymi i niezbadany ocean, pełen morskich, często bardzo groźnych istot. Z oceanem wiąże się przypowieść o interwencji jednego z bogów. Pewna drużyna piratów pokonała ponoć niezliczoną ilość morskich bestii. Gdy już dopływała do granic znanej części płaszczyzny zainterweniowało nieznane im bóstwo. Użyło swojego palca, by zawrócić statek. Znający tę opowieść twierdzą, że potyczki z morskimi bestiami to tylko przechwałki, typowe dla piratów.

Finnikon - Stepy i lasy. Okazjonalnie lasy iglaste. Finnikon to kraina, w której niziołki wiodą w miarę spokojny żywot. Są zorganizowani w zbory. Przeciwnościami w ich całkiem przyjemnym życiu są głównie koboldy, przerośnięte gryzonie i insekty. W najgorszym wypadku impy i pomniejsze demony. Te bardzo irytujące potwory uszczuplają często zapasy plonów z uprawy rolnej niziołków. Najlepsi krawcy, kucharze i rolnicy to najczęściej właśnie niziołki, pochodzące z Finnikonu. Mają sporą renomę w pozostałych krainach Eurathii.

Gorh - Największa twierdza kransoludów, wbudowana w ogromną

górze. Dzieli się na trzy części; błonia, twierdzę właściwą i podziemia. Błonia to zewnętrzna część, obejmująca lekko zalesiony step przy Gorh. Twierdza to miasto otoczone ośmiokątnym murem i basztami wbudowanymi weń. Podziemia to wewnętrzna część Gorh, w której znajdują się kopalnie, skarbcze, zbrojownie, sądy, sala tronowa, kuźnie, także runiczne, karczmy oraz wszystkie inne, co ważniejsze elementy krasnoludzkiego miasta. W kopalniach głównym problemem są ogromne pająki i inne przerośnięte insekty. Gdy drąży się nowe korytarze krasnoludy często trafiają na ich gniazda.

Granitowa Zatoka - Właściwie jest to morze, a nie zatoka. Jest niemal pewne, że w głębinach istnieje cywilizacja nagów, żyjących razem z trytonami i krakenami. Żaden obieżyświat jednak nie umie niestety oddychać pod wodą. Jak swojego czasu pewien szaleniec mówił, że umie, to i tak stamtąd nie wrócił.

Insidiana - Potocznie nazywana "Insidia", co w antiquus znaczyło tyle co "sidła". Nieprzebyte dżungle, bagna i podziemia, drażone przez potężne potwory. Na południu są pojedyncze wulkany, zamieszkiwane przez szlachetne odmiany smoków. Mieszkańcami Insidii są ciemnoskóre elfy. Formują koczownicze plemiona i polują nocami na leśną zwierzynę. Kiedyś zachodnia Insidiana była częścią pustyni El'Ashein. Można więc pośród gęstwiny spotkać tu ruiny grobowców pradawnych.

Lontar - Największa i centralna kraina Eurathii. Jej topografia to niziny, ze sporą ilością liściastych lasów i trawiastych równin. Lontar zamieszkują głównie ludzie. Zakładają osady, wioski albo zamki. Co bardziej zgrani łączą siły, organizując się w niewielkie prowincje. Zwyczajowo po kilka-kilkanaście fortów i wsi. Muszą to robić, bo dzikie terytoria (w tym rozległe podziemia) pełne są groźnych zwierząt i nie tylko. Przeważnie na szlakach wiodących przez lasy spotkać można bandy orków, w jaskiniach i podziemiach grupki trolli, a w kanałach miast wyjątkowo ohydne pająki, skorpiony i oczywiście szczury.

Silva - Najstarszy i największy las. Zamieszkały przez elfy. Bronią go i uważają za swe dziedzictwo. Na północy czasem samotnie osiedlają się zielarze, druidzi i alchemicy. Głównie są to ludzie i elfy. Swoje chaty stawiają nieopodal szlaków kupieckich, by móc handlować lub z zamiłowania, blisko entów i driad. Silva ma bogatą faunę, typową dla lasu liściastego. Na wschodzie są też niewielkie zagajniki i jaskinie goblinów, oddzielające Silva od Zverg.

Skande - Tereny północne. Im dalej w stronę Trollowych Wyżyn, tym więcej łądolodu, tundry i lasów iglastych. Topografia Skande to także skaliste góry, obfite w północne odmiany potworów, takich jak draugi i północne trolle.

Tael - Najważniejsze miasto elfów. Jego antyczna architektura to budowle pozostałe po pradawnych. Niektóre świątynie zachowały się w całości. Budynki nadkruszone uzupełniono podtrzymującymi konstrukcje umagicznionymi pnączami i winoroślami.

Turrim - Ogromna, skalista wieża-cytadela na północy. Powierzchnia podstawy jest wielkości średniego miasta. Wieża wykonana jest z marmuru i granitu, przez ludzi północy. Góruje nad miastem o tej samej nazwie.

Trollowe Wyżyny - Są to nieprzebyte, północne terytoria, na których osiedla się wyjątkowo dużo trolli. Strzegą ponoć jakieś granicy. Niektórzy znawcy mapy, zwani kartografami, mawiają, że chodzi o granicę zdrowego rozsądku. Cokolwiek to znaczy.

Wyspy Straceńców - Na nie łodziami wysyłani są skazańcy z Barn. Na miejscu wykonują pracę fizyczną w kopalniach odkrywkowych.

Zverg - To tereny przeważnie pokryte górami i lasami iglastymi. Bywają też spore skaliste równiny. Mieszkańcami Zverg są prawie wyłącznie krasnoludy. Nie licząc orków, goblinów, skalistych golemów, trolli, cyklopów i nie wiadomo jakiego plugastwa jeszcze.

K6 #1	K6 #2	wylosowane terytorium
1-2:	1	Barn
	2	Cinere
	3	Corona
	4	El'Ashein
	5	Fretea
	6	Finnikon
3-4:	1	Gorh
	2	Granitowa Zatoka
	3	Insidiana
	4	Lontar
	5	Silva
	6	Skande
5-6:	1	Tael
	2	Turrim
	3	Trollowe Wyżyny
	4	Wyspy Stracenców
	5	Zverg
	6	RZUĆ PONOWNIE

Grupy

Górskie Klany - Klany wojów krasnoludzkich łączą więzy krwi albo wspólne interesy. W pierwszym przypadku celem klanu jest wzajemna pomoc i kult wspólnoty, jako grupy równych sobie osób. W drugim przypadku jest to oczywiście żołąd. Klany mają charakter formacji wojskowych. Najważniejszy dowódca każdego takiego klanu zwany jest "najszerszym". Powszechnie znaną ciekawostką jest fakt, że członkowie klanów wyjątkowo przepadają za kościanym

pokerem.

Kolegia Magiczne - To organizacje tworzące uniwersytety, akademie i szkoły magiczne. Celem tych elitarnych grup jest oświata i wspólny rozwój. Organizacje te zrzeszają magów poszczególnych specjalizacji. W założeniu wszyscy są równouprawnieni, jednak co ważniejsze i bardziej zasłużeni magowie posiadają własne wieże.

Kult Luny - Kult bogini księżyca, najpopularniejszy wśród elfów z Insidiany (*patrz Terytoria*). Luna symbolizuje opiekę i bezwarunkową, bezinteresowną pomoc. Wyznawcy największym szacunkiem darzą spokojną noc, która według wierzeń jest odbiciem piękna Luny.

Kult Solisa - Solis przedstawiany jest jako łysy, czarny mężczyzna w żółtej todze. Jest bóstwem symbolizującym siłę życiową, władzę i silną wolę. Wyznanie to popularne jest wśród mieszkańców El'A-shein. Studzy Solisa wierzą w mądrość płynącą z jasności dnia i idącej za nią jasności umysłu. Skomplikowane rytuały, niezrozumiałe dla laików, zastępują wyznawcom takie dziedziny życia jak religia, sztuka, czy kultura.

Świta Et - W Barn określana jako "oni". Są zakonem składającym się z rycerzy i mnichów. Podlegają bezpośrednio władcy Barn, czyli Leocorowi. Świta prowadzi powolną ekspansję na terytoria Lontaru.

Wilcze Sfory - W zachodniej części Lontaru koczują bandy łupieżcze ludzi. W szeregach mają też pół-orków i pół-ogry. Jedynym ich celem jest rabować, palić i gwałcić. Jedynym ich prawem jest prawo silniejszego.

Zbory Rufusa - Niziołcze wspólnoty wiernych, opierające swoje życie na świętym dla nich tekście, czyli na Księdze Rufusa. Zawiera ona mnóstwo porad życiowych, przepisów alchemicznych, kulinarnych, a także zaleceń krawieckich. Ma też wydzieloną część poświęconą zielarstwu, grzybobraniu i rolnictwie. Rufus jest bliżej nieokreślonym przodkiem i jednocześnie uosobieniem życiowej zarad-

ności każdego niziołka. Zbory, budując osady, tworzą też sieci podziemnych tuneli. Wspierane są przez drewniane stelaże. Niziołki łączą w ten sposób najważniejsze budynki.

Zielona Horda - Rasistowskie zrzeszenie potworów, mające na celu niszczenie wszystkich innych od siebie. Są to głównie ogry, gobliny, hobogobliny, trolle i orkowie. Ich przywódca to ogr Bovem, przypominający nieco byka. Propaguje on krwawy kult; kult doświadczenia wojennego. Wierzy, że zbiera się je poprzez zabijanie dużej ilości przeciwników. Śmierć na polu walki uznaje za największy honor wojownika. Owa chwalebna śmierć gwarantuje przeistoczenie w czyste doświadczenie, będące natchnieniem dla przyszłych pokoleń wojowników Zielonej Hordy.

K8	wylosowana grupa
1	Górskie Klany
2	Kolegia Magiczne
3	Kult Luny
4	Kult Solisa
5	Świta Et
6	Wilcze Sfory
7	Zbory Rufusa
8	Zielona Horda

Pytania Otwarte (Opcjonalne)

Dla MG, do użycia przed grą. Służą rozbudowaniu świata gry o koncepcje danego MG.

K4	K10	pytanie
1	1	Czy Bogowie z deuteempus byli konkretnych ras?

	2	Czy mieli oni postać cielesną?
	3	Jak to się przekłada na wygląd/wizerunek Solisa?
	4	Czemu ludzie nie są zaliczani do ras wyższych Eurathii?
	5	Czym się różnią pradawne rasy od współczesnych? ...w ogóle czymś?
	6	Jak Świta Et radzi sobie w Barn z cyklopami na północy?
	7	Czemu eksperymenty w antiquus były często nieudane?
	8	Co chcieli uzyskać alchemicy z Cinere?
	9	Czym się różnią zmutowane smoki z Cinere od tych szlachetnych z południa Eurathii (Insidiana)?
	0	Czemu najważniejsze ludzkie miasto nazywa się Corona?
2	1	Czemu w "portowej" dzielnicy Corony kwitnie handel żywym i nieżywym towarem?
	2	Jak wyglądają siedliska robactwa w El'Ashein?
	3	Czemu mieszkańcy El'Ashein osiedlają się także nieopodal grobowców pradawnych?
	4	Który z bogów "interweniował" palcem w Fretea?
	5	Czy ma to jakiś związek z "granicą zdrowego rozsądku"; o której mawiają kartografowie?
	6	Czy drzewa w finnikonie są mniejsze niż w reszcie Eurathii?
	7	Jeśli tak/nie, to czemu?
	8	Skąd w Finnikonie drobne demony i impy?
	9	Czemu w Gorh jest dużo sądów?
	0	Czemu na południe od Gorh jest mnóstwo przerośniętych pajaków/insektów?
3	1	Czemu język wspólny w antiquus jest inny od tego z

		mediocris?
	2	Czemu Insidiana jest drażona przez potężne (ogromne) potwory?
	3	Czemu wschód El'Ashein zarósł dżunglą Insidiańska?
	4	Czemu Silva jest określona najstarszym lasem?
	5	Czemu goblinские zagajniki, oddzielające Silva od Gorh, jeszcze stoją?
	6	Skąd draugi w Skande?
	7	Czemu mieszkańcy Tael tak bardzo pielęgnują architekturę pozostałą po antiquus?
	8	Gdzie są kopalnie granitu i marmuru, z których to zbudowano wieżę Turrin?
	9	Co się wydobywa na Wyspach Straceńców?
	0	Czemu Górskie Klany są formacjami para-wojskowymi?
4	1	Czemu członkowie większości Górskich Klanów tak przepadają za kościanym pokerem?
	*2	Jak powstają wieże dla zasłużonych magów z Kolegiów Magicznych?
	3	Czemu wyznawcy kultu Luny tak wielbią spokojną noc?
	4	Jak wyglądają skomplikowane rytuały wyznawców Solisa?
	5	Jakiej rasy jest Leocor? To człowiek (domyślnie) czy może czasem... niziołek?
	6	Jak finnikońskie niziołki radzą sobie z "drobnymi szkodnikami"?
	7	Czemu Bovem (przywódca Zielonej Hordy) przypomina byka?
	8	Czym się ogólnie różni antiquus od mediocris?

9	Co kultuwuje Leocor, na czele Świty Et?
0	Co się gnieździ na wschód od Zverg?

Inwentarz

K4	wylosowano
1	Inwentarz: Broń
2	Inwentarz: Opancerzenie
3	Inwentarz: Magiczny
4	Inwentarz: Ingredience i narzędzia

Inwentarz: Broń

legenda

3M - Zasięg tej broni zwiększony jest do 3 metrów w zwarcu.

NU - Nie ukryjesz tej broni w ubraniu, mimo rozmiaru.

NO - Opcjonalnie noszona oburącz: +1 do obrażeń.

D - Broń dystansowa, wymaga amunicji.

K6	K10	zapis
1-2:	1	berdysz (3 R, SI, K10)
	2	bicz (2 R, SI/ZR, K6)
	3	buława (2 R, SI, K6-1, NO)
	4	buzdygan (2 R, SI, K8-1)
	5	dzida (2 ZR, K8)
	6	halabarda (3 SI, K8-1, 3M)
	7	harap (1 R, SI/ZR, K4)
	8	kafar (3 R, SI, K8+1)
	9	kij (2 R, ZR, K2)

	0	koncierz (3 R, SI, K8)
3-4:	1	korbacz (3 R, SI/ZR, K8)
	2	kosa (3 R, SI, K6)
	3	kostur (3 R, ZR, K4)
	4	kusza (2 R, ZR, K8, D)
	5	łuk (2 R, ZR, K6, D)
	6	maczuga (2 R, SI, K4+1)
	7	miecz (2 R, SI, K6)
	8	młot (1 R, SI, K4, NU)
	9	młot bojowy (2 R, SI, K6, NO)
	0	pałasz (2 R, SI, K6+1)
5-6:	1	podwójny topór (2 R, SI, K8)
	2	proca (1 R, ZR, K4, D)
	3	puginał (2 R, SI, K6-1)
	4	rapier (2 R, SI, K4)
	5	różdżka (1 R, ZR, K2)
	6	siekiera (2 R, SI, K4-1)
	7	sztylet (1 R, SI, K4)
	8	topór (2 R, SI, K6+1, NO)
	9	włócznia (3 R, ZR, K10)
	0	trójząb (2 R, ZR, K10)

Inwentarz: Opancerzenie

K6 #1	KX #2	zapis
1-2: zbroje	1	kurta (3 R, 0 PN)

> K10 >	2	kaftan (2 R, 1 PN)
	3	skórznia (1 R, 2 PN)
	4	naramiennik (1 R, 2 PN, lewy)
	5	naramiennik (1 R, 2 PN, prawy)
	6	pikowana zbroja (2 R, 3 PN)
	7	kolczuga (3 R, 4 PN)
	8	napierśnik (2 R, 4 PN)
	9	zbroja łuskowa (2 R, 5 PN)
	0	zbroja płytowa (2 R, 6 PN)
3-4: hełmy > K6 >	1	czepiec (2 R, 1 PN)
	2	kaptur (1 R, 1 PN)
	3	szyszak (2 R, 2 PN)
	4	korona (1 R, 2 PN)
	5	salada (2 R, 3 PN)
	6	misiurka (1 R, 3 PN)
5-6: tarcze > K6 >	1	drewniana tarcza (2 R, 0 PN)
	2	puklerz (2 R, 1 PN)
	3	tarcza (2 R, 2 PN)
	4	tarcza trójkątna (3 R, 1 PN)
	5	pawęż (3 R, 2 PN)
	6	duża tarcza (3 R, 3 PN)

R - Przedmiot po złożeniu do ekwipunku może zajmować nieco mniej miejsca, dlatego dla uproszczenia używa się tylko tej wartości.

Inwentarz: Magiczny

K10	wylosowany przedmiot	K10	wylosowany przedmiot
1	eliksir atrybucji	6	talizman atrybucji
2	eliksir Energii	7	zwój identyfikacji
3	eliksir Zdrowia	8	zwój inkantacji
4	pierścień atrybucji	9	zwój teleportacji
5	run osadzany	0	RZUĆ PONOWNIE

Eliksir atrybucji (1 R) - Wzmacnia określony w nazwie jeden atrybut o MOD +[10,20,30], na pA tur. Przykładowo Średni Eliksir Siły wzmacnia na pSI tur Siłę używającego o +20.

K6 #1	K6 #2	zapis
1-2:	1	Słaby Eliksir Charyzmy (1 R, pA tur, +10 CH)
	2	Słaby Eliksir Inteligencji (1 R, pA tur, +10 IN)
	3	Słaby Eliksir Odporności (1 R, pA tur, +10 OD)
	4	Słaby Eliksir Percepcji (1 R, pA tur, +10 PC)
	5	Słaby Eliksir Siły (1 R, pA tur, +10 SI)
	6	Słaby Eliksir Zręczności (1 R, pA tur, +10 ZR)
3-4:	1	Średni Eliksir Charyzmy (1 R, pA tur, +20 CH)
	2	Średni Eliksir Inteligencji (1 R, pA tur, +20 IN)
	3	Średni Eliksir Odporności (1 R, pA tur, +20 OD)
	4	Średni Eliksir Percepcji (1 R, pA tur, +20 PC)
	5	Średni Eliksir Siły (1 R, pA tur, +20 SI)
	6	Średni Eliksir Zręczności (1 R, pA tur, +20 ZR)
5-6:	1	Mocny Eliksir Charyzmy (1 R, pA tur, +30 CH)
	2	Mocny Eliksir Inteligencji (1 R, pA tur, +30 IN)

	3	Mocny Eliksir Odporności (1 R, pA tur, +30 OD)
	4	Mocny Eliksir Pereepcji (1 R, pA tur, +30 PC)
	5	Mocny Eliksir Siły (1 R, pA tur, +30 SI)
	6	Mocny Eliksir Zręczności (1 R, pA tur, +30 ZR)

Eliksir Energii (1 R) – Fiolka z niebieskim płynem. [Słaby, średni, mocny] regeneruje [K4, K6, K8] punktów EN.

Eliksir Zdrowia (1 R) - Fiolka z czerwonym płynem. [Słaby, średni, mocny] regeneruje [K4, K6, K8] punktów ZD.

K6 #A	K6 #B	zapis
1	1-2:	Słaby Eliksir Energii (1 R, +K4 EN)
2	3-4:	Średni Eliksir Energii (1 R, +K6 EN)
3	5-6:	Mocny Eliksir Energii (1 R, +K8 EN)
4	1-2:	Słaby Eliksir Zdrowia (1 R, +K4 ZD)
5	3-4:	Średni Eliksir Zdrowia (1 R, +K6 ZD)
6	5-6:	Mocny Eliksir Zdrowia (1 R, +K8 ZD)

Pierścień atrybucji (1 R) - Gdy go założyć wzmacnia jeden atrybut o MOD +[10,20,30]. Przykładowo noszony Słaby Pierścień Zręczności wzmacnia ZR o +10. Można nosić maksymalnie jeden na rękę.

K6 #1	K6 #2	zapis
1-2:	1	Słaby Pierścień Charyzmy (1 R, +10 CH)
	2	Słaby Pierścień Inteligencji (1 R, +10 IN)
	3	Słaby Pierścień Odporności (1 R, +10 OD)
	4	Słaby Pierścień Percepcji (1 R, +10 PC)
	5	Słaby Pierścień Siły (1 R, +10 SI)

	6	Słaby Pierścień Zręczności (1 R, +10 ZR)
3-4:	1	Średni Pierścień Charyzmy (1 R, +20 CH)
	2	Średni Pierścień Inteligencji (1 R, +20 IN)
	3	Średni Pierścień Odporności (1 R, +20 OD)
	4	Średni Pierścień Percepcji (1 R, +20 PC)
	5	Średni Pierścień Siły (1 R, +20 SI)
	6	Średni Pierścień Zręczności (1 R, +20 ZR)
5-6:	1	Mocny Pierścień Charyzmy (1 R, +30 CH)
	2	Mocny Pierścień Inteligencji (1 R, +30 IN)
	3	Mocny Pierścień Odporności (1 R, +30 OD)
	4	Mocny Pierścień Percepcji (1 R, +30 PC)
	5	Mocny Pierścień Siły (1 R, +30 SI)
	6	Mocny Pierścień Zręczności (1 R, +30 ZR)

Run osadzany (1 R) - Do osadzenia w pancerzu, tarczy (defensywny) lub w broni (ofensywny). Wzmacnia na stałe wartość PN opancerzenia lub obrażenia od broni o +[1,2,3]. Po osadzeniu nie zwiększa wartości R przedmiotu. W przedmiocie można zmieścić maksymalnie tyle runów ile owa broń/pancerz/tarcza ma R.

K6 #A	K6 #B	zapis
1	1-2:	Słaby Run Defensywny (1 R, +1 PN)
2	3-4:	Średni Run Defensywny (1 R, +2 PN)
3	5-6:	Mocny Run Defensywny (1 R, +3 PN)
4	1-2:	Słaby Run Ofensywny (1 R, +1 Obr)
5	3-4:	Średni Run Ofensywny (1 R, +2 Obr)
6	5-6:	Mocny Run Ofensywny (1 R, +3 Obr)

Talizman atrybucji (2 R) - Trzymany w ekwipunku wzmacnia jeden atrybut o MOD +[10,20,30]. Przykładowo Mocny Talizman Charyzmy wzmacnia CH o +30. Wygląd do ustalenia z MG.

K6 #1	K6 #2	zapis
1-2:	1	Słaby Talizman Charyzmy (2 R, +10 CH)
	2	Słaby Talizman Inteligencji (2 R, +10 IN)
	3	Słaby Talizman Odporności (2 R, +10 OD)
	4	Słaby Talizman Percepcji (2 R, +10 PC)
	5	Słaby Talizman Siły (2 R, +10 SI)
	6	Słaby Talizman Zręczności (2 R, +10 ZR)
3-4:	1	Średni Talizman Charyzmy (2 R, +20 CH)
	2	Średni Talizman Inteligencji (2 R, +20 IN)
	3	Średni Talizman Odporności (2 R, +20 OD)
	4	Średni Talizman Percepcji (2 R, +20 PC)
	5	Średni Talizman Siły (2 R, +20 SI)
	6	Średni Talizman Zręczności (2 R, +20 ZR)
5-6:	1	Mocny Talizman Charyzmy (2 R, +30 CH)
	2	Mocny Talizman Inteligencji (2 R, +30 IN)
	3	Mocny Talizman Odporności (2 R, +30 OD)
	4	Mocny Talizman Percepcji (2 R, +30 PC)
	5	Mocny Talizman Siły (2 R, +30 SI)
	6	Mocny Talizman Zręczności (2 R, +30 ZR)

Zwój identyfikacji (1 R) - Użycie go pozwala stwierdzić czym jest posiadany przedmiot, o nieznanych właściwościach, zastosowaniu, czy pochodzeniu.

Zwój inkantacji (1 R) - Gdy znasz określone zaklęcie o 1 M możesz wyryć na zwoju jego inkantację (*patrz Księga Inkantacji: Indeks*). Później tego zwoju raz może użyć dowolna osoba, która zna ten sam język co ty. Jeśli ta osoba ma profesję niemagiczną musi rzucać zaklęcie z MOD -10.

Zwój teleportacji (1 R) - Użyty otwiera portal dla jednej osoby, do najbliższego miasta, w którym ostatnio była.

Inwentarz: Ingrediente i narzędzia

K4	K8	zapis
1	1	peleryna (1 R)
	2	łopata (2 R)
	3	kilof (2 R)
	4	lina (1 R, K20 metr.)
	5	łańcuch (2 R, K10 metr.)
	6	pochoźnia (1 R, K6 godz.)
	7	drwa (2 R, K10 sztuk, +1 godz. każda)
	8	wędką (2 R)
2	1	wytrych (1 R)
	2	inkaust z piórem (1 R)
	3	czysty zwój (1 R)
	4	luneta (1 R, +10 PC dla D*)
	5	zegarek słoneczny (1 R)
	6	rozpałka (1 R)
	7	koc ([1,2,3] R)
	8	kajdany (1 R)

3	1	łom (2 R)
	2	kociołek (3 R)
	3	klucz (1 R, numer K%)
	4	worek prowiantu (1 R, +[1,2,3] ZD) **
	5	bukłak wody (1 R, +[1,2,3] EN) **
	6	worek kamieni (2 R, K20 / 20 szt)
	7	kołczan strzał (2 R, K20 / 20 szt)
	8	kołczan bełtów (2 R, K20 / 20 szt)
4	1	otoczak (1 R)
	2	kość (1 R)
	3	płat skóry (1 R)
	4	pazur (1 R)
	5	gałązka cierniowa (1 R)
	6	grudka siarki (1 R)
	7	worek (X/6 R, patrz "N.N" s. 8)
	8	sakwa złota (1 R, POZ K10 / POZ * 10 W) ***

*** - patrz Inwentarz: Broń, legenda

** - Rzuć K6. 1-2 daje 1. 3-4 daje 2. 5-6 daje 3.

*** - Przykładowo na drugim poziomie rzucasz dwoma K10.

Wartość po ukośniku to maksimum złota to zmieszczenia w sakwie (patrz "N.N", Przedmioty).

Bestiariusz: Pula

Oto pula nazw przeciwników (patrz "N.N", Przeciwnicy) pasujących do świata Eurathii. Jestem przeciwny twierdzeniu, że wszystkie ghule są tak samo głupie.

K%	nazwa	K%	nazwa
1-2:	arachna	51-52:	mantikora
3-4:	banita	53-54:	meduza
5-6:	bazyliszek	55-56:	minotaur
7-8:	behemot	57-58:	mumia
9-10:	bestyja	59-60:	naga
11-12:	centaur	61-62:	nieumarły
13-14:	cerber	63-64:	olbrzym
15-16:	chimera	65-66:	pełczacz
17-18:	cyklop	67-68:	przeraza
19-20:	czerw	69-70:	rok
21-22:	demon	71-72:	skolpendra
23-24:	duch	73-74:	skorpena
25-26:	drzewiec	75-76:	smok
27-28:	feniks	77-78:	strzyga
29-30:	gargulec	79-80:	syrena
31-32:	ghul	81-82:	szkielet
33-34:	gog	83-84:	tryton
35-36:	golem	85-86:	wampir
37-38:	gryf	87-88:	widmo
39-40:	imp	89-90:	wilkołak
41-42:	kobold	91-92:	wiwerna
43-44:	kopacz	93-94:	zbir
45-46:	koszmar	95-96:	zjawa
47-48:	kościej	97-98:	zombi
49-50:	licz	99-100:	zwierz

Bestiariusz: Lista

Ghule dzielą się na głupie i głupsze. Oto szczegółowa lista wyzwań, jakim czoła stawić mogą PG. Kilka słów jeszcze jednak w kwestii umiejętności i ekwipunku:

1. UZ i US oddzielone są znakiem „|”.
2. MG może je losować dopasowując odpowiednią kość. Przykładowo gdy umiejętności jest 8 można użyć K8. W wypadku gdy jest 7, a na K8 wypadnie 8 można rzucić ponownie.
3. Sformułowanie „A:K6” oznacza, że należy wylosować atrybut używając K6. Sformułowanie „e.p.” natomiast oznacza tyle co „efekt - patrz:”
4. W wyszczególnionym ekwipunku nie uwzględniono takich drobiazgów jak np. pierścionek czy sakiewka złota. Tego typu przedmioty MG losuje według swojego uznania, za pomocą tabeli z Inwentarza.

Arachna – Przerośnięty pajak. Szczególnie interesującą odmianą są zamieszkujące północne terytoria arachny kryształowe, które zdają się być umagiczonym lodem.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
1	12	5	10	9	14	10	3	2

ekwipunek: ugryzienie (ZR, K2)

umiejętności: Skradanie Się (ZR, 1), Ukrywanie Się (ZR, 1) |

Toksyczny Jad (-, 2), Ukąszenie (ZR, 1)

zachowanie: instynktowne

Banita: Herszt – Dowodzący szajką banitów (patrz „N.N”, *Przeciwnicy, przykład*). Zazwyczaj człowiek. Przeważnie do spotkania na szlakach kupieckich.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
3	20	30	23	40	47	20	8	8

ekwipunek: miecz (2 R, SI, K6)

umiejętności: Fach (miejskie rzemiosło, ZR, 1), Język (rasa *patrz Rasy i Profesje*, IN, 1), Prowadzenie (Jeździectwo lub Powożenie, ZR/IN, 1), Włam (ZR/SI, 1) | Aura (waleczności, SI, 2), Bijatyka (SI, 2), Blok (-, 2), Drwina (CH, 1), Kontratak (A, 1), Kopniak (SI, 1), Odbicie Ciosu (OD, 2), Pchnięcie Tarczą (SI, 1)

zachowanie: społeczne

Cyklop – Jednooki olbrzym zajmujący się pasterstwem i budową ogromnych murów. Cyklopi pamiętają antiquus, jednak mało kto potrafi się z nimi dogadać.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
4	40	27	53	27	66	27	15	6

ekwipunek: olbrzymia maczuga (3 R, SI, K8), szyszak (2 R, 2 PN)

umiejętności: Fach (murarstwo, ZR, 1), Fach (rolnictwo, ZR, 1), Język (dialekt olbrzymów: ogry i cyklopi, IN, 1), Przetrwanie (góry, IN, 1) | Bijatyka (SI, 3), Kamień Pędu (SI, 1) e.p. Włócznia Pędu, Kopniak (SI, 3), Odtrucie (OD, 1), Okrzyk (CH, 1), Pchnięcie (SI, 3, bez tarczy) e.p. Pchnięcie Tarczą

zachowanie: instynktowne/społeczne

Czerw – Tłusta gruboskórna larwa. Zamieszkuje zazwyczaj pustynie, podziemia i bagna. Czerwie są zazwyczaj rozmiarów człowieka.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
1	10	7	13	7	16	7	3	2

ekwipunek: skóropancerz (1 PN), ugrzyzenie (SI, K2-1)

umiejętności: Pływanie (ZR, 1), Wyczuwanie Energii (PC, 1) |

Koroskóra (OD, 1), Rozkład (IN, 1)

zachowanie: instynktowne

Duch – Niematerialna postać unosząca się nad ziemią. Wygląd zde-

terminowany jest przez rasę i profesję, które można wybrać.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
1	15	18	5	12	5	5	2	3

ekwipunek: -

umiejętności: Wiedza (nawiedzane miejsce, IN, 1), Wyczuwanie Energii (PC, 1) | Elektravelizm (IN, 1), Kolaps (IN, 1)

zachowanie: wyższe

Elf Krwi: Drapacz – Elfy Krwi to dziko koczująca sub-rasa, która zdecydowała zaniechać rozwoju cywilizacyjnego. Posiadają burgundowy odcień skóry i ponadprzeciętne zdolności łowieckie.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
3	36	26	34	14	44	26	9	8

ekwipunek: elfickie ostrze (1 R, ZR, K6)

umiejętności: Język (elficki, IN, 1), Przetrawianie (las, ZR, 2), Skradanie Się (las, ZR, 1), Ukrywanie Się (las, ZR, 1) | Atak Podwójny (A, 2), Gekon (ZR, 1), Jasnosłyszenie (PC, 1), Pośpiech (ZR, 2), Strzał Wielokrotny (ZR, 1), Unik (ZR, 1), Włócznie Pędu (ZR, 1), Wyskok (ZR, 1), Żądło (ZR, 1)

zachowanie: instynktowne/społeczne

Elf Krwi: Szaman – Szamani to najważniejsze osoby w plemionach Elfów Krwi. Zajmują się magią natury, także by chronić sprzymierzeńców.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
4	48	35	45	19	58	35	11	10

ekwipunek: elficki kostur (2 R, ZR, K8), skórznia (1 R, 2 PN)

umiejętności: Alfabet (elficki, IN, 1), Fach (zielarstwo, ZR/IN, 1), Język (elficki, IN, 1), Wiedza (natura, IN, 1), Wyczuwanie Energii (PC, 1) | Animorfizm (IN, 3), Burza (IN, 2), Dzikie Pnącza (ZR, 1), Kielkowanie (ZR, 1), Rozkwit (IN, 1), Uzdrawienie (IN, 3)

zachowanie: społeczne/instynktowne

Gargulec – Kamienna istota przypominająca skrzydlatego impa. Gargulce stoją nieruchomo jako posągi w przeróżnych budowlach. Budzą się, gdy spokój danego miejsca zostanie zakłócony.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
2	26	32	16	16	12	18	4	9

ekwipunek: -

umiejętności: Język (opis, IN, 1), Ukrywanie Się (opis, ZR, 1), Wiedza (opis, IN, 2), Wspinaczka (dachy, ZR, 2) | Kamienna Skóra (OD, 1), e.p. Koroskóra, Kamień Rozpadu (IN, 1, dowolny gruz), Skamienienie (IN, 1), Wyskok (ZR, 3)

zachowanie: wyższe

Ghul – Najbardziej typowy i prymitywny nieumarły. Spotkać go można na cmentarzach i w podziemiach. Wygląda jak rozkładający się osobnik człekokształtny.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
1	13	15	8	10	6	8	3	2

ekwipunek: łachy (3 R), ugryzienie (SI, K2)

umiejętności: Bijatyka (SI/ZR, 1), Rozkład (IN, 1), Wyskok (ZR, 2)

zachowanie: instynktowne/wyższe

Goblin: Procarz – Zielonoskóry człekokształtny, wzrostu niziołka. Kostropaty i pokraczny, z długimi uszami i wydatnym, haczykowatym nosem. Dość wredny i zaczepny.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
1	7	10	7	13	7	16	2	2

ekwipunek: goblinśka proca (1 R, ZR, K2, D), kamienie (1 R, K20 szt)

umiejętności: Język (dialekt zielonoskórych, IN, 1), Szukanie (kamieni, PC, 1), Wspinaczka (drzewa, ZR, 1) | Kamień Rozpadu (IN, 1)

zachowanie: społeczne

Goblin: Szaman – Ważniejsza osoba w plemionach goblinśkich. Zaj-

muje się raczej prostymi gusłami. Często nosi różne bibeloty i paciorki, by podkreślić swoją pozycję w grupie.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
2	18	24	10	22	10	36	4	8

ekwipunek: gobliński kostur (2 R, ZR, K4+1)

umiejętności: Alfabet (dialekt zielonoskórych, IN, 1), Język (dialekt zielonoskórych, IN, 1), Opieka (medyczna, ZR, 1), Perswazja (rozkazywanie goblinom, CH, 2), Wiedza (goblińskie gusła, IN, 1), Wyczuwanie Energii (PC, 1), Błyskawica (1, ZR) | Bomba Dymna (ZR, 1), Kłątwa (A:K6, 1), Kontrzakłęcie (OD, 1), Wiązka Many (IN, 1)

zachowanie: społeczne

Golem: Bagienny – Człekokształtny potwór bagienny o rozmiarach smoka. Zazwyczaj strzeże danego bagna. Magowie z kolegów nie wiedzą jednak jak golemie bagienne powstają.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
4	27	40	31	53	71	18	10	10

ekwipunek: -

umiejętności: Nawigacja (bagna, PC, 1), Szukanie (bagna, PC, 1) | Bijatyka (SI, 1), Bomba Dymna (ZR, 1), Burza Błotna (IN, 3) e.p. Burza Lodowa, Eksplozja (tylko bomb dymnych, IN, 1), Gejzer (błotny, IN, 2), Gliniany Głaz (ZR, 3) e.p. Kula Ognia, Koroskóra (OD, 1), Rozbryzg (SI, 3) e.p. Rozbłysk, Trzęsienie (SI, 3)

zachowanie: społeczne

Hobogoblin – Silniejsza odmiana goblina. Mniej zwinny, bardziej zaczepny i przede wszystkim silniejszy. Hobogobliny posiadają ogromnych hartów zamiast koni.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
3	14	24	26	46	56	14	11	5

ekwipunek: goblińska kusza (2 R, ZR, K6, D), kołczan bełtów (2 R,

K20 / 20 szt) lub pałasz (2 R, SI, K6+1), puklerz (2 R, 1 PN)
umiejętności: Język (dialekt zielonoskórych, IN, 1), Perswazja
 (zastraszanie, CH, 1), Szukanie (zaczepki, PC, 1), Tresowanie
 (hartów, CH, 1) | Berserker (SI, 1), Bijatyka (ZR, 1), Drwina (CH, 1),
 Kopniak (SI, 2), Magiczny Bełt (ZR, 1) e.p. Magiczny Pocisk, Rzut
 Bronią (A, 2), Rzut Kompanem (goblinem, CH>SI, 3), Zamęt (CH, 1)
zachowanie: społeczne

Imp – Człękokształtna umięśniona istota. Ma owłosienie podobne do
 małpy i pazury niczym bestia.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
3	30	20	40	20	50	20	12	5

ekwipunek: -

umiejętności: Bicz Inferno (ZR, 2), Iskra (ZR, 1), Kopniak (SI, 3), Kula
 Ognia (IN, 3), Odbicie Ciosu (OD, 2), Przebicie (SI, 2), Szpony (IN, 3)
zachowanie: instynktowne

Kościej – Jest silniejszą odmianą i jednocześnie generałem szkiele-
 tów. Dowodzi nimi, jednak sam również jest mocny w boju.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
3	50	40	20	30	23	17	5	12

ekwipunek: miecz (2 R, SI, K6), miedziany naramiennik (2 R, 1 PN)

umiejętności: Dowodzenie (szkieletami i ghulami, CH, 2), Język (rasa
patrz Rasy i Profesje, IN, 1) | Atak Perfekcyjny (A, 3), Aura
 (przywódca, CH, 3), Bijatyka, (SI, 1), Kontratak (A, 1), Kościany Bicz
 (ZR, 3) e.p. Bicz Wodny, Mgła Wojny (IN, 2)

zachowanie: wyższe

Licz – Istota powstała z „unieśmiertelnienia” nekromanty. Wciąż
 jednak jest do pokonania, mimo sporych zdolności magicznych.
 Potrafi dowodzić pozostałymi nieumarłymi.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
5	66	82	34	50	34	34	11	30

ekwipunek: węzowy kostur (3 R, K10, SI/ZR), pikowana zbroja (2 R, 3 PN)

umiejętności: Alfabet (ogólny, IN, 1), Język (ogólny, IN, 1), Perswazja (rozkazywanie truposzom, CH, 1), Wiedza (nekromancja, IN, 1), Wyczuwanie Energii (PC, 1) | Kajdany (IN, 2), Kłątwa (A:K6, 3), Kontrzakłęcie (OD, 2), Korozja (IN, 2), Kościana Włócznia (ZR, 3), Kościana Zbroja (IN, 3), Kościany Totem (ZR, 2), Peleryna (CH, 2), Telekineza (IN, 1), Wiązka Many (IN, 3), Widmo (tańczące szkielety, CH, 3), Wskrzeszenie (IN, 3), Zaćmienie (CH, 3), Zegarmistrzostwo (IN, 3)

zachowanie: wyższe

Minotaur – Powstał w antiquus, ze skrzyżowania byka i człowieka. Dlatego też jest wyjątkowo umięśnioną istotą o głowie zwierzęcia. Najczęściej strzeże jakiegoś skarbu, ukrytego w labiryncie.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
2	20	14	26	14	32	14	9	4

ekwipunek: toporek (2 R, SI, K4)

umiejętności: Włam (SI, 2) | Berserker (IN, 2), Furia (CH, 2), Odbicie Ciosu (OD, 2), Szarża (SI, 3), Taranowanie (SI, 1)

zachowanie: instynktowne

Ogr – Podobny do orków, jednak znacznie większych gabarytów. Ogry przebywają w górach, wiodąc tam bardzo prymitywny żywot.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
2	10	16	18	30	38	8	8	4

ekwipunek: duża maczuga (3 R, SI, K4-1), puklerz (2 R, 1 PN)

umiejętności: Język (dialekt olbrzymów: ogry i cyklopi, IN, 1), Język (dialekt zielonoskórych, IN, 1), Przetrwanie (góry, IN/ZR, 1), Wspinaczka (góry, ZR, 1) | Atak Krytyczny (A, 3), Atak Perfekcyjny (A, 1), Bijatyka (SI/ZR, 2), Rzut Kompanem (zielonoskórzy, CH>SI, 1), Taranowanie (SI, 1)

zachowanie: społeczne

Ork – Najpodobniejszy do ludzi zielonoskóry. Ogry grupują się w bandy łupieżcze, koczujące w lasach i na traktach.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
2	14	20	14	26	34	12	6	6

ekwipunek: toporek (2 R, SI, K4), puklerz (2 R, 1 PN)

umiejętności: Język (dialekt zielonoskórych, IN, 1), Przetrwanie (las, IN/ZR, 1), Włam (SI, 1) | Berserker (SI, 3), Drwina (CH, 1), Kościany Totem (ZR, 2), Okrzyk (CH, 1), Szał Bitewny (CH, 2)

zachowanie: społeczne

Szkielet – Podobnie jak Ghul jest nieumarłym. Jest jednak pozostałością po wojowniku, co widać w jego zdolnościach bojowych.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
1	11	14	9	8	9	9	2	2

ekwipunek: drewniany puklerz (2 R), mieczyk (2 R, SI, K2+1)

umiejętności: Atak Krytyczny (A, 3), Unik (ZR, 1)

zachowanie: wyższe/instynktowne

Wiwerna: Cineryjska – Podobna smokowi, jednak znacznie mniejsza. Również mniej inteligentna. Wciąż jednak jest istotą magiczną. Czasem nawet posiada bardzo indywidualny charakter.

POZ	CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN
4	53	66	27	40	23	31	6	15

ekwipunek: -

umiejętności: Nawigacja (podczas lotu, PC, 1), Ukrywanie Sie (w górach, ZR, 1), Wyczuwanie Energii (PC, 1) | Aura (odporności, OD, 3), Burza (skrzydłami, IN, 2), Furia (CH, 2), Gejzer (góry, IN, 1), Gekon (ZR, 3), Toksyczny Jad (-, 2), Odświeżenie (IN, 3)

zachowanie: wyższe/instynktowne

Bestiariusz: Indeks

MG może dzięki indeksowi wylosować przeciwnika z listy. Nie uwzględniono tylko Licza; ma POZ 5 (patrz "N.N", Przeciwnicy).

K20	nazwa	K20	nazwa
1	Arachna	11	Goblin: Szaman
2	Banita: Herszt	12	Golem: Bagieny
3	Cyklop	13	Hobogoblin
4	Czerw	14	Imp
5	Duch	15	Kościej
6	Elf Krwi: Drapacz	16	Minotaur
7	Elf Krwi: Szaman	17	Ogr
8	Gargulec	18	Ork
9	Ghul	19	Szkielet
10	Goblin: Procarz	20	Wiwerna: Cineryjska

SPIS TREŚCI

OD AUTORA - S. 2

Kilka Słów - s. 2

SCENA - S. 3

Wprowadzenie - s. 4

Bibliografia - s. 5

Rasy I Profesje - s. 6

Księga Inkantacji - s. 8

Księga Inkantacji: Indeks - s. 24

KULISY - S. 30

Terytoria - s. 31

Grupy - s. 35

Pytania Otwarte - s. 37

Inwentarz - s. 40

Inwentarz: Broń - s. 40

Inwentarz: Opancerzenie - s. 41

Inwentarz: Magiczny - s. 43

Inwentarz: Ingredিয়েncje i narz. - s. 47

Bestiariusz: Pula - s. 48

Bestiariusz: Lista - s. 50

Bestiariusz: Indeks - s. 58

SPIS TREŚCI - S. 58

Karty Postaci - s. 59

Mapa Świata - s. 62

RASA

PROFESJA

MIANO

CH	IN	OD	PC	SI	ZR	ZD	EN	PP
						/	/	

UMIEJETNOSCI ZWYKLE

UMIEJETNOSCI SPECJALNE

EKWIPUNEK

OPIS I CELE

RASA

PROFESJA

MIANO

CH IN OD PC SI ZR ZD EN PP

/

/

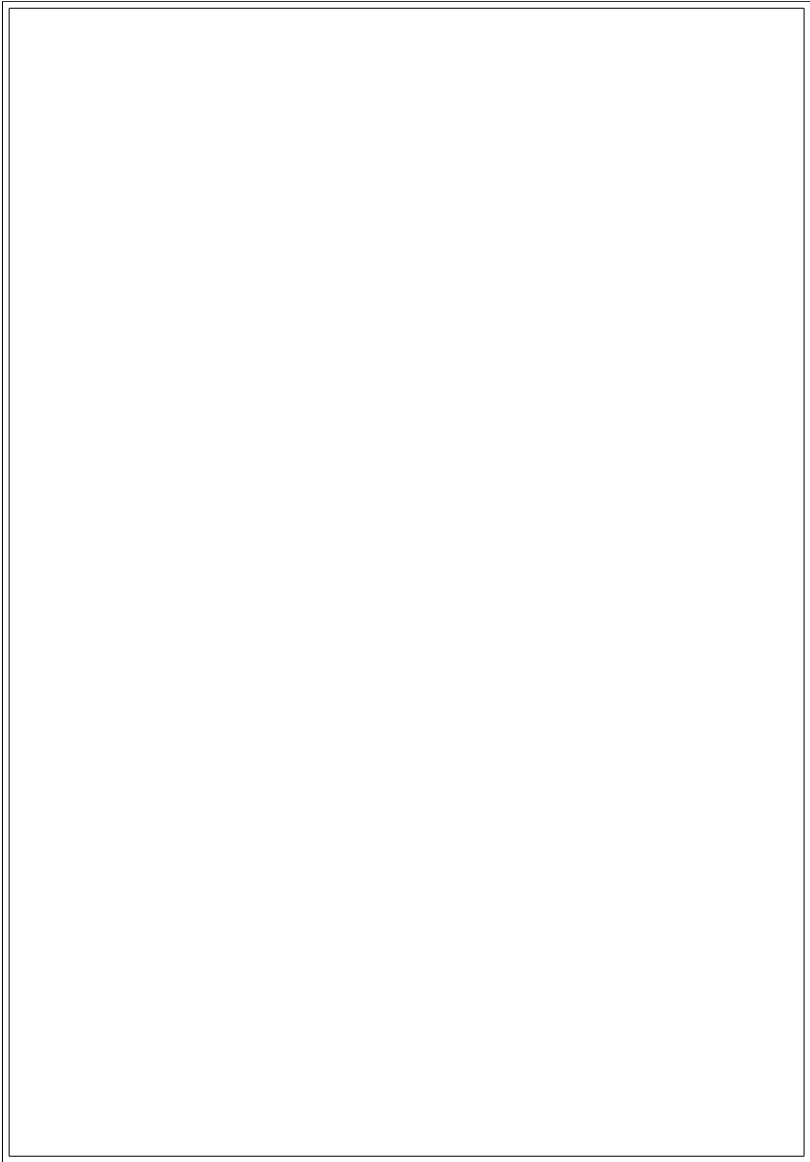
U. ZWYKLE

U. SPECJALNE

EKWIPUNEK

OPIS I CELE

I N N E



+R@LL@WE
WYŻYNY

BARN

WYSPY
S+RACENC@ W

SKANDE

CINERE

+URRIM

CORONA

LEON+AR

SINNIFAN

FRE+EA

GRANI+OWA
ZAT@KA

+AEL

SILVA

ZVERG

IHSIDIANA

G@RH

EL'ASHEIN

?

?

?

Lingwos

Lingwos to słownik, stworzony na potrzeby narracji osadzonej w klasycznym, średniowiecznym fantasy, z rzutem oka wstecz, na epicki antyk. Rzuć kośćmi, losuj słowo i użyj go w narracji.

K6	tabela
1-2:	KTO
3-4:	GDZIE
5-6:	CO

1-2: KTO

K4	K10	K8	KTO #1		K4	K10	K8	KTO #2
1	1	1	adept		1	4	6	browarnik
1	1	2	akolita		1	4	7	burdelmama
1	1	3	akrobata		1	4	8	burgrabia
1	1	4	alchemik		1	5	1	burmistrz
1	1	5	(rzuć ponownie)		1	5	2	butel
1	1	6	arbiter		1	5	3	bydłokrad
1	1	7	architekt		1	5	4	cechmistrz
1	1	8	artysta		1	5	5	(rzuć ponownie)
1	2	1	astrolog		1	5	6	ceglarz
1	2	2	badylarz		1	5	7	celnik
1	2	3	bajarz		1	5	8	cenzor
1	2	4	bakalarz		1	6	1	chłop
1	2	5	(rzuć ponownie)		1	6	2	ciastkarz
1	2	6	balsamista		1	6	3	cieśla
1	2	7	balwierz		1	6	4	ciura
1	2	8	banita		1	6	5	(rzuć ponownie)
1	3	1	barbarzyńca		1	6	6	cukiernik
1	3	2	barchanista		1	6	7	cyrkowiec
1	3	3	baron		1	6	8	cyrulik
1	3	4	bartnik		1	7	1	czapnik
1	3	5	(rzuć ponownie)		1	7	2	czarnoksiężnik
1	3	6	barwierz		1	7	3	czarodziej
1	3	7	barwnikarz		1	7	4	czarownica
1	3	8	bednarz		1	7	5	(rzuć ponownie)
1	4	1	bibliotekarz		1	7	6	czarownik
1	4	2	blazen		1	7	7	dachmistrz
1	4	3	bojar		1	7	8	dentysta
1	4	4	bosman		1	8	1	destylator
1	4	5	(rzuć ponownie)		1	8	2	domokrażca

K4	K10	K8	KTO #3
1	8	3	dozorca
1	8	4	drab
1	8	5	(rzuć ponownie)
1	8	6	druid
1	8	7	drwał
1	8	8	drzeworyt
1	9	1	dyplomata
1	9	2	dywaniarz
1	9	3	dziecko
1	9	4	dzwonnik
1	9	5	(rzuć ponownie)
1	9	6	fałszerz
1	9	7	farbierz
1	9	8	filozof
1	0	1	fryzjer
1	0	2	gajowy
1	0	3	garbarz
1	0	4	garncarz
1	0	5	(rzuć ponownie)
1	0	6	genealog
1	0	7	giermek
1	0	8	gildmistrz
2	1	1	gladiator
2	1	2	goniec
2	1	3	gorseciarz
2	1	4	gorzelnik
2	1	5	(rzuć ponownie)
2	1	6	gospodarz
2	1	7	górnik
2	1	8	grabarz
2	2	1	guślarz
2	2	2	guwernant
2	2	3	gwardzista
2	2	4	handlarz
2	2	5	(rzuć ponownie)
2	2	6	heraldyk
2	2	7	herold
2	2	8	hetman
2	3	1	hipnotyzer
2	3	2	historyk
2	3	3	hodowca
2	3	4	hrabia
2	3	5	(rzuć ponownie)

K4	K10	K8	KTO #4
2	3	6	hutman
2	3	7	iglarz
2	3	8	introligator
2	4	1	inwentarzysta
2	4	2	inżynier
2	4	3	jeździec
2	4	4	jubiler
2	4	5	(rzuć ponownie)
2	4	6	kacierz
2	4	7	kaletnik
2	4	8	kaligraf
2	5	1	kamieniarz
2	5	2	kanalarz
2	5	3	kantor
2	5	4	kapelusznik
2	5	5	(rzuć ponownie)
2	5	6	kapłan
2	5	7	karawaniarz
2	5	8	karczmarz
2	6	1	kartograf
2	6	2	kasztelan
2	6	3	kapacz
2	6	4	kleryk
2	6	5	(rzuć ponownie)
2	6	6	klusownik
2	6	7	knap
2	6	8	kolczykarz
2	7	1	kolekcjoner
2	7	2	kołodziej
2	7	3	koniarz
2	7	4	koniokrad
2	7	5	(rzuć ponownie)
2	7	6	konsul
2	7	7	konwisarz
2	7	8	kopista
2	8	1	kościarz
2	8	2	kotlarz
2	8	3	kowal
2	8	4	krawiec
2	8	5	(rzuć ponownie)
2	8	6	krochmalnik
2	8	7	kronikarz
2	8	8	książę

K4	K10	K8	KTO #5
2	9	1	księgarz
2	9	2	kucharz
2	9	3	kupiec
2	9	4	kramarz
2	9	5	(rzuć ponownie)
2	9	6	kurtyzana
2	9	7	kuśnierz
2	9	8	kwiaciarz
2	0	1	latarnik
2	0	2	leśniczy
2	0	3	lichwiarz
2	0	4	linoplot
2	0	5	(rzuć ponownie)
2	0	6	lombardzista
2	0	7	łaźniarz
2	0	8	łowca
3	1	1	łukmistrz
3	1	2	mag
3	1	3	malarz
3	1	4	masażysta
3	1	5	(rzuć ponownie)
3	1	6	mesmer
3	1	7	mędrzec
3	1	8	miechownik
3	2	1	miecznik
3	2	2	mieszczanin
3	2	3	minerolog
3	2	4	miotlarz
3	2	5	(rzuć ponownie)
3	2	6	mleczarz
3	2	7	młynarz
3	2	8	mydlarz
3	3	1	myśliwy
3	3	2	najemnik
3	3	3	namiestnik
3	3	4	nauczyciel
3	3	5	(rzuć ponownie)
3	3	6	nawoływacz
3	3	7	nekromanta
3	3	8	niania
3	4	1	niewolnik
3	4	2	nosiciel wody
3	4	3	nożownik

K4	K10	K8	KTO #6
3	4	4	numerolog
3	4	5	(rzuć ponownie)
3	4	6	numizmata
3	4	7	ochroniarz
3	4	8	ogrodnik
3	5	1	okrętowy
3	5	2	oprych
3	5	3	organista
3	5	4	pachołek
3	5	5	(rzuć ponownie)
3	5	6	paladyn
3	5	7	pasterz
3	5	8	pastuch
3	6	1	pasztetnik
3	6	2	perukarz
3	6	3	piechur
3	6	4	piekarz
3	6	5	(rzuć ponownie)
3	6	6	pierściennik
3	6	7	pilot
3	6	8	pirat
3	7	1	pirotechnik
3	7	2	pisarz
3	7	3	piwowar
3	7	4	pletnik koszy
3	7	5	(rzuć ponownie)
3	7	6	placzka
3	7	7	płatnerz
3	7	8	poborca
3	8	1	podróżnik
3	8	2	podżegacz
3	8	3	poeta
3	8	4	poganiacz
3	8	5	(rzuć ponownie)
3	8	6	pokojuwka
3	8	7	położna
3	8	8	pończosznik
3	9	1	posłaniec
3	9	2	powroźnik
3	9	3	pracz
3	9	4	prawidło
3	9	5	(rzuć ponownie)
3	9	6	prostytutka

K4	K10	K8	KTO #7
3	9	7	przemysł
3	9	8	przeprowadzacz
3	0	1	przewodnik
3	0	2	przegar
3	0	3	pszczelarz
3	0	4	rejter
3	0	5	(rzuć ponownie)
3	0	6	relikwiarz
3	0	7	retor
3	0	8	rękawicarz
4	1	1	robotnik
4	1	2	rolnik
4	1	3	rusznikarz
4	1	4	rybak
4	1	5	(rzuć ponownie)
4	1	6	rybalt
4	1	7	rycerz
4	1	8	rymarz
4	2	1	rzemieślnik
4	2	2	rzeszotarz
4	2	3	rzeźbiarz
4	2	4	rzeźnik
4	2	5	(rzuć ponownie)
4	2	6	skryba
4	2	7	sługa
4	2	8	służący
4	3	1	sokolnik
4	3	2	sprzedawca
4	3	3	stajenny
4	3	4	starosta
4	3	5	(rzuć ponownie)
4	3	6	starzec
4	3	7	stolarz
4	3	8	strażnik
4	4	1	strzelec
4	4	2	sukiennik
4	4	3	swat
4	4	4	szaman
4	4	5	(rzuć ponownie)
4	4	6	szczurołap
4	4	7	szewc
4	4	8	szklarz
4	5	1	szkutnik

K4	K10	K8	KTO #8
4	5	2	szttygar
4	5	3	szuler
4	5	4	śpiewak
4	5	5	(rzuć ponownie)
4	5	6	świecarz
4	5	7	tancerz
4	5	8	tarczownik
4	6	1	tępicieł
4	6	2	tkacz gobelinów
4	6	3	tłumacz
4	6	4	torebkarz
4	6	5	(rzuć ponownie)
4	6	6	tragarz
4	6	7	traper
4	6	8	treser
4	7	1	trumniarz
4	7	2	tynkarz
4	7	3	uczeń
4	7	4	uczony
4	7	5	(rzuć ponownie)
4	7	6	uprzążnik
4	7	7	urzędnik
4	7	8	uzdrowiciel
4	8	1	wiedźma
4	8	2	wieszcz
4	8	3	winiarz
4	8	4	władca
4	8	5	(rzuć ponownie)
4	8	6	włamywacz
4	8	7	wojownik
4	8	8	woźnica
4	9	1	wójt
4	9	2	wypychacz
4	9	3	zabawkarz
4	9	4	zabijaka
4	9	5	(rzuć ponownie)
4	9	6	zaklinacz
4	9	7	zbrojmistrz
4	9	8	zegarmistrz
4	0	1	zielarz
4	0	2	złodziej
4	0	3	złotnik
4	0	4	żak

K4	K10	K8	KTO #9		K4	K10	K8	KTO #10
4	0	5	(rzuć ponownie)		4	0	7	żebrak
4	0	6	żagarnik		4	0	8	żeglarz

3-4: GDZIE

K20	K12	GDZIE #1		K20	K12	GDZIE #2
1	1	akademia		4	2	dom otwarty
1	2	akwarium		4	3	dominium
1	3	akwedukt		4	4	domostwo
1	4	alkierz		4	5	dormitorium
1	5	alkowa		4	6	dorzecze
1	6	ambasada		4	7	drukarnia
1	7	amfiteatr		4	8	drzewozbiór
1	8	archiwa		4	9	dwór
1	9	arena		4	10	dziedziniec
1	10	atrium		4	11	fontanna
1	11	audytorium		4	12	(rzuć ponownie)
1	12	(rzuć ponownie)		5	1	forum
2	1	azyl		5	2	fosa
2	2	balkon		5	3	garnizon
2	3	bank		5	4	gielda
2	4	basen		5	5	gildia
2	5	baszta		5	6	gorzelnia
2	6	bawialnia		5	7	gospoda
2	7	bazar		5	8	gospodartwo
2	8	biblioteka		5	9	gościniec
2	9	blanki		5	10	góry
2	10	blonia		5	11	grobowiec
2	11	brama		5	12	(rzuć ponownie)
2	12	(rzuć ponownie)		6	1	hafciarnia
3	1	browar		6	2	hol
3	2	budka		6	3	huta
3	3	cela		6	4	iglica
3	4	chata		6	5	izba
3	5	cmentarz		6	6	jadalnia
3	6	cukiernia		6	7	kafeteria
3	7	cyrk		6	8	kanion
3	8	cytadela		6	9	kapitularz
3	9	czeladź		6	10	kaplica
3	10	depozyt		6	11	kapliczka
3	11	doki		6	12	(rzuć ponownie)
3	12	(rzuć ponownie)		7	1	karczma
4	1	dom aukcyjny		7	2	kasztel

K20	K12	GDZIE? #3
7	3	katakumby
7	4	klasztór
7	5	klauzura
7	6	kojce
7	7	kolegium
7	8	koloseum
7	9	komenda gwardii
7	10	komnata
7	11	konsulat
7	12	(rzuć ponownie)
8	1	korytarz
8	2	kostnica
8	3	koszary
8	4	krynica
8	5	krypta
8	6	kuchnia
8	7	kuria
8	8	kuźnia
8	9	kwatery
8	10	kwiaciarnia
8	11	labirynt
8	12	(rzuć ponownie)
9	1	las
9	2	latarnia
9	3	lazaret
9	4	leśniczówka
9	5	loch
9	6	łaźnia
9	7	łąka
9	8	łuk triumfalny
9	9	magazyn
9	10	mecenat
9	11	mennica
9	12	(rzuć ponownie)
10	1	miasto
10	2	mięsny
10	3	mleczarnia
10	4	młyn
10	5	moczary
10	6	mokradła
10	7	monolit
10	8	most
10	9	mury

K20	K12	GDZIE? #4
10	10	muzeum
10	11	obóz
10	12	(rzuć ponownie)
11	1	obserwatorium
11	2	odlewnia
11	3	ogród
11	4	okręt
11	5	ołtarzyk
11	6	opactwo
11	7	oratorium
11	8	osada
11	9	pałac
11	10	park
11	11	piekarnia
11	12	(rzuć ponownie)
12	1	piwnica
12	2	plac
12	3	plaża
12	4	podzamcze
12	5	podziemia
12	6	pokój
12	7	pole
12	8	pomnik
12	9	pracownia
12	10	pralnia
12	11	przedmieścia
12	12	(rzuć ponownie)
13	1	przysiółek
13	2	pustkowie
13	3	ratusz
13	4	rozwidlenie
13	5	rudera
13	6	ruiny
13	7	rybny
13	8	rynek
13	9	rzeźnia
13	10	sąd
13	11	sala bankietowa
13	12	(rzuć ponownie)
14	1	salon
14	2	sąd
14	3	schronisko
14	4	siedziba

K20	K12	GDZIE? #5
14	5	sierociniec
14	6	skarbiec
14	7	skarpa
14	8	skrytka
14	9	spichlerz
14	10	stajnia
14	11	statua
14	12	(rzuć ponownie)
15	1	staw
15	2	stepy
15	3	stocznia
15	4	stragany
15	5	strażnica
15	6	strych
15	7	studnia
15	8	sypialnia
15	9	szklarnia
15	10	szkoła
15	11	szlak
15	12	(rzuć ponownie)
16	1	szpital
16	2	ślepa uliczka
16	3	świątynia
16	4	targ
16	5	tartak
16	6	tawerna
16	7	teatr
16	8	termy

K20	K12	GDZIE? #6
16	9	trakt
16	10	tundra
16	11	tytoniowy
16	12	(rzuć ponownie)
17	1	ulica
17	2	uniwersytet
17	3	urząd celny
17	4	urząd
17	5	wieś
17	6	wieża druidzka
17	7	wieża obserwacyj.
17	8	wieża triumfalna
17	9	więzienie
17	10	willa
17	11	winiarnia
17	12	(rzuć ponownie)
18	1	wirydarz
18	2	wybrzeże
18	3	wykrot
18	4	wypożyczalnia
18	5	wyroczenia
18	6	wyspa
18	7	wzgórze
18	8	zajazd
18	9	zakon
18	10	(rzuć ponownie)
18	...	(rzuć ponownie)
19, 20 : (rzuć ponownie)		

5-6: CO

K12	K10	CO? #1		K12	K10	CO? #2
1	1	alembik		5	2	balista
1	2	antatek		5	3	bałta
1	3	batog		5	4	binda
1	4	bizun		5	5	biret
1	5	brewiarz		5	6	bullla
1	6	buława		5	7	ciżma
1	7	burdesz		5	8	dołman
1	8	cep		5	9	duchna
1	9	cielesieństwo		5	0	epolet
1	0	czako		6	1	facelet
2	1	czepiec		6	2	gemma
2	2	daga		6	3	gladius
2	3	dekokt		6	4	gobelin
2	4	działo		6	5	harap
2	5	glejt		6	6	harfa
2	6	gwar		6	7	harpun
2	7	hazuka		6	8	hełm
2	8	hełm		6	9	hydria
2	9	herbata		6	0	kabat
2	0	kańczug		7	1	kapelusz
3	1	klejnot		7	2	katapulta
3	2	kolczuga		7	3	kodeks
3	3	koncerz		7	4	kolet
3	4	korbach		7	5	kołczan
3	5	kornet		7	6	kubrak
3	6	korona		7	7	kurta
3	7	kusza		7	8	lekýt
3	8	lanca		7	9	likier
3	9	laska		7	0	lira
3	0	lichwa		8	1	łuczywo
4	1	posąg		8	2	łuk
4	2	puginał		8	3	miecz
4	3	retorta		8	4	misiurka
4	4	sztylet		8	5	moździerz
4	5	acerra		8	6	muszkiet
4	6	akant		8	7	nadziak
4	7	ambrozja		8	8	nagolennica
4	8	arkebuz		8	9	naramiennik
4	9	armata		8	0	obuszek
4	0	atrament		9	1	onager
5	1	baczmag		9	2	oszczep

K12	K10	CO? #3		K12	K10	CO? #4
9	3	palium		11	2	siekiera
9	4	pałasz		11	3	szyszak
9	5	papirus		11	4	tabaka
9	6	pentera		11	5	trebusz
9	7	petasos		11	6	triera
9	8	pieczęć		11	7	uczkur
9	9	pierścień		11	8	waza
9	0	piesznia		11	9	wekiera
10	1	pileus		11	0	winorośl
10	2	proca		12	(rzuć ponownie)	
10	3	puginał		12		
10	4	puklerz		12		
10	5	rohatyna		12		
10	6	rumak		12		
10	7	rydwan		12		
10	8	ryton		12		
10	9	sambuka		12		
10	0	sandały		12		
11	1	scutum		12		