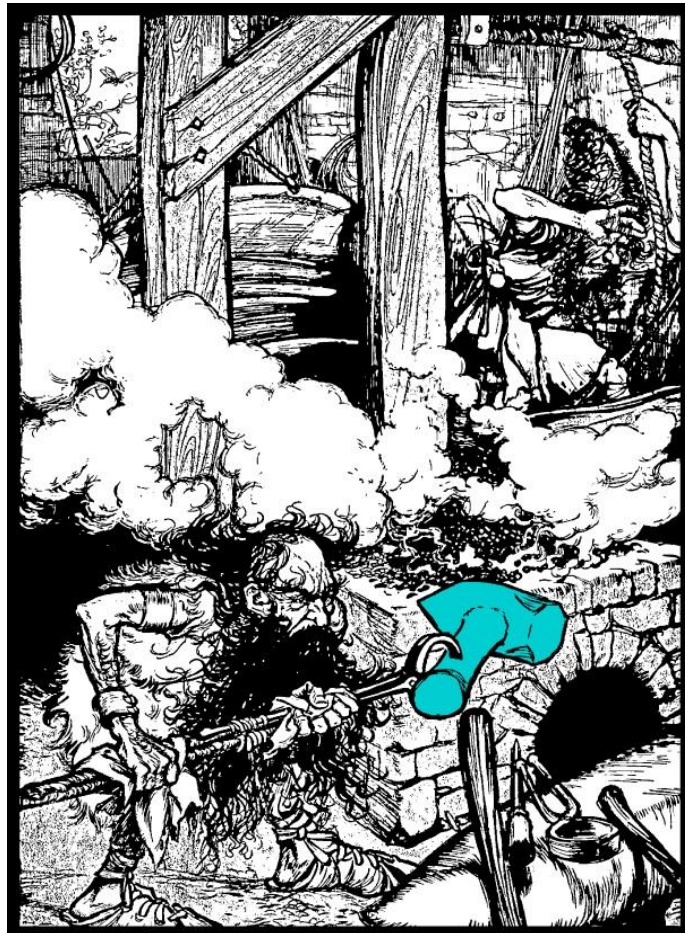


Obuszek 100



Mechanika na kroo w konwencji młota i magii



MINIATURA FABULARNA

Pomysł i wykonanie, a także
logotypy i opracowanie graficzne
[Piotr "Jagmin" Rasiński](#)

Ilustracja na okładce
Arthur Rackham (1901)

Ilustracje wewnątrz
Olaus Magnus (1555),

Ikony
[Game-icons.net](#)

Specjalne podziękowania
lenrock, cactusse, Oel, PaulMorningstar

Strona
[Miniatury Fabularne - Obuszek100](#)

Facebook
[Miniatury Fabularne](#)

Dokument roboczy
wersja 1.2.3
lipiec 2021

Treść tego utworu (z wyłączeniem szaty graficznej) jest dostępna na licencji
[Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#)

SPIS TREŚCI

WSTĘP	4	☐ Mieszkańcy	22
Kości	4	☐ Rozmiar postaci	23
CECHY	5	☐ Umiejętności i specjalizacje	23
Premia z cechy	5	☐ Szczegół kariery	24
PRZYMIOTY	6	☐ Klasy zawodowe i społeczne	25
Pochodzenie	6	☐ Wybrańcy i profesjonaliści	25
Profesja	7	☐ Przeznaczenie	25
Talent	8	☐ Testy złożone	25
Ułomność	8	☐ Remisy	26
ROZWÓJ POSTACI	9	☐ Rezultaty krytyczne	26
TESTY	10	☐ Zmiana kolejności	27
Trudność	11	☐ Wymiana akcji i reakcji	27
Testy sporne	11	☐ Epickie akcje i reakcje	27
WALKA	12	☐ Rodzaje obrażeń	28
Obrażenia	13	☐ Bitwy i potyczki	28
Leczenie obrażeń	13	☐ Walka oburącz	29
Dystans w walce	13	☐ Kolory magii	29
Lokacje trafienia	14	☐ Modyfikatory mocy	29
EKWIPUNEK	15	☐ Religia	30
Uzbrojenie	15	☐ Tworzenie przeciwników	30
MAGIA	17	☐ Nastawienie postaci tła	31
Magia niska	17	☐ Towarzystwo	31
Magia wysoka	17	☐ Właściwości przedmiotów	31
Magiczne przedmioty	18	☐ Mikstury	32
Magiczne źródła	18	☐ Podróże	33
PRZECIWNICY I PRZECIWNOSTY	19	☐ Ekstremalna trudność	34
Inne zagrożenia	21	☐ Alternatywne obrażenia	34
DODATKI I OPCJE	22	☐ Wykorzystanie przewagi	34
☐ Inne metody ustalania cech	22	☐ Zmienna inicjatywa	34
		☐ Jakość testu	34
		KARTA POSTACI	35

WSTĘP

Obuszek100 to mechanika gry fabularnej, czyli zbiór reguł i porad, pozwalających za pomocą rzutów kośćmi rozstrzygać niezwykle sytuacje (np. poszukiwanie skarbów, walkę na miecze, rzucanie czarów), w których uczestniczą postacie odgrywane przez **graczy**. Oprócz nich w grze bierze udział tzw. **prowadzący**, czyli osoba odpowiedzialna za przestrzeganie zasad oraz prowadzenie rozgrywki w taki sposób, aby zapewniała wszystkim uczestnikom dobrą, ale i wymagającą zabawę. Prowadzący będzie stawiał przed postaciami graczy różne przeszkody, przeciwników, trudne wybory i konsekwencje, by na końcu wynagrodzić ich trud skarbami, awansem, wpływem na rozwój fabuły lub choćby dobrą zabawą.

Uproszczona mechanika *Obuszek100* jest dedykowana do prowadzenia gier na luzie lub szybkich sesji, choć może także posłużyć do rozegrania całych kampanii lub gier w stylu sandboxowym. Młot i magia w podtytule oznaczają, że poniższe zasady najlepiej pasują do świata fantasy z odrobiną dramatyzmu i szczyptą fanatyzmu.

System skierowany jest do doświadczonych graczy i prowadzących, którzy mieli wcześniej styczność z innymi grami tego typu. Podręcznik zawiera wiele terminów i skrótów myślowych mogących być przeszkodą dla osób nieobeznanych z grami fabularnymi. Wszyscy uczestnicy powinni zaopatrzyć się w dwie różne kości dziesięciościenne (2k10 albo k100). Dodatkowo prowadzący powinien przygotować scenariusz i realia gry. Resztę, włącznie z kartą postaci, znajdziecie w tym podręczniku.

Podręcznik został podzielony na dwie części. Pierwsza zawiera, między innymi, podstawy rzutów kośćmi, tworzenie postaci, zasady walki oraz magii, które muszą znać wszyscy uczestnicy gry. Druga część to dodatki i opcje, z których prowadzący może wybrać kolejne reguły, obowiązujące wszystkich w trakcie gry.

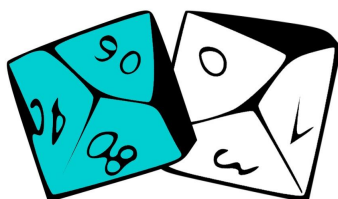
Kości

We wszystkich rzutach **k100** pod uwagę brane są wyniki z zakresu **od 00 do 99**.

Większość rzutów **k10** rozpatruje się jako wynik **od 1 do 10**.

Oprócz tego występują także rzuty **2k10** dające wyniki z przedziału **od 2 do 20**.

Niekiedy rzut kością dziesięciościenną oznaczony jest jako **k9** i ma wtedy wartość **od 0 do 9**.



CECHY

Postacie opisane są przez cztery cechy:

- **Siła (S)** - odpowiada za brutalne działania i wytrzymałość organizmu.
- **Zręczność (Z)** - odpowiada za szybkość, grację ruchów i precyzję.
- **Intelekt (I)** - odpowiada za pomysłowość, spostrzegawczość i rozsądek.
- **Ogłada (O)** - odpowiada za charyzmę, obycie i pewność siebie.

Każda z cech posiada przypisaną wartość liczbową, ustalaną przez graczy w następujących trzech etapach:

1. **Podstawa** - stała wartość wynosząca dla każdej cechy 20 przy kampanii *mrocznej*, 30 przy *zwykłej* i 40 przy *heroicznej*. Rodzaj kampanii ustalają wszyscy uczestnicy przed rozpoczęciem rozgrywki.
2. **Los** - gracz rzuca k10 i dodaje wynik do Siły, potem kolejny rzut do Zręczności itd.
3. **Odwrócenie losu** - następnie odejmuje wynik z każdej kości od 11, uzyskując cztery nowe wartości. Gracz może teraz dodać te wartości po jednej do każdej z cech.

Premia z cechy

Poza wartościami cech w grze będzie potrzebne ustalenie tzw. **premii z cechy**, która przyda się np. do obliczenia zadawanych obrażeń. Premia ta równa jest cyfrze dziesiątek z wartości cechy. Oznaczana jest jako pC, gdzie C to skrót odpowiedniej cechy (np. premia z Siły to pS).

Tworzymy postać o imieniu Ragdur. Prowadzący zdecydował się na rozegranie zwykłej kampanii, a więc po pierwszym etapie kreacji postaci jej cechy wyglądają następująco:

S 30, Z 30, I 30, O 30

W drugim etapie wykonujemy rzuty k10. Uzyskujemy wynik 6 dla Siły, 7 dla Zręczności, 2 dla Intelaktu oraz 4 dla Ogłady. Dodajemy je następnie do już istniejących wartości, otrzymując:

S 36, Z 37, I 32, O 34

W ostatnim etapie przeprowadzamy następujące działania: $11 - 6 = 5$, $11 - 7 = 4$, $11 - 2 = 9$ i $11 - 4 = 7$. Otrzymane wyniki rozdzielamy pomiędzy wszystkie cechy Ragdura: 5 dodajemy do Zręczności, 4 do Ogłady, 9 do Siły, a 7 do Intelaktu. Ostatecznie jego charakterystyka wygląda tak:

S 45, Z 42, I 39 i O 38

Zaś premie z cech wynoszą:

pS 4, pZ 4, pI 3 i pO 3



PRZYMIOTY

Przymioty to, po [cechach](#), drugi istotny element definiujący postacie. Zazwyczaj zapewniają +10 lub -10 do cechy podczas wykonywania określonych [testów](#), ale to gracze wspólnie z prowadzącym powinni uzgodnić szczegóły. Każda nowa postać posiada po jednym przymiocie z kategorii: *pochodzenie*, *profesja*, *talent* i *ułomność*.

Pochodzenie

Pochodzenie przedstawia nację, kulturę, rasę lub organizację, z której wywodzi się postać. Gracz może wymyślić pochodzenie swojej postaci, może też je wybrać lub wylosować z zaproponowanej poniżej tabeli. W pewnych sytuacjach, o których decyduje prowadzący w porozumieniu z graczem, pochodzenie zapewnia +10, a w innych -10 do odpowiedniej [cechy](#) podczas testów (czym są [testy](#), przeczytasz dalej).

TABELA PRZYKŁADOWEGO POCHODZENIA

k100	Pochodzenie	+10, gdy w grę wchodzi...	-10, gdy w grę wchodzi...
00-49	Człowiek	inni ludzie, plotki, znany region	pozostałe rasy
50-69	Krasnolud	inne krasnoludy, walka wręcz, odwaga, rzemiosło, wytrzymałość	takt, gracia, elokwencja, opanowanie, niski wzrost
70-84	Niziołek	inne niziołki, rzucanie, jedzenie, rodzina, wygadanie, skradanie	walka wręcz, krzepa, wytrzymałość, niski wzrost
85-94	Elf	inne elfy, strzelanie, magia, natura, gracia, zmysły, sztuka	wytrzymałość, chaos, anarchia, rewolucja
95-98	Gnom	inne gnomy, krasnoludy i niziołki, psoty, mechanizmy, wędh	opanowanie, wytrzymałość, niski wzrost
99	Ogr	inne ogry i gnomy, wytrzymałość, siła, brutalność, duże gabaryty	głód, subtelność, opanowanie, obycie, pomysłowość

Wybieramy dla Ragdura pochodzenie - **krasnołud**. Daje mu to +10 w kontaktach z innymi krasnołudami, podczas walki wręcz oraz, gdy liczy się odwaga, wytrzymałość lub rzemiosło. Jednak staje się zawadą i zabiera mu -10 w sytuacjach wymagających gracji, taktu, elokwencji, opanowania i ciut wyższego wzrostu.

Profesja

Profesja to przymiot określający dotychczasowe zajęcie i związane z nim umiejętności. I tym razem gracz może wymyślić, wybrać lub wylosować profesję dla swojej postaci. Profesja zapewnia +10 do [cechy](#) podczas [testów](#), w których ma zastosowanie wyuczony fach.

TABELA PRZYKŁADOWYCH PROFESJI

k100	Profesja	+10 w testach...
00-04	Alchemik	zielarstwa, chemii, metalurgii, medycyny, astronomii
05-09	Barbarzyńca	instynktownej walki, pokazu siły, przetrwania, zabobonów
10-14	Cyrkowiec	akrobacji, żonglerki, tańca, odwracania uwagi
15-19	Czarodziej	czarowania, rozpoznawania magicznych istot i przedmiotów
20-24	Kapłan	wiary, rzucania klątw i udzielania błogosławieństw, teologii
25-29	Kupiec	handlu, wyceny, negocjowania, przekupywania
30-34	Minstrel	śpiewu, muzykowania, poezji, sztydzenia, znajomości legend
35-39	Myśliwy	polowania, podchodzenia zwierzyny, zakładania pułapek
40-44	Najemnik	walki w szyku, oblegania, eskortowania, bronioznawstwa
45-49	Oprawca	zastraszania, przesłuchiwanie, wyczuwania kłamstwa
50-54	Pirat	abordażu, pościgu i ucieczki na wodzie, znajomości wybrzeży
55-59	Rozbójnik	wymuszania, rozboju, zasadzki, ukrywania się w dziczy
60-64	Rzemieślnik	wytwarzania i naprawy rzeczy lub pozyskiwania surowców
65-69	Sługa	etykiety, podsłuchiwanie, pracy ze zwierzętami, dźwigania
70-74	Strażnik	ochrony dóbr, miejsc i osób, wypatrywania, odpierania
75-79	Szermierz	fechtunku, pokazu umiejętności, pojedynkowania się
80-84	Urzędnik	pilnowania prawa, szacowania, heraldyki, zarządzania
85-89	Zabójca	uciszania, warzenia trucizn, skradania się, wspinaczki
90-94	Złodziej	dolinarstwa, dywersji, włamywanie się, ucieczki uliczkami
95-99	Żeglarz	żeglowania, wiosłowania, pływania, nawigacji

Tym razem stawiamy na los przy ustalaniu profesji. W rzucie k100 otrzymujemy wynik 64, czyli Ragdur z zawodu będzie **rzemieślnikiem**, a dokładniej **górnikiem**. Zyska więc +10 w testach wytwarzania, naprawy lub pozyskiwania przedmiotów.

Talent

O ile [profesja](#) odzwierciedla umiejętności potrzebne do wykonywania danego zawodu, talent to coś wyjątkowego, czym może poszczycić się postać. Przymiot ten gracz może samodzielnie wymyślić, wybrać lub wylosować z poniższej tabeli. Gracz może **dodać 10** do [cechy](#) podczas [testów](#), na które ma wpływ dany talent postaci. Talenty mogą też pozwolić zrobić coś, co normalnie byłoby niemożliwe do osiągnięcia, np. rzucać zaklęcia (patrz [Magia](#)).

TABELA PRZYKŁADOWYCH TALENTÓW

k100	Talent	+10 w testach...
00-04	Błyskawiczny refleks	wymagających szybkiej reakcji, np. unikania ciosów
05-09	Cudowny głos	śpiewania i przemawiania
10-14	Czarująca osobowość	wywierania wrażenia i uwodzenia
15-19	Dar języków	porozumiewania się z obcą kulturą lub rasą
20-24	Fotograficzna pamięć	obserwacji i przypominania sobie szczegółów
25-29	Geniusz arytmetyczny	wyceny i oceny oraz ostrzału artyleryjskiego
30-34	Mocna głowa	opierania się ogluszeniu i efektom mocnych trunków
35-39	Nieustraszony	opierania się panice i oblędowni
40-44	Oburęczność	posługiwania się obiema rękami niezależnie
45-49	Odporność na magię	opierania się mocom magicznym (patrz Magia wysoka)
50-54	Szał bitewny	postawy ofensywnej (patrz Walka)
55-59	Szczęściarz	ryzyka, na które nie ma wpływu żaden inny przymiot
60-64	Szósty zmysł	wykrywania zasadzek i pułapek
65-69	Ulubieniec bogów	kontaktów z bóstwami i ich oddanymi sługami
70-74	Widzenie w ciemności	utrudnionych w wyniku słabego oświetlenia
75-79	Wyostrzone zmysły	wypatrywania, nasłuchiwanie, wyczuwania itp.
80-84	Wytrzymały organizm	opierania się truciznom i chorobom
85-89	Zmysł artystyczny	tańca, muzykowania, malowania, rzeźbienia itp.
90-94	Zmysł magii	wykrywania magii
95-99	Zwinne palce	ukrywania i wyciągania małych przedmiotów

Teraz z kolei losujemy dla Ragdura talent. Wyrzuciliśmy 95, czyli **zwinne palce**. Talent ten zapewnia postaci +10 do ukrywania i zdobywania małych przedmiotów.

Ułomność

Niejako w opozycji do [talentu](#) postaci stoi jej ułomność, czyli największa wada. Kolejny raz gracz może wymyślić, wybierać lub wylosować z poniższej tabeli ułomność dla swojej postaci.

Gracz **odejmuje 10** od [cechy](#) podczas [testów](#), na które ma wpływ dana ułomność postaci.

TABELA PRZYKŁADOWYCH UŁOMNOŚCI

k100	Ułomność	-10 w testach...
00-04	Brak nosa	wykrywania cudzej obecności
05-09	Brak oka	obserwacji i ataku na dystans
10-14	Brak ucha	nasłuchiwania i porozumiewania się mową
15-19	Dług	kupowania
20-24	Kastracja	uwodzenia i flirtowania
25-29	Kłątwa	udzielanej i otrzymywanej pomocy
30-34	Lepkie palce	oparcia się pokusie kradzieży i kontaktów z jej ofiarami
35-39	Mutacja	towarzyskich, po ujawnieniu mutacji
40-44	Nienawiść do...	związanych z obiektem nienawiści, np. osoby lub istoty
45-49	Niepiśmienność	związanych z tekstem, czytaniem map i znaków
50-54	Niewyparzony język	wymagających ostrożnego doboru słów i powściągliwości
55-59	Proteza dłoni	wymagających użycia obu lub tej konkretnej dłoni
60-64	Proteza nogi	poruszania się
65-69	Przewlekła choroba	leczenia tej postaci
70-74	Smród	skradania się i ukrywania
75-79	Stara rana	wykonywanych w wilgotnym lub chłodnym środowisku
80-84	Strach przed...	związanych z powodem strachu, np. widokiem krwi
85-89	Szpetota	dobrego wrażenia i zdobywania przychylności
90-94	Uzależnienie od...	oparcia się uzależnieniu, np. od gorzałki
95-99	Wyrok	podczas kontaktów ze stróżami prawa i urzędnikami

Pozostała nam jeszcze ułomność Ragdura. Sami ją wymyślimy. Niech największą jego wadą będzie **chciwość**. Otrzymamy -10, gdy Ragdur będzie starał się oprzeć pokusie posiadania czegoś cennego.

ROZWÓJ POSTACI

- Po zakończeniu przygody każdy z graczy może zwiększyć o 5 albo o wynik rzutu k10 (decyduje prowadzący) dowolną [cechę](#) postaci do wartości maksymalnie 95.
- Co drugą przygodę postać może, zamiast zwiększać cechę, zdobyć nową [profesję](#) albo nowy [talent](#).

Odzwierciedla to czas spędzony między przygodami na doskonalenie się i przygotowanie do następnych wyzwań. Zazwyczaj będzie to trwało od kilku tygodni do nawet roku.



TESTY

Testy przeprowadzamy, by określić szansę powodzenia wykonywanej przez postać czynności. Aby jednak nie wykonywać wielu, często niepotrzebnych, testów prowadzący powinien odpowiedzieć sobie na pytanie: **czy porażka wniesie coś istotnego, interesującego lub po prostu zabawnego do gry?**

Jeżeli NIE, to prowadzący może zastosować jedną z poniższych opcji:

- Czynność zakończyła się powodzeniem bez testu.
- Gracz może wykonać test, ale pod pewnym warunkiem.
- Gracz może wykonać test, ale jego postać poniesie jakieś interesujące konsekwencje.
- Gracz nie może wykonać testu, ale w zamian jego postać może zrobić coś innego.

Prowadzący określa szczegóły, choć może przychylić się do sugestii gracza.

Jeżeli TAK, to gracz przeprowadza test, który polega na porównaniu wyniku rzutu k100 z wartością odpowiedniej do sytuacji [cechy](#) wraz z modyfikatorami z [przymiotów](#). Rezultat to jeden z czterech wyników: *sukces*, *krytyczny sukces*, *porażka* albo *krytyczna porażka*.

Sukces, gdy wynik rzutu k100 jest mniejszy od wartości zmodyfikowanej cechy.

Porażka, gdy wynik rzutu k100 jest większy lub równy wartości zmodyfikowanej cechy.

Krytyczny sukces, gdy uzyskano *sukces*, a obie cyfry na kościach są takie same.

Krytyczna porażka, gdy uzyskano *porażkę*, a obie cyfry na kościach są takie same.

Przy czym wynik **00** zawsze oznacza *krytyczny sukces*, a **99** *krytyczną porażkę*. O działaniu krytycznego sukcesu i krytycznej porażki decyduje prowadzący we współpracy z graczami.

Ragdur przeszukuje napotkaną jaskinię. Będzie to wymagało testu jego Intelaktu (39) + 10 za krasnoludzkie pochodzenie i + 10 za profesję rzemieślnika (górnika), czyli w sumie mamy 59% na zdanie testu. Rzucamy i uzyskujemy wynik 47 - sukces. Ragdur znajduje grudkę czystego srebra.

Trudność

Trudność to niespodziewane okoliczności, które wpływają na sposób rozliczania testu. W przeciwieństwie do [przymiotów](#) mają charakter tymczasowy (np. wzajemna pomoc albo przeszkadzanie sobie). Wiele zasad, przedstawionych w dalszej części podręcznika, sugeruje trudność w konkretnym przypadku, ale to do prowadzącego należy ostateczne zdanie w tej kwestii. Może on test *ułatwić*, *utrudnić* albo pozostawić bez zmian.

Ułatwienie, gdy w rzucie k100 za cyfrę dziesiątek brana jest **niższa** z cyfr na kościach.

Utrudnienie, gdy w rzucie k100 za cyfrę dziesiątek brana jest **wyższa** z cyfr na kościach.

Znaleziony kruszec podzielał na wyobraźnię Ragdura, który postanowił nie opierać się urodzonej chciwości i dokładnie zbadać jaskinię. Napotyka wąską szczelinę między skalami, przez którą próbuje się przecisnąć. Test będzie opierać się o jego Zręczność (42), ale prześwit wydaje się zbyt wąski, nawet jak dla krasnoluda, więc będzie to test utrudniony. Rzucamy kośćmi i uzyskujemy 38, co normalnie zapewniłoby sukces, ale po zmianie kolejności cyfr wynik to 83, czyli porażka - Ragdur zaklinowuje się.

Testy sporne

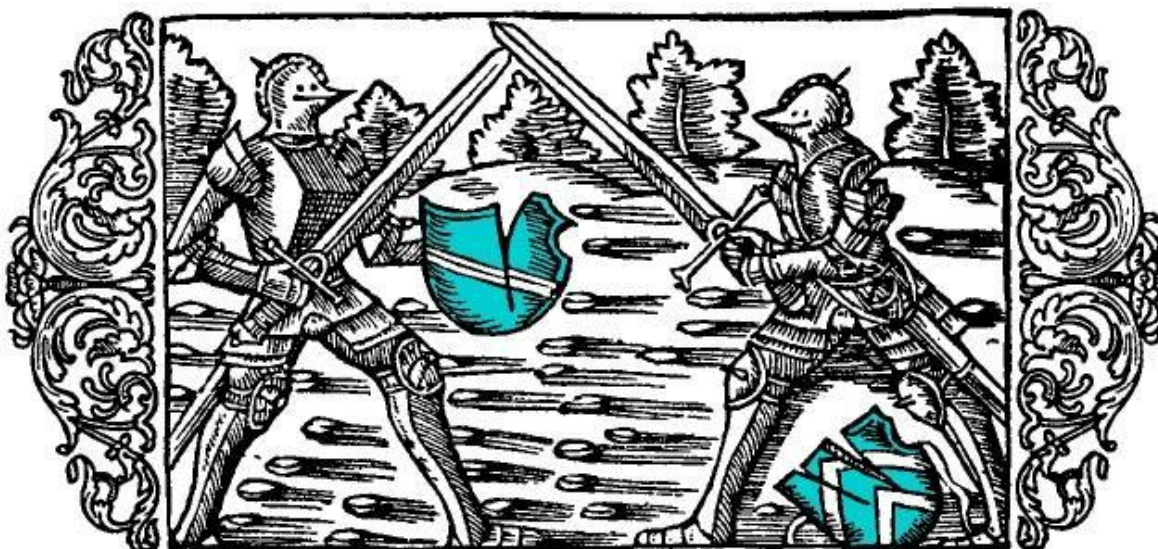
Zwykle testy pozwalają rozstrzygać sytuacje, w których nie ma przeciwnika lub nie działa on aktywnie przeciw postaci. Gdy jednak mamy do czynienia z aktywnym przeciwnikiem przeprowadzamy test sporny.

Wszystkie strony sporu wykonują rzuty na swoje [cechy](#) wraz z modyfikatorami. To, jakie cechy będą odpowiednie do sytuacji ustala prowadzący. **Zwycięzcą** testu spornego jest ten kto uzyska najwyższy wynik odnosząc jednocześnie przy tym sukces, czyli wynik rzutu nie przekroczy wartości zmodyfikowanej cechy. Jeżeli nikt nie odniósł sukcesu, zwycięża osoba z najwyższym wynikiem rzutu, bo najwięcej ryzykuje.

[Trudność](#) w testach spornych ma takie samo działanie jak w zwykłych, z tym, że grający może zdecydować po rzucie, czy chce zmieniać kolejność cyfr w przypadku *ułatwienia*.

Uwaga. Krytyczny sukces i porażka liczą się indywidualnie dla każdego rzutu i nie mają nic wspólnego ze zwycięstwem w teście spornym. Oznacza to, że zwycięzca testu spornego nadal może podlegać efektowi krytycznej porażki, a przegrany krytycznego sukcesu.

Ragdur nagle czuje jak coś sięga po jego znalezisko. Nie może się obejrzeć, ale trzyma je mocno i siłuje się ze złodziejaszkiem. Wykonujemy więc test sporny. Rzucamy na Siłę Ragdura (45) i otrzymujemy wynik 24 - sukces. Jego przeciwnik ma Siłę 37 i uzyskuje wynik 16, czyli też sukces, ale wyższym okazał się wynik Ragdura i to on jest zwycięzcą tego testu - ostatkiem sił wyrywa napastnikowi znalezisko z łap.



WALKA

Kolejność działania na początku walki określa **pZ + pI + k10 albo 10, jeśli atak nastąpił z zaskoczenia** (zamiast rzutu kością). Swoją kolejkę zaczyna postać z najwyższym wynikiem, potem następna i tak do ostatniej. Podczas swojej kolejki postać może wykonać jedną **akcję**, taką jak: atak, rzucenie zaklęcia, poruszenie się o kilka kroków, wypowiedzenie kilku słów itp. Po zakończeniu kolejki, do chwili rozpoczęcia następnej swojej kolejki, postać może także skorzystać z jednej **reakcji**. Najczęściej będzie to obrona, ale w pewnych okolicznościach może to być także atak (patrz [Dystans w walce](#)). Czynności bardziej złożone wymagają kontynuowania w następnych kolejkach i mogą zostać przerwane.

Jeżeli postać w swojej kolejce chce wykonać akcję skierowaną przeciwko oponentowi, ten może skorzystać ze swojej reakcji. Wtedy wykonywany jest [test sporny](#) odpowiednich [cech](#). Gdy przeciwnik nie może lub nie chce wykorzystać reakcji postać może wykonać zwykły test swojej cechy. Przy atakach bez broni lub bronią białą oraz zasłanianiu się przed atakami wręcz (np. rękami, bronią lub tarczą) jest to zazwyczaj **Siła**. Przy atakach na dystans, kryciu się przed pociskami za zasłonę (np. za mur lub tarczę) będzie to najczęściej **Zręczność**. Szczegóły jednak ustala prowadzący. Np. rzut kamieniem lub inną bronią improwizowaną może być rozstrzygany za pomocą Siły, a precyzyjny sztych lub uchylenie się przed ciosem może zależeć od Zręczności.

Zwycięstwo w teście spornym lub sukces w zwykłym teście oznacza, że podjęte działanie udało się. Jeżeli był to atak przeciwnik zazwyczaj otrzymuje [obrażenia](#). Inne czynności, w tym obrona, po prostu kończą się pomyślnie bez ponoszenia ewentualnych konsekwencji.

Krytyczny sukces w teście pozwala dodać przeciwnikowi tymczasową [ułomność](#) zależną od okoliczności, np. *złamana ręka* podczas zapasów albo *rana nadgarstka* w pojedynku.

Krytyczna porażka w teście oznacza, że sam testujący otrzymuje nową ułomność, np. *postrzał w stopę* podczas walki na dystans albo *ból głowy* podczas walki magicznej.

Tymczasowe ułomności zazwyczaj znikają po dłuższym odpoczynku, ale niekiedy wymagana jest fachowa opieka (patrz [Leczenie obrażeń](#)). O szczegółach decyduje prowadzący.

Atak na cel nieruchomy lub wyjątkowo duży może zostać *ułatwiony*, a na cel niewyraźny, mały lub w znacznej części zasłonięty *utrudniony*. Wszystko zależy od konkretnych okoliczności i decyzji prowadzącego.

W trakcie swojej kolejki można jednocześnie zmienić pozycję (np. poruszyć się o kilka kroków, wstać z ziemi) i wykonać czynność wymagającą testu, ale będzie on *utrudniony*.

Podczas walki postać może, ale nie musi, wybrać *postawę ofensywną* albo *defensywną*.

Postawa ofensywna sprawia, że testy ataków postaci są *ułatwione*, a obrony *utrudnione*.

Postawa defensywna sprawia, że testy obrony postaci są *ułatwione*, a ataków *utrudnione*.

Obrażenia

Obrażenia (w skrócie *obr.*) odzwierciedlają pogorszenie stanu psychofizycznego postaci na skutek odniesionych ran, siniaków, stresu, dezorientacji, strachu itp. czynników.

Obrażenia = $k10^*$ + [premia z cechy](#) (pS w walce wręcz lub pZ w walce na dystans)

* Patrz także [Uzbrojenie](#).

Jeżeli suma obrażeń przekroczy wartość którejkolwiek cechy, wtedy wszystkie testy tej cechy są automatycznie *utrudnione* (patrz [Testy](#)). Jeżeli obrażenia przekroczą wartość najwyższej cechy, wtedy postać pada nieprzytomna i jest zdana na łaskę innych.

Eksplodujące kości obrażeń. Wyrzucenie na kości obrażeń cyfry 10, niezależnie od źródła, pozwala wykonać kolejny rzut i zsumować wyniki. Można przerzucać kość dopóki wypadają dziesiątki.

Leczenie obrażeń

Po zakończeniu konfliktu, gdy postać ma czas ochłonąć i odpocząć, jej obrażenia zmniejszane są o wynik rzutu k10. Kolejne k10 ubywa po dłuższym odpoczynku (kilka godzin raz na dzień). Postać może też poddać się opiece fachowca, który raz dziennie po udanym [teście](#) swojego Intelaktu leczy k10 + pI obrażeń, chorobę, zatrucie albo tymczasową ułomność (tylko jedną rzecz na raz). Brak odpowiednich narzędzi, medykamentów lub złe warunki mogą *utrudnić* ten test.

Dystans w walce

W konflikcie wyróżniamy trzy zasadnicze dystanse: *zwarcia*, *bliski* i *daleki*. Dystans **zwarcia** waha się od jednego do kilku kroków, czyli w sam raz, aby swobodnie rozmawiać, sięgnąć przeciwnika jedną z kończyn lub bronią. Dystans **bliski** to kilkanaście kroków, co wystarczy, by czymś rzucić (bronią lub zaklęciem) lub krzyknąć. O dystansie **dalekim** mówimy, gdy postać jest kilkadziesiąt kroków od celu. Wtedy może skorzystać tylko z broni strzeleckiej.

Postać w ramach swojej akcji może zmienić dystans w jakim się znajduje względem innych walczących. Bez problemu można zmienić dystans z dalekiego na bliski lub odwrotnie. Z dystansu dalekiego można wyjść poza walkę. Przejście z dystansu zwarcia na bliski pozwala przeciwnikowi wykonać atak jako reakcję. Postać dołączająca do toczącej się walki, czyli taka, która znalazła się conajmniej na dystansie dalekim, musi ustalić swoją kolejność.

Lokacje trafienia

Po udanym ataku wręcz lub z dystansu można określić przybliżoną lokację trafienia zamieniając miejscami cyfry z testu udanego ataku. Rezultat należy odczytać poniżej.

TABELA LOKACJI TRAFIEŃ

Wynik	Lokacja	Efekt dodatkowy (poza obrażeniami)
00-09	Głowa	Zdany test S albo utrata przytomności na k10 kolejek.
10-19	Prawa ręka	Zdany test Z albo wypuszczenie z dłoni trzymanyh przedmiotów.
20-29	Lewa ręka	Zdany test Z albo wypuszczenie z dłoni trzymanyh przedmiotów.
30-69	Korpus	Brak.
70-84	Prawa noga	Zdany test Z albo przewrócenie na ziemię.
85-99	Lewa noga	Zdany test Z albo przewrócenie na ziemię.

Próba trafienia w konkretną lokację z pominięciem powyższej procedury powinna być *utrudniona*. Lokacje i efekty trafień istot niehumanoidalnych określa prowadzący. Może np. przyjąć, że przednie łapy lub skrzydła odpowiadają rękom, a tylne łapy nogom. Ogon może być trafiony przy wyniku 60-69.

Przykładowy konflikt

Po uwolnieniu się z pułapki Ragdur wdaje się w bójkę na dystansie zwarcia z rabusiem. Najpierw określamy kolejności walczących: pZ Ragdura to 4 + jego pI 3 + k10 (5), czyli razem 12. Jego przeciwnik posiada pZ 3 + pI 2 + k10 (6) = 11.

Zaczyna więc Ragdur od wyprowadzenia ciosu pięścią (akcja). Jego Siła wynosi 45 + 10 za krasnoludzkie pochodzenie, które przydaje się w takich sytuacjach. W rzucie k100 osiągamy wynik 34. Przeciwnik próbuje w reakcji uniknąć jego ciosu (przy Z 36 uzyskuje wynik 11 - krytyczny sukces). Obie postacie odniosły sukces, ale wynik Ragdura jest wyższy, więc to on jest zwycięzcą testu i trafia przeciwnika w korpus (odwrócony wynik wskazuje na lokację z numerem 43).

Przeciwnik otrzymuje k10 + pS obrażeń. Wyrzuciliśmy 10 (eksplozja kości obrażeń) + 6 (wynik przerzutu) + pS 4 to daje w sumie 20. Przeciwnik ciężko zraniony wycofuje się z walki. Ragdur daje mu uciec, gdyż po zbyt mocnym ciosie złamał sobie nadgarstek, w konsekwencji krytycznego sukcesu jego oponenta.

Broń lekka: pałka, bat, nóż, sztylet, kastet, nunchaku, shuriken, dzi ryt, proca.

Broń średnia: topór, kiścień, buzdygan, nadziak, miecz, rapier, włócznia, łuk, pistolet.

Broń ciężka: cep bojowy, miecz dwuręczny, halabarda, gizarma, pika, kusza, arkebuz.

Pancerz lekki: zbroja skórzana, przesywanica, dublet.

Pancerz średni: zbroja lamelkowa, kolczuga, brygantyna.

Pancerz ciężki: zbroja łuskowa, zbroja płytowa, karacena.

Oprócz tego wyróżniamy trzy kategorie tarcz, które różnią się wpływem jaki mają na testy obrony przed atakami przeciwników.

Tarcze lekkie: puklerz, kałkan, targe.

Tarcze średnie: tarcza okrągła, tarcza migdałowa, tarcza rycerska.

Tarcze ciężkie: scutum, pawęż, pluteja.

Broń zasięgowa służy do walki na [dystans](#). Wyróżniamy jej dwa rodzaje: *strzelecką* i *rzucaną*.

Broń strzelecka potrafi miotać pociski na dystans bliski lub daleki (-10 do testu ataku), ale jest bezużyteczna na dystansie zwarcia (jest traktowana jako broń improwizowana, patrz niżej). **Broń rzucana** za to może być użyta na dystansie zwarcia jak lub bliskim (-10 do testu ataku). Niestety ze względu na swoją funkcję nie ma ciężkiej broni rzucanej.

Broń improwizowana taka jak: kamień, stółek, sztacheta, powoduje tylko połowę (zaokrąglając w górę) obrażeń albo atak nią jest *utrudniony*, o czym decyduje prowadzący.

Od wzajemnego wpływu broni na pancerz zależą [obrażenia](#). Aby odczytać jakie obrażenia powoduje atak należy odnaleźć kategorię broni atakującego i kategorię pancerza obrońcy. Na przecięciu znajduje się wzór rzutu, jaki mamy wykonać w celu ustalenia dokładnych obrażeń. W przypadku gdy rzucamy dwoma kośćmi dziesięć ściennymi, nie sumujemy ich wyników, a bierzemy pod uwagę tylko wyższy (w) albo niższy (n) wynik na jednej z kości. Do tego dodajemy [premię z cechy](#), zazwyczaj Siły w przypadku walki wręcz lub Zręczności przy walce na dystans.

TABELA UZBROJENIA

	Brak pancerza	Lekki pancerz	Średni pancerz	Ciężki pancerz
Brak broni	k10 + pC obr.	n2k10 + pC obr.	pC obr.	1 obr.
Lekka broń	w2k10 + pC obr.	k10 + pC obr.	n2k10 + pC obr.	pC obr.
Średnia broń	2k10 + pC obr.	w2k10 + pC obr.	k10 + pC obr.	n2k10 + pC obr.
Ciężka broń	2k10 + 2pC obr.	2k10 + pC obr.	w2k10 + pC obr.	k10 + pC obr.
Lekka tarcza	+10 do testu obrony w walce wręcz			
Średnia tarcza	+10 do testu obrony w walce wręcz i na dystans			
Ciężka tarcza	+10 do testu obrony w walce wręcz i +20 w walce na dystans			

pC lub 2pC obr. - pojedyncza lub podwójna premia z cechy do obrażeń.

n2k10 - niższa cyfra z rzutu 2k10.

w2k10 - wyższa cyfra z rzutu 2k10.



MAGIA

Magia to nieprzewidywalna siła przenikająca i zmieniająca świat. Jednak w twoim świecie gry może być czymś innym. Na przykład wynikiem działania technologii lub zręcznym oszustwem i zabobonem. Ze względu na potęgę magię dzieli się na *niską* i *wysoką*.

Magia niska

Magia niska to proste sztuczki, znane każdemu użytkownikowi magii. Nie trzeba wrodzonych zdolności, czy lat nauki, aby się nią posługiwać. Wystarczy posiadanie [talentu](#) w stylu: *gusła*, *znaki tajemne*, *sztuczki* albo [profesji](#) takiej jak *czarodziej* oraz zdanie [testu](#) Zręczności. Efektem może być: przesunięcie obiektu o kilka kroków, spowodowanie lub powstrzymanie 1 pkt. [obrażeń](#), podgrzanie czegoś, ochłodzenie, rozświetlenie na chwilę, zmienienie koloru, faktury, zapachu, smaku lub wydanie krótkiego dźwięku (ale nie mowy) itp. Magia niska działa wyłącznie na dystansie zwarcia (patrz [Dystans w walce](#)).

Magia wysoka

Magią wysoką mogą posługiwać się postacie wykonujące [profesje](#) magiczne (np. czarodziej) lub będące magicznego pochodzenia (np. demon, upiór). W ostateczności, za zgodą prowadzącego, magia może być także wynikiem [ułomności](#) (np. mutacja, klątwa). Osoba praktykująca magię wysoką musi wybrać jako [talent](#) jedną z *mocy* opisanych dalej. Kolejną moc może zdobyć w ramach rozwoju jako nowy talent (patrz [Rozwój postaci](#)).

Aby użyć mocy postać musi zdać [test](#) wskazanej w nawiasie [cechy](#). Test może być *ulatwiony*, gdy postać odpowiednio się przygotowała np. rysując tajemny krąg lub używając specjalnych składników. Może też być *utrudniony*, gdy np. postać nie może mówić i wykonywać gestów. Niezależnie od wyniku osoba posługująca się mocą odnosi k10 [obrażeń](#) jako **koszt**. Mocy można użyć na celu znajdującym się najwyżej na bliskim dystansie (patrz [Dystans w walce](#)).

W przypadku uzyskania *krytycznego sukcesu* postać może zwiększyć efekt mocy wykonując rzut 2k10 zamiast k10 ALBO zignorować całkowicie jej koszt. *Krytyczna porażka* oznacza uzyskanie niepożądanego działania (np. leczenie zamiast zadawania obrażeń i vice versa) ALBO zwiększenie kosztu do 2k10 obrażeń. Decyzję podejmuje osoba wykonująca test.

Obrona przed magią. Jeżeli cel nie zgadza się na efekt, któremu ma być poddany może wykonać [test sporny](#) tej samej cechy, która jest podana w opisie mocy.

PRZYKŁADOWE MOCE

Iluzja (O). Złudzenie zmysłowe trwające k10 + pO kolejek.

Kontrola (O). Zmiana nastawienia celu np. z przyjaznego na wrogie na k10 + pO kolejek.

Ochrona (I). Zmniejszenie o połowę obrażeń zadanych celowi przez k10 + pI kolejek.

Poruszanie (I). Uniesienie i poruszanie celem przez k10 + pI kolejek.

Przemiana (I). Zamiana miejscami dwóch [cech](#) celu na k10 + pI kolejek.

Przywołanie (O). Sprowadzenie na k10 + pO kolejek celu bez kontroli nad nim.

Uzdrowienie (O). Cel leczy k10 + pO obrażeń albo chorobę lub zatrucie.

Wstrzymanie (O). Cel przez k10 + pO kolejek nie może się przemieszczać.

Wykrywanie (I). Przez k10 + pI kolejek pozwala wyczuć cel niezależnie od przeszkód.

Zniszczenie (I). Cel otrzymuje k10 + pI obrażeń ignorujących pancerz.

Magiczne przedmioty

W trakcie przygód postacie mogą trafić na zagadkowe przedmioty o cudownych mocach. Zazwyczaj nie będą znały sekretu ich działania, dopóki nie poświęcą dnia na badania i nie zaliczą [testu](#) Intelktu. Sukces odkryje moc drzemiącą w przedmiocie (patrz wcześniej).

Zidentyfikowany przedmiot z reguły pozwala raz dziennie na darmowe użycie konkretnej mocy, bez wykonywania testów. Jednak odpowiednio poinstruowana osoba może także użyć mocy drzemiącej w przedmiocie jakby się jej nauczyła - po zdaniu przy każdym użyciu testu odpowiedniej [cechy](#) oraz odniesieniu k10 [obrażeń](#) w ramach kosztu (patrz [Magia wysoka](#)).

Osoba zaznajomiona z tajnikami magii może sama spróbować zakląć jedną z posiadanych mocy w przedmiocie. W tym celu wykonuje test cechy i ponosi koszt tak jakby normalnie posługiwała się mocą. Dodatkowo traci na stałe 1 punkt odpowiedniej cechy. Nie można tego uniknąć przy krytycznym sukcesie, ale porażka i krytyczna porażka nie pociągają za sobą owego dodatkowego kosztu.

Magiczne źródła

Niektóre miejsca (np. kamienne kręgi, święte gaje) i przedmioty (np. amulety, relikwie) emanują wyjątkowo silną magią, którą wprawny użytkownik może użyć do zasilenia swoich mocy. Dziennie miejsce oddaje k10 pkt., a przedmiot 1 pkt., które mogą być użyte zamiast ponoszenia obrażeń w ramach kosztu (patrz [Magia wysoka](#)).



PRZECIWNICY I PRZECIWNOŚCI

Poniżej znajdują się statystyki popularnych stworzeń, które mogą stanąć na drodze postaci graczy. [Cechy](#) należy dostosować dodając do podanych poniżej wartości wynik rzutu k9 (patrz [Kości](#)). Niektóre cechy mają postać modyfikatorów. W takim przypadku należy je dodać do cech innej istot, najczęściej człowieka. [Obrażenia](#) odpowiadają kategoriom broni z sekcji [Ekwipunek](#). Dalej znajdują się opisy zdolności jakie posiadają przeciwnicy.

Zachowaniem większości przeciwników rządzi instynkt. Można go wyrazić za pomocą kombinacji dwóch postaw: *aktywnej* (A) i *biernej* (B).

AA - przeciwnik będzie dążył do starcia niezależnie od konsekwencji (np. chory lub wściekły).

BB - przeciwnik będzie unikał starcia za wszelką cenę (np. bezbronny lub zmęczony).

AB - przeciwnik zaatakuję, jeżeli nie poniesie konsekwencji (np. głodny lub podstępny).

BA - przeciwnik zaatakuję jedynie sprowokowany (np. w obronie młodych lub skarbu).

Prowadzący na tej podstawie powinien zdecydować jak zachowuje się dany przeciwnik.

ZDOLNOŚCI PRZECIWNIKÓW

Bardzo szybka - istota otrzymuje +10 do wszystkich testów wymagających szybkości.

Choroba - atak istoty powoduje u ofiary zarażenie chorobą (patrz [Inne zagrożenia](#)).

Eteryzna - istotę można zranić tylko magią, sama też może korzystać tylko z [magii](#).

Furia - rozjuszona lub sprowokowana istota otrzymuje +10 do wszystkich testów ataku.

Latanie - istota ma skrzydła lub inny sposób na poruszanie się w powietrzu.

Niepozorna - istotę otrzymuje +10 do testów skradania się i ukrywania.

Pływanie - istota ma narządy ułatwiające jej poruszanie i przebywanie pod wodą.

Polimorfia - istota może zmieniać swój kształt poprzez zamianę miejscami swoich cech.

Trucizna - atak istoty powoduje u ofiary zatrucie (patrz [Inne zagrożenia](#)).

Wielogłowa - istota posiada kilka głów, zazwyczaj k10, które mogą atakować niezależnie.

Wyostrome zmysły - istota otrzymuje +10 do testów polegających na zmysłach.

Wysysanie krwi - istota leczy 1 punkt obrażeń na każdy punkt, który zada ofierze.

X pancerz - określenie opancerzenia wg zasad z [Ekwipunku](#).

TABELA PRZYKŁADOWYCH PRZECIWNIKÓW

Nazwa	S	Z	I	O	Obr.	Zdolności
Chimera/mantikora	60	20	20	20	średnie	latanie, trucizna, wielogłowa
Człowiek słaby	20	20	20	20	lekkie	dowolna profesja
Człowiek zwykły	30	30	30	30	średnie	dowolne 2 profesje
Człowiek silny	40	40	40	40	ciężkie	dowolne 3 profesje
Demon mniejszy*	30	20	10	10	lekkie	lekki pancerz, latanie
Demon zwykły*	50	40	30	40	średnie	średni pancerz, latanie
Demon większy*	70	60	50	70	ciężkie	ciężki pancerz, latanie
Drzewiec	60	20	50	20	średnie	średni pancerz
Duch/Zjawa*	-	+0	+0	-10	-	latanie, eteryczna
Ghul/strzyga	+10	+0	-20	-20	średnie	choroba
Golem/żywiolak	60	20	10	10	średnie	ciężki pancerz
Gryf/wiwna	50	40	10	10	średnie	lekki pancerz, latanie
Harpia/syrena	20	30	20	40	średnie	latanie/pływanie
Karzeł/goblin	30	30	20	20	lekkie	niepozorny, dowolna profesja
Mutant	**	**	**	**	**	**
Nimfa/rusałka*	20	30	30	40	lekkie	pływanie
Odmieniec/doppler	20	20	40	20	lekkie	polimorfia
Olbrzym/troll	70	20	10	10	średnie	lekki pancerz
Ork/ogr	40	30	20	20	średnie	lekki pancerz, dowolna profesja
Ożywieniec	+0	-20	-20	-20	lekkie	lekki pancerz, choroba
Rój	10	30	10	10	lekkie	niepozorny, latanie/trucizna/choroba
Smok/hydra*	80	40	40	30	ciężkie	ciężki pancerz, latanie/wielogłowa
Upiór/wampir*	+10	+20	+10	+0	średnie	latanie, wyssanie krwi
Zwierzę małe	10	30	10	10	lekkie	latanie/bardzo szybkie
Zwierzę średnie	30	20	10	10	średnie	wyostrzone zmysły
Zwierzę duże	50	10	10	10	ciężkie	lekki pancerz
Zwierzoczek	30	30	20	10	lekkie	lekki pancerz, wyostrzone zmysły
Zwierzołak	+20	+10	-10	-20	średnie	lekki pancerz, wyostrzone zmysły, furia
Żmij/czerw	50	30	10	10	średnie	średni pancerz, trucizna

* Istota może korzystać z [magii niskiej](#) oraz [magii wysokiej](#) bez dodatkowych wymogów.

** Mutant posiada cechy równe $k_9 \times 10 + k_9$, oraz zadaje obrażenia zależne od wyniku rzutu k10: 1-4 lekkie, 5-8 średnie, 9-0 ciężkie. Posiada też liczbę zdolności zależną od rzutu k10: 1-2 jedną, 3-5 dwie, 6-9 trzy, 0 zero. Zdolności można wylosować z poniższej tabeli.

TABELA LOSOWANIA ZDOLNOŚCI

k100	Zdolność	k100	Zdolność	k100	Zdolność
00-05	bardzo szybka	35-38	magia wysoka	69-74	wielogłowa
06-11	choroba	39-44	niepozorna	75-80	wyostrzone zmysły
12-17	eteryczna	45-50	pływanie	81-86	wysysanie krwi
18-23	furia	51-56	polimorfia	87-92	lekki pancerz
24-29	latanie	57-62	trucizna	93-96	średni pancerz
30-34	magia niska	63-68	uwodzenie	97-99	ciężki pancerz

Inne zagrożenia

Choroby. Zarażona postać codziennie musi zdać [test](#) Siły albo przez cały dzień wszystkie testy są dla niej *utrudnione*. Stan ten może usunąć fachowa pomoc (patrz [Leczenie obrażeń](#)).

Ciemność i oślepienie. Błądząc po omacku postać ma obniżone wszystkie cechy o 10. Sposobem na pozbycie się tej kary jest rozświetlenie mroku lub przesłonięcie blasku.

Duszenie lub tonięcie. Na każdą kolejkę bez dostępu powietrza postać otrzymuje k10 obrażeń. Połowę po udanym teście Siły.

Ekstremalne warunki. Na każdą godzinę przebywania pod wpływem ekstremalnej temperatury lub bardzo złych warunków pogodowych postać otrzymuje k10 obrażeń. Nie chroni przed tym żaden test, ale można odpowiednio się ubrać i wyposażać.

Głód i pragnienie. Każdego dnia bez jedzenia albo picia postać otrzymuje k10 punktów obrażeń. Brak obu powoduje 2k10 obrażeń dziennie.

Obłąd i strach. Przy pierwszym zetknięciu się z czymś przerażającym lub bardzo obcym (np. magia, demony, bestialski przemoc) postać powinna wykonać test Intelaktu dla obłądzenia lub Oglądy dla strachu. Nieudany oznacza k10 obrażeń spowodowanych szokiem.

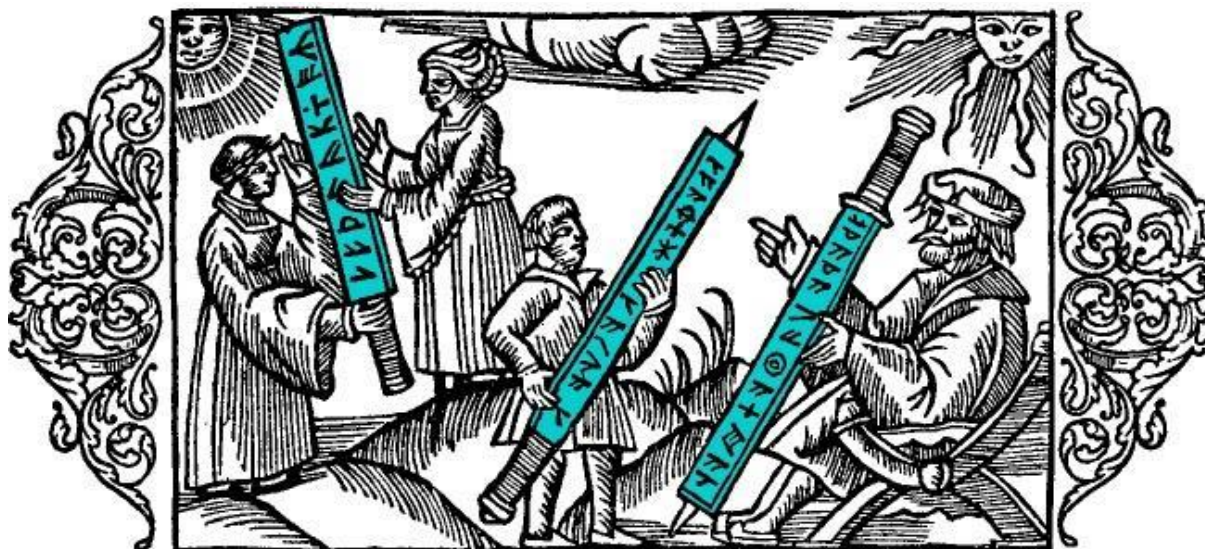
Ogień lub kwas. Osoba płonąca lub obłana kwasem otrzymuje k10 punktów obrażeń co kolejkę niezależnie od pancerza, dopóki nie odniesie sukcesu w teście Zręczności. Test można wykonać tylko raz na kolejkę. Oblanie wodą automatycznie kończy ten efekt.

Pułapki. Uruchomiona pułapka powoduje k10 obrażeń za każdy punkt premii z Intelaktu jej konstruktora. Połowę po udanym teście Zręczności ofiary. Wykrycie pułapki wymaga udanego testu Intelaktu. Rozbrojenie uprzednio wykrytej pułapki udanego testu Zręczności.

Trucizny. Zatruta postać co godzinę otrzymuje k10 obrażeń. Połowę po udanym teście Siły. Wyleczenie wymaga fachowej pomocy (patrz [Leczenie obrażeń](#)).

Upadek z wysokości. Na każdy metr wysokości, z której spada postać, otrzymuje ona k10 obrażeń. Połowę po udanym teście Zręczności.

Upojenie lub otumanienie. Postać po otrzymaniu pS dawek używki lub narkotyku przez 10 - pS godzin odczuwa *utrudnienie* do wszystkich testów.



DODATKI I OPCJE

Poniższe zasady należą do jednej z trzech kategorii: rozszerzenie (✕), dodatek (+) lub alternatywa (⦿). Możecie je dowolnie łączyć lub zmieniać by dostosować grę do swoich potrzeb i upodobań. Dla ułatwienia przy każdej zasadzie znajduje się pole, które prowadzący może zaznaczyć jeżeli chce z niej skorzystać w swojej grze.

❑ Inne metody ustalania cech ⦿

❑ **Metoda punktowa.** Zamiast drugiego i trzeciego etapu gracz dysponuje pulą 44 pkt., które może rozdzielić na cztery cechy, ale nie więcej niż 20 punktów na jedną.

❑ **Metoda całkowicie losowa.** W drugim etapie gracz wykonuje rzut 2k10 pokolei na każdą z cech. Trzeci etap jest pomijany.

❑ **Metoda częściowo losowa.** Zamiast drugiego i trzeciego etapu gracz wykonuje cztery serie rzutów 2k10 i dowolnie przyporządkowuje uzyskane wartości do każdej z cech.

❑ **Metoda gotowych wartości.** Zamiast drugiego i trzeciego etapu gracz rozdziela wartości: 5, 9, 13 i 17, po jednej do każdej z cech postaci.

❑ Mieszkańcy +

Postać będąca mieszanką dwóch pochodzeń powinna posiadać, jeżeli to możliwe, po dwie wady (oznaczone jako -10) i zalety (+10) z każdego z nich. Dodatkowo mieszaniec otrzymuje jako wadę karę -10 w kontaktach z przedstawicielami obu pochodzeń.

Przykładowo: *mieszanka elfa i krasnoluda może posiadać następujące charakterystyki: +10, gdy w grę wchodzi walka wręcz, odwaga, strzelane i zmysły; a -10, gdy w grę wchodzi takt, niski wzrost, chaos, anarchia, krasnoludy i elfy.*

□ Rozmiar postaci ✕

Rozmiar postaci określa wielokrotność średniej wielkości człowieka. Niektóre postacie są mniejsze lub większe, co zaznaczono w opisie ich [pochodzenia](#). Oprócz tego [przeciwnicy](#) też mogą mieć określony przez prowadzącego rozmiar. Każdy poziom rozmiaru ma wpływ na zadawane przez postać [obrażenia](#) oraz trudność trafienia postaci.

TABELA ROZMIARU POSTACI

Rozmiar	Wielokrotność	Obrażenia	Trafienie
<i>malutki</i>	1/4	-6	-30
<i>bardzo mały</i>	1/3	-4	-20
<i>mały</i>	1/2	-2	-10
<i>średni</i>	1	0	0
<i>duży</i>	2	+2	+10
<i>bardzo duży</i>	3	+4	+20
<i>wielki</i>	4	+6	+30

□ Umiejętności i specjalizacje ○

Alternatywą dla [profesji](#) lub [talentów](#) są *umiejętności* i *specjalizacje*. **Umiejętności** obejmują bardzo ogólną wiedzę i praktykę z wybranej dziedziny, i zapewniają premię +10 do testów cech opartych na tej umiejętności.

Przykładowo z umiejętności “walka” postać skorzysta zarówno, gdy bierze w niej czynny udział, jak i wtedy gdy tylko o niej rozmawia.

Do każdej umiejętności można dodać **specjalizację** zawężającą pole jej działania. Dla “walki” specjalizacjami mogą być: *strzelanie*, *zapasy*, *fechtunek*. Specjalizacja dodaje kolejne +10 do testów dowolnej cechy, co daje w sumie +20. Jeżeli prowadzący wyrazi zgodę, to specjalizacje mogą iść jeszcze dalej i ograniczać działanie do konkretnych warunków, np. posługiwania się konkretną bronią (*fechtunek szpadą*). Wtedy zapewni to premię aż +30.

Na początku gry, zamiast profesji lub talentu gracz może wybrać jedną umiejętność. Potem, podczas [rozwoju postaci](#) może dodać jedną specjalizację albo nową umiejętność.

PRZYKŁADOWE UMIEJĘTNOŚCI I SPECJALIZACJE

Atletyka - bieganie, jeździectwo, pływanie, skakanie, wspinaczka.

Magia - czarowanie, identyfikacja, medytacja, przywoływanie, zaklinanie.

Percepcja - dedukcja, obserwowanie, nasłuchiwanie, przeszukiwanie, szacowanie.

Perswazja - dowodzenie, dyplomacja, plotkowanie, targowanie, zastraszanie.

Podstęp - fałszerstwo, kieszonkostwo, włamywanie, skradanie, ukrywanie.

Przetrawianie - opatrywanie, oswajanie, polowanie, tropienie, zielarstwo.

Rzemiosło - ciesielstwo, garncarstwo, kamieniarstwo, kowalstwo, krawiectwo.

Walka - fechtunek, pięściarstwo, rzucanie, strzelanie, taktyka, zapasy.

Wiedza - alchemia, inżynieria, filozofia, folklor, historia, medycyna, teologia.

Występy - aktorstwo, błaznowanie, muzykowanie, śpiew, taniec.

❑ Szczegół kariery

Jeżeli gracze nie chcą zbyt szybko zmieniać [profesji](#), mogą awansować w ich obrębie. W tym wariancie profesje są umieszczone na ścieżce kariery i mają przypisaną rosnącą premię dodawaną do [cechy](#) podczas [testów](#) w adekwatnej sytuacji. Np. “Żeglarz +20” otrzymuje tę premię, gdy próbuje zorientować się na morzu. Podczas testów można skorzystać tylko z jednej premii z profesji na raz. Nowa kariera zaczyna się od premii +10 i może być kontynuowana w ramach [rozwoju postaci](#) jako kolejny szczebel.

TABELA SZCZEBLI KARIERY

k100	+10	+20	+30	+40
00-03	Adept	Czarodziej	Mag	Arcymag
04-07	Ceklarz	Ochroniarz	Strażnik	Gwardzista
08-11	Dzikus	Koczownik	Barbarzyńca	Berserker
12-15	Goniec	Posłaniec	Herold	Ambasador
16-19	Grajek	Minstrel	Bard	Maestro
20-23	Hycel	Oprawca	Kat	Egzekutor
24-27	Kuglarz	Cyrkowiec	Trefniś	Sztukmistrz
28-31	Łupieżca	Pirat	Korsarz	Kaper
32-35	Nowicjusz	Kleryk	Kapłan	Arcykapłan
36-39	Majtek	Żeglarz	Kapitan	Admirał
40-43	Markietan	Kramarz	Kupiec	Armator
44-47	Myśliwy	Tropiciel	Łowca	Pogromca
48-51	Mytnik	Lichwiarz	Skarbnik	Bankier
52-55	Ochotnik	Żołnierz	Najemnik	Dowódca
56-59	Opryszek	Rekieter	Rozbójnik	Herszt
60-63	Pachołek	Sługa	Lokaj	Majordom
64-67	Podrzegacz	Demagog	Urzędnik	Rajca
68-71	Paź	Giermek	Rycerz	Lord
72-75	Rzezimieszek	Złodziej	Włamywacz	Paser
76-79	Terminator	Czeladnik	Rzemieślnik	Majster
80-83	Wróżbita	Astrolog	Kosmograf	Astronom
84-87	Zawadiaka	Pojedynkowicz	Szermierz	Fechmistrz
88-91	Zbir	Nożownik	Zabójca	Skrytobójca
92-95	Zielarz	Aptekarz	Alchemik	Cudotwórca
96-99	Żak	Bakalarz	Magister	Profesor

❑ Klasy zawodowe i społeczne

Jeżeli zaproponowana lista [profesji](#) jest dla was zbyt szczegółowa można ograniczyć wybór do minimum, czyli jednej klasy zawodowej i jednej społecznej. To wybór na całe życie postaci (wbrew zasadom [rozwoju](#)) więc warto go dobrze przemyśleć.

Klasa zawodowa odzwierciedla ogólny kierunek, w którym kształci się i rozwija zawodowo postać. Może to być więc droga: *wojownika*, *łotra*, *obieżyświata* lub *uczonego*.

Klasa społeczna natomiast obrazuje z jakiego środowiska postać się wywodzi. Do wyboru jest: *chłopstwo*, *mieszczaństwo*, *duchowieństwo* i *szlachta*.

Każda klasa oferuje modyfikator +10 do [testów](#) w określonych poniżej warunkach. Premie z klasy zawodowej i społecznej można łączyć, by uzyskać w sumie modyfikator +20.

KLASA ZAWODOWA

Wojownik - walka wręcz i na dystans, znajomość broni i taktyki, sprawność fizyczna.

Łotr - znajomość przestępczego półświatka, kradzież, oszustwo, zastraszanie, przekupstwo.

Obieżyświat - sztuka przetrwania, znajomość przyrody, znajomość terenu, łowiectwo.

Uczony - wiedza powszechna i tajemna, piśmienność, teorie naukowe i inżynieria.

KLASA SPOŁECZNA

Chłopstwo - znajomość wsi oraz lokalnego folkloru, praca ze zwierzętami i roślinami.

Mieszczaństwo - znajomość miasta oraz lokalnych praw, praca z materiałami i dobrami.

Duchowieństwo - znajomość teologii, demonologii i mitologii, kontakty z bóstwami.

Szlachta - znajomość polityki oraz dworskiej etykiety, zarządzanie poddanymi i majątkiem.

❑ Wybrańcy i profesjonaliści ✕

W tym rozszerzonym wariantcie zasad tworzenia postaci gracz może zagrać **wybrańcem**, który będzie posiadał dwa [talenty](#), ale żadnej [profesji](#) albo **profesjonalistą**, który będzie przedstawicielem dwóch profesji przy braku jakichkolwiek początkowych talentów.

❑ Przeznaczenie

Zasada ta całkowicie zastępuje [Rozwój postaci](#). Gdy w [teście](#) gracz wyrzuci dwie takie same cyfry to znak, że jego postać jest na dobrej drodze ku swemu przeznaczeniu. Gracz otrzymuje wtedy 1 punkt przeznaczenia (w skrócie "PP"), który może od razu wydać, aby zwiększyć na stałe o 1 dopiero co przetestowaną [cechę](#) albo zatrzymać go na potem.

Za 1 PP można (po wykonanym rzucie, ale przed jego rozstrzygnięciem) tymczasowo zwiększyć o 5 testowaną wartość, zmieniając w ten sposób niekorzystny wynik. Nie można jednak wpłynąć na wynik rzutu, w którym uzyskano ten lub inny punkt przeznaczenia. Za 10 PP postać może zdobyć jeden nowy [przymiot](#) (tylko [profesję](#) lub [talent](#)).

❑ Testy złożone +

W sytuacji, która wymaga czasu i angażuje różne współczynniki postaci możemy wykonać **test złożony**. Jest to seria odrębnych [testów](#), których sumaryczne zaliczenie dopiero mówi

o powodzeniu całości. W zależności od stopnia skomplikowania zadania może to wymagać dwóch i więcej sukcesów. Porażka w pojedynczym teście nie przerywa testu złożonego, ale może wydłużyć lub skomplikować sytuację. *Krytyczny sukces* oraz *krytyczna porażka* dodają własne efekty do testu. Test złożony może zostać przerwany w każdej chwili bez odnoszenia sukcesu. Przykładem testu złożonego jest [walka](#).

❑ Remisy ✕

Remis, gdy wynik rzutu k100 jest równy wartości zmodyfikowanej cechy.

Ponieważ remisy podczas [testów](#) zdarzają się bardzo rzadko (1% przypadków) mogą być rozpatrywane jako połączenie krytycznego sukcesu i porażki, przy czym konsekwencje obu nie mogą się znosić. Np. *przy skoku przez przeszkodę postaci udało się zaimponować obserwatorom, ale przy lądowaniu skręciła kostkę*.

❑ Rezultaty krytyczne +

Gdy w [walce](#) lub podczas rzucania zaklęć (patrz [Magia](#)) otrzymano *krytyczny sukces* lub *krytyczną porażkę* (patrz [Testy](#)) można odczytać ich efekty z poniższej tabeli. Wynik to wartość wyrzuconego dubletu.

TABELA REZULTATÓW KRYTYCZNYCH W WALCE

Wynik	Krytyczny sukces	Krytyczna porażka
00	Przeciwnik nie może atakować w następnej kolejce.	
11	W następnej kolejce przeciwnik ma wszystkie testy <i>utrudnione</i> .	Postać nabawia się <i>ułomności</i> .
22	Przeciwnik traci równowagę i aby ją odzyskać musi poświęcić kolejkę.	Postać otrzymuje k10 obrażeń omijających pancerz.
33	W następnej kolejce przeciwnik nie może nic zrobić.	Broń, którą posługuje się postać, ulega zniszczeniu.
44	Przeciwnik ucieka prowokując darmowy atak.	Broń ulega uszkodzeniu, ale można ją naprawić po walce.
55	Przeciwnik otrzymuje dodatkowe k10 obrażeń omijających pancerz.	Broń upada kilka kroków od postaci.
66	Przeciwnik doznaje trwałego uszczerbku i nabywa <i>ułomność</i> .	Do następnej kolejki włącznie postać nie może nic zrobić.
77	Przeciwnik wykonuje ostatnią akcję, po której zostaje wyeliminowany.	Postać musi poświęcić następną kolejkę na zmianę pozycji.
88	Przeciwnik zostaje natychmiast wyeliminowany z walki.	Do następnej kolejki włącznie postać nie może atakować.
99		Do następnej kolejki włącznie postać ma wszystkie testy <i>utrudnione</i> .

TABELA REZULTATÓW KRYTYCZNYCH W MAGII

Wynik	Krytyczny sukces	Krytyczna porażka
00	W następnej kolejce testy mocy wykonywane przez postać są <i>ułatwione</i> .	
11	Postać do następnej kolejki włącznie migocze <i>utrudniając</i> próby trafienia.	Postać trwale traci jedną z posiadanych mocy. Musi się jej ponownie nauczyć.
22	Postać wzbudza strach u przeciwników, którym nie udały się testy O.	Postać traci przytomność na k10 kolejek.
33	Koszt mocy zostaje zredukowany do o.	Postać nabawia się <i>ułomności</i> .
44	Do następnej kolejki włącznie wszyscy sprzymierzeńcy mają ułatwione testy obrony przed magią.	Postać osiąga efekt odwrotny do zamierzonego.
55	Moc działa z maksymalną siłą (wynik 10 zamiast k10, bez przerzutu).	Do następnej kolejki włącznie postać nie może używać mocy.
66	Postać użyła mocy tak szybko, że ma jeszcze czas wykonać inną akcję.	Postać ponosi dwukrotnie większy koszt, czyli 2k10 obrażeń.
77	Moc ma dwukrotnie większy efekt (rzut 2k10 zamiast k10).	Efekt mocy zwraca się przeciwko postaci.
88	Postać nie tylko nie ponosi kosztu mocy, ale dodatkowo leczy k10 obrażeń.	W promieniu kilku kroków od postaci wszyscy odnoszą k10 obrażeń omijających pancerz.
99		Do następnej kolejki włącznie testy mocy są <i>utrudnione</i> dla postaci.

❑ Zmiana kolejności ✕

Opóźnienie. Postać może odwlec swoją akcję (patrz [Walka](#)) i wykonać ją po dowolnej cudzej kolejce, ale przed następną swoją kolejką.

Przypieszenie. Postać może też poświęcić akcję na ponowne ustalenie swojej kolejności z premią +1.

❑ Wymiana akcji i reakcji ✕

Za zgodą prowadzącego gracz może wymienić akcję (patrz [Walka](#)) swojej postaci na reakcję lub odwrotnie, mając do dyspozycji w ten sposób dwie akcje albo dwie reakcje w kolejce.

❑ Epickie akcje i reakcje ✕

Prowadzący może zezwolić na wykonywanie do trzech takich samych akcji lub reakcji, opartych o [testy](#) wskazanej [cechy](#), podczas jednej kolejki. Gracz może dowolnie rozdzielić wartość zmodyfikowanej cechy pomiędzy te testy. [Trudność](#) liczy się do wszystkich testów.

□ Rodzaje obrażeń

Obrażenia można podzielić na fizyczne i psychiczne. Fizyczne są zazwyczaj konsekwencją [walki](#), zaś psychiczne [magii](#). Zapisuje się je oddzielnie lecz działają podobnie, jak dotychczasowe [obrażenia](#). Różnią się tylko tym, że obrażenia fizyczne przypisane są do Siły i Zręczności, a psychiczne go Intelaktu i Ogłady. Gdy obrażenia fizyczne przekroczą wyższą z wartości Siły lub Zręczności wtedy postać pada martwa. Gdy obrażenia psychiczne przekroczą wyższą z wartości Intelaktu lub Ogłady wtedy postać popada w szaleństwo lub zapada w śpiączkę. W obu przypadkach postać jest na stałe wyłączona z gry.

□ Bitwy i potyczki +

Poniższa procedura służy do rozstrzygania zbiorowych konfliktów, od karczemnych burd po walne bitwy, bez rozpatrywania pojedynczych walk. Każda postać zaangażowana w potyczkę wykonuje [test](#) morale oparty na Ogładzie zmodyfikowanej o odpowiednie [przymioty](#) (np. *krasnołudzkie pochodzenie*, *profesja najemnika*, *talent nieustraszony*, *ułomność strach przed widokiem krwi*). Prowadzący może zastosować *ułatwienie*, gdy postać jest dobrze przygotowana lub dokonała czegoś znamiennego dla losów bitwy, a *utrudnienie*, gdy jest nieprzygotowana i jej poczynania mogą przyczynić się do wspólnej klęski.

Sukces oznacza, że gracz musi wybrać 1, a *krytyczny sukces* 2 z poniższych opcji:

- postać uniknęła obrażeń, a przy krytycznym sukcesie także obrażeń z innej opcji,
- postać gracza osłoniła inną postać, ale sama otrzymuje 1k10 obrażeń,
- +1 do wyniku bitwy i postać gracza otrzymuje 1k10 obrażeń.

Porażka oznacza, że gracz musi wybrać 1, a *krytyczna porażka* 2 z poniższych opcji:

- postać gracza otrzymuje 2k10 obrażeń,
- wszystkie postacie otrzymują 1k10 obrażeń,
- -1 do wyniku bitwy i postać gracza otrzymuje 1k10 obrażeń.

Wszystkie opcje sumują się. Następnie prowadzący wykonuje rzut k10 na poniższą tabelę:

TABELA WYNIKU BITWY

k10	Rezultat
0 i mniej	Bitwa kończy się klęską. Postacie otrzymują 2k10 obrażeń i jeżeli nie uciekły są zdane na łaskę wrogów.
1-3	Ponosicie ciężkie straty. Postacie odnoszą 1k10 obrażeń. Procedura bitwy zaczyna się od początku, ale z modyfikatorem -1 do rzutu na tą tabelę.
4-7	Bitwa trwa dalej. Postacie odnoszą 1k10 obrażeń. Procedura bitwy zaczyna się od początku.
8-10	Przeciwnicy ponoszą ciężkie straty. Postacie odnoszą 1k10 obrażeń. Procedura bitwy zaczyna się od początku, ale z modyfikatorem +1 do rzutu na tą tabelę.
11 i więcej	Bitwa kończy się zwycięstwem. Postacie nie odnoszą dodatkowych obrażeń. Przeciwnicy są zdani na łaskę zwycięzców.

❑ Walka oburącz ✕

Korzystanie z dwóch lekkich albo jednej lekkiej i jednej średniej broni (patrz [Ekwipunek](#)) pozwala postaci wykonać jednocześnie obronę i kontratak. Wystarczy, że postać w ramach *reakcji* na atak przeciwnika (patrz [Walka](#)) wykona jeden *utrudniony* test sporny. Zwycięstwo zapewni jej uniknięcie ataku oraz zadanie przeciwnikowi obrażeń od lżejszej broni.

❑ Kolory magii +

Magia jest nieprzewidywalna i niebezpieczna, dlatego czarodzieje, aby ją okiełznać, specjalizują się w konkretnym nurcie magii. Każdy nurt oznaczony jest inną barwą, która symbolizuje jego naturę. Czarodziej decydując się na wybór konkretnego nurtu jest ograniczony w doborze mocy (patrz [Magia wysoka](#)), ale jednocześnie zyskuje unikalną właściwość działającą zarówno podczas rzutu na koszt jak i efekt tych mocy.

Biały to nurt światła. Daje dostęp do mocy *uzdrawiania*, *wstrzymania* i *wykrywania*. Użycie ich przeciw demonom i ich mocom pozwala rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

Czarny to nurt cienia. Daje dostęp do mocy *iluzji*, *kontroli* i *przenoszenia*. Użycie ich w cieniu (także ciemności) lub we mgle pozwala rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

Czerwony to nurt ognia. Daje dostęp do mocy *kontroli*, *przemiany* i *zniszczenia*. Użycie ich na celach łatwopalnych lub porywczych pozwala rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

Fioletowy to nurt czasu. Daje dostęp do mocy *kontroli*, *przywołania* i *wstrzymania*. Użycie ich w obecności zmarłych pozwala rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

Niebieski to nurt nieba. Daje dostęp do mocy *iluzji*, *poruszania* i *wykrywania*. Użycie ich pod gołym niebem pozwala rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

Pomarańczowy to nurt bestii. Daje dostęp do mocy *kontroli*, *przemiany* i *przywołania*. Użycie ich na bestiach pozwala rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

Zielony to nurt natury. Daje dostęp do mocy *ochrony*, *uzdrawiania* i *wstrzymania*. Użycie ich w naturalnym środowisku pozwala rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

Żółty to nurt metalu. Daje dostęp do mocy *ochrony*, *przemiany* i *zniszczenia*. Użycie ich na przedmiotach i konstrukcjach pozwala rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

❑ Modyfikatory mocy ✕

Każdy użytkownik [wysokiej magii](#) może skorzystać z poniższych modyfikacji mocy. Modyfikacji tych nie można ze sobą łączyć. Każda modyfikacja zwiększa koszt użycia mocy o podaną w nawiasie wartość.

MODYFIKACJE

Dalej (x2). Moc osiąga celu na [dystansie](#) dalekim.

Dłużej (x2). Wydłuża dwukrotnie czas działania mocy.

Mocniej (+10). Moc działa z maksymalną siłą (wynik 10 zamiast k10, bez przerzutu).

Później (x2). Moc działa z opóźnieniem albo pod określonym warunkiem.

Szerzej (x2). Moc oddziałuje na wszystkich w promieniu kilku kroków od celu.

Więcej (+k10). Pozwala połączyć dwie różne moce i użyć ich razem (suma kosztów + k10).

❑ Religia +

Kapłani, szamani, druidzi i inni duchowni podążają ścieżką wybranego bóstwa. Każde z bóstw posiada własną domenę, której patronuje. W jej ramach bóstwo udziela swym sługom łaski w postaci *blogosławieństwa* lub *przekleństwa*.

Blogosławieństwo sprawia, że następny test związany z domeną bóstwa będzie *ulawiony*.

Przekleństwo sprawia, że następny test związany z domeną bóstwa będzie *utrudniony*.

Postać duchownego może prosić w modlitwie bóstwo, któremu służy o zesłanie łaski na konkretną osobę. Postać musi poświęcić trochę swojej krwi (1-10 pkt. obrażeń, wybiera gracz) i wyrzucić na k10 wynik niższy lub równy liczbie przyjętych dobrowolnie obrażeń. Odpowiednia ofiara, czas i miejsce pozwalają rzucić dwoma kostkami i wybrać lepszy wynik. Z drugiej strony działanie na przekór woli bóstwa wymusza wybranie gorszego wyniku z rzutu dwoma kośćmi albo całkowicie unieważnia modły, choć obrażenia pozostają.

PRZYKŁADOWE BÓSTWA

Gromowładny. Bóg wojny, zwycięstwa, burzy, honoru i odwagi.

Lodowa Panna. Bogini mrozu, zimy, głodu, mordy i śmierci.

Pan Podziemi. Bóg podziemi, ciemności, zaświatów, kopalin i rzemiosła.

Prządka Losu. Bogini przemijania, doli i niedoli, fatum, przeszłości i przyszłości.

Rybi Król. Bóg rzek i mórz, sztormów, podróżników i handlarzy.

Syn Słońca. Bóg światła, wszechwiedzy, władzy, sprawiedliwości i radości.

Wieczna Łowczyni. Bogini polowań, księżyca, wolności, przestrzeni i dzikości.

Wielka Matka. Bogini życia, rodziny, miłości, płodności i urody.

❑ Tworzenie przeciwników x

“Tabela przykładowych przeciwników” w rozdziale [Przeciwnicy i przeciwności](#) zawiera tylko wycinek najpopularniejszych w fantasyce istot, które postacie graczy mogą spotkać na swej drodze. Prowadzący może stworzyć nowych przeciwników korzystając z poniższych zasad.

Najpierw prowadzący powinien ustalić pulę punktów, którą może przeznaczyć na budowę przeciwnika. Ze względu na to przeciwników możemy podzielić na:

- **Słabych** (do 10 pkt.) - odpowiadający początkującej postaci w mrocznej kampanii.
- **Średnich** (11-19 pkt., średnio 15 pkt.) - odpowiadający postaci po kilku przygodach w zwykłej kampanii.
- **Silnych** (od 20 pkt.) - będący odpowiednikiem postaci gracza po kilkunastu przygodach w heroicznej kampanii.

Prowadzący może przeznaczyć te punkty na:

- 1 pkt. +10 do dowolnej cechy (bazowo wszystkie cechy mają wartość 0),
- 1 pkt. lekkie obrażenia zadawane przez przeciwnika,
- 2 pkt. średnie obrażenia,
- 3 pkt. ciężkie obrażenia,
- 1 pkt. odpowiednik lekkiego pancerza,

2 pkt. średni pancerz,
3 pkt. ciężki pancerz,
1 pkt. za każdą zdolność wybraną z listy w rozdziale Przeciwnicy i przeciwności,
1 pkt. za dowolną moc (istota musi posiadać zdolność do korzystania z [Magii wysokiej](#)).

Gotowe istoty (także te z “Tabeli przykładowych przeciwników”) można modyfikować opierając się na powyższych zasadach, aby dostosować ich potęgę do możliwości drużyny. Dla ułatwienia można przyjąć, że 1 pkt. budowy przeciwnika odpowiada doświadczeniu zdobytemu przez postać gracza podczas dwóch przygód.

□ Nastawienie postaci tła x

Oprócz typowych [przeciwników](#) na swej drodze postaci graczy mogą spotkać także bardziej skomplikowane osobowości. Ich reakcja na spotkanie może być różna, co pokazuje poniższa tabela. Prowadzący może z niej skorzystać podczas określania nastawienia postaci tła.

2k10	Nastawienie	Przykłady
2-3	Wrogie	agresja, brak pomocy, przeszkadzanie
4-7	Podjrzliwe	nieufność, pomoc za wysoką cenę
8-14	Neutralne	obojętność, pomoc za normalną korzyść bądź przysługę
15-18	Przychylne	zainteresowanie, pomoc za drobną przysługę lub po kosztach
19-20	Przyjazne	znajomość, bezinteresowna pomoc

□ Towarzystwo x

Gracz zamiast jednego z czterech początkowych przedmiotów (patrz [Ekwipunek](#)) może wybrać jedną z dostępnych poniżej opcji:

- małe zwierzę (np. pies, kot, sokół; statystyki patrz [Przeciwnicy i przeciwności](#)),
- średnie zwierzę (tylko jako wierzchowiec lub zwierzę pociągowe),
- poplecznik (odpowiednik słabego człowieka, choć nie musi to być człowiek).

□ Właściwości przedmiotów x

W rozdziale [Ekwipunek](#) przedstawiono zwykle przedmioty, które, poza ciężarem, niczym szczególnym się nie wyróżniają. Dodanie kilku właściwości to sposób na urozmaicenie wyposażenia. Niektóre właściwości wzajemnie się wykluczają (kunsztowny i toporny, kombinowany i ograniczony), dlatego nie można stosować ich łącznie.

Przedmioty z pozytywnymi właściwościami trudniej jest wykonać ([test](#) Z) lub nabyć ([test](#) O), co odzwierciedla kara -10 do tych testów. Dla odmiany przedmioty z negatywnymi właściwościami łatwiej jest stworzyć lub kupić dlatego dają premię +10 do wspomnianych testów. Premie i kary z różnych właściwości sumują się.

Podczas tworzenia postaci gracz może wybrać przedmiot z pozytywną właściwością tylko, gdy dowolny przedmiot w jej ekwipunku będzie miał właściwość negatywną.

WŁAŚCIWOŚCI POZYTYWNE

Kombinowany. Przedmiot ma dodatkową funkcję, np. topór może strzelać.

Kunsztowny. Przedmiot jest wykonany z dbałością o najdrobniejsze detale. Posługując się nim otrzymujemy premię +10 do testowanej cechy.

Obszarowy. Przedmiot oddziałuje na pewien obszar. Oznacza to, że w zasięgu kilku kroków wszyscy są pod jego działaniem.

Wielokrotny. Przedmiot wykonuje tyle dodatkowych powtórzeń ile wynosi cyfra dziesiątek z testu jego użycia. W przypadku broni każde dodatkowe powtórzenie może oznaczać +1 obrażenie, czyli np. wyrzucając 34 uzyskamy 3 dodatkowe obrażenia.

WŁAŚCIWOŚCI NEGATYWNE

Jednorazowy. Przedmiot można wykorzystać tylko raz. Potem staje się bezużyteczny.

Ograniczony. Działanie przedmiotu jest mocno wyspecjalizowane. W przypadku uzbrojenia nadaje się wyłącznie do ataku lub obrony w konkretny sposób lub w konkretnych warunkach.

Powolny. Przygotowanie do użycia zajmuje całą kolejkę i tak po każdym użyciu przedmiotu.

Toporny. Wykonanie przedmiotu pozostawia wiele do życzenia. Posługując się nim otrzymujemy karę -10 do testowanej cechy.

❑ Mikstury +

Proste **dekokty i smarowidła** posiadają jednorazowy efekt (który znika po jednym ataku, obronie itp.) odpowiadający działaniu [niskiej magii](#). Przyrządzić je można z pospolitych składników (np. ziół) nawet przy ognisku zdając [ulatwiony test](#) Intelaktu (+10 za znajomość alchemii lub zielarstwa). Zakup takiego specyfiku możliwy jest po [ulatwionym](#) teście Ogłady.

Bardziej złożone **eliksiry i tynktury** naśladują działanie konkretnych mocy [wysokiej magii](#), jednak zamiast pO stosuje się wyłącznie pI twórcy. Aby przyrządzić taki specyfik potrzeba sprzętu laboratoryjnego i k10 rozmaitych składników związanych z daną mocą (np. siarka w przypadku mocy zniszczenia lub rtęć dla mocy przemiany). Potem wystarczy już tylko zdać test Intelaktu (+10 za znajomość alchemii). Zdobycie gotowej mikstury wymaga testu Ogłady.

Szczególnie wartościowe **odwary i destylaty** naśladują zdolności różnych istot (patrz "Zdolności przeciwników" w sekcji [Przeciwnicy i przeciwności](#)). Przede wszystkim wymagają zdobycia narządów odpowiedzialnych za daną zdolność, dobrze wyposażonego laboratorium i zdania *utrudnionego* testu Intelaktu (+10 za znajomość alchemii). Czas trwania efektu wynosi k10 kolejek. Aby nabyć taką substancję trzeba *utrudnionego* testu Ogłady.

Odrębnym zagadnieniem są **petardy i bomby**, które traktujemy jako broń miotaną. Petarda może spowodować obrażenia (2k10 + pI twórcy) albo jeden z efektów opisanych w sekcji [Inne zagrożenia](#) i oddziałuje na wszystkie cele w promieniu kilku kroków od miejsca wybuchu, które nie zdały testu Zręczności. Stworzenie petardy wymaga obeznania ze środkami wybuchowymi i zdania *utrudnionego* testu Intelaktu (+10 za znajomość alchemii lub rusznikarstwa). Kupno petardy wymaga *utrudnionego* testu Ogłady.

Wszystkie mikstury są zaliczane do lekkich przedmiotów (patrz [Ekwipunek](#)). Ponadto wszystkie są jednorazowego użytku i wytworzyć można tylko jedną miksturę na dzień.

Podróże +

Wielokrotnie postacie będą musiały się przemieścić z punktu A do punktu B. Nie zawsze jest to spokojna i bezpieczna podróż. Aby to odzwierciedlić prowadzący może wykonać każdego dnia podróży rzut k100 i odczytać wynik z poniższej tabeli. Interpretacją szczegółów powinien zająć się prowadzący, ale gracze mogą przedstawić swoje sugestie.

Jeżeli postacie są dobrze przygotowane i wyposażone, a droga wiedzie uczęszczanym traktem w komfortowych warunkach rzut może zostać *ulawiony*, podobnie jak w przypadku [testów](#). Natomiast podróżowanie bezdrożami, w złych warunkach i bez przygotowania *utrudni* rzut. Ponieważ nie jest to test nie liczą się zasady krytycznych sukcesów i porażek. Dodatkowo korzystanie ze środków transportu (np. koni, pojazdów) skraca czas podróży dwukrotnie.

TABELA PODRÓŻY

Wynik	Zdarzenie
00-04	Wyjątkowo udany dzień sprawia, że wszyscy leczą k10 punktów obrażeń.
05-09	Trafiecie na niewielką osadę. Kto ją zamieszkuje?
10-14	Nieopodal drogi widzicie porzucony ekwipunek. Do kogo należał?
15-19	Znajdujecie skrót, dzięki któremu oszczędzacie dzień drogi.
20-24	Dowiadujecie się, że w okolicy można odwiedzić ciekawe miejsce. Jakie?
25-29	Spotykacie na swojej drodze handlarza. Czym handluje?
30-34	Spotykacie grupę podróżującą w przeciwnym kierunku. Kim są?
35-39	Drogę przecina wam zwierzyna, na którą możecie zapolować, by uzupełnić zapasy.
40-59	Podróż przebiegła bez zakłóceń, nic interesującego się nie wydarzyło.
60-64	Drogę przecina wam rozjuszona zwierzę. Co mogło je tak zdenerwować?
65-69	Napotykanie uzbrojony patrol. Czego lub kogo szukają?
70-74	Pojazd, którym się poruszacie ulega uszkodzeniu i wymaga naprawy albo wierzchowce zaczynają kuleć i trzeba je opatrzyć i напоić.
75-79	Gubicie drogę albo droga jest nieprzejezdna. Musicie zmienić trasę, co zajmie dodatkowy dzień drogi.
80-84	Przeprawa wymaga dużego wysiłku. Każdy odnosi k10 obrażeń.
85-89	Natykacie się na niebezpiecznego przeciwnika (patrz "Tabela przykładowych przeciwników" w rozdziale Przeciwnicy i przeciwności). Kto to?
90-94	Dochodzi do niebezpiecznego zdarzenia (patrz Inne zagrożenia). Jakiego?
95-99	Spotykacie grupę wrogo nastawionych przeciwników. Co im zrobiliście?

❑ Ekstremalna trudność ✕

Są rzeczy w życiu poszukiwaczy przygód, które po prostu ich przerastają. Prowadzący może wprowadzić modyfikatory za ekstremalne okoliczności (np. paskudna rana, błoto po pas, zamieć śnieżna), tak jakby były one [ułomnościami](#), czyli odejmują -10 od [testu](#) cechy postaci. Modyfikatory te kumulują się, lecz każdy z nich musi wynikać z innej okoliczności i znikają, gdy okoliczności, którym towarzyszyły ustępują.

❑ Alternatywne obrażenia ○

Ustalanie [obrażeń](#) wymaga normalnie osobnego rzutu. Można to jednak uprościć używając wyników z rzutu k100 wykonywanego podczas standardowego [testu](#) ataku lub użycia [magii](#). Dla zwykłych obrażeń k10 bierzemy pod uwagę cyfrę jedności z rzutu. Dla obrażeń 2k10 sumujemy obie cyfry rzutu k100 jakby były osobnymi k10. Gdy mamy wybrać niższą lub wyższą wartość z rzutu 2k10 robimy podobnie jak powyżej traktując obie kości z rzutu k100 jako odrębne k10. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

❑ Wykorzystanie przewagi ✕

Mamy już zastosowanie dla [premi z cech](#), ale można jeszcze wykorzystać tzw. premię z rzutu, czyli cyfrę z kości dziesiątek. Jeżeli w udanym [teście](#) wyrzucimy przykładowo 47, to premia z rzutu w tym przypadku wyniesie 4. Jeżeli w kolejnym teście [cechy](#) zabraknie nam dokładnie tyle lub mniej punktów możemy uznać, że test mimo to zakończył się powodzeniem. Premię z rzutu możemy wykorzystać tylko do kolejnego rzutu. Inaczej bezpowrotnie przepada. Kolejną premię uzyskamy tylko w przypadku powodzenia bez wykorzystania przewagi.

❑ Zmienna inicjatywa ○

Normalnie kolejność w [walce](#) określamy sumując pZ, pI oraz rzut k10 lub wartość 10 na jej początku. W tym wariantcie zasad określamy kolejność co rundę. Jest to bardziej pracowite, ale jednocześnie sprawia, że nie wiemy do końca, co czeka nas w każdej rundzie.

❑ Jakość testu +

Zdarzają się sytuacje, w których wykonujemy [test](#), bez konkretnego mechanicznego wpływu. Jeżeli chcemy, żeby miał on większą rozpiętość interpretacji w fabule porównujemy wynik na kości po udanym teście z poniższym zestawieniem. W przypadku porażki stosuje się standardowe zasady.

- 01-09** - ledwo co
- 10-29** - przeciętnie
- 30-59** - nadzwyczajnie
- 60-98 i 00** - fenomenalnie

KARTA POSTACI

• IMIĘ •

• CECHY •



SILA

_____ pS _____



ZREĆZNOŚĆ

_____ pZ _____



INTELEKT

_____ pI _____



OGŁADA

_____ pO _____

• PRZYMIOTY •

Pochodzenie

+10 _____

-10 _____

Profesje

Talenty

Ułomności

• WYGLĄD •

Głowa
00-09

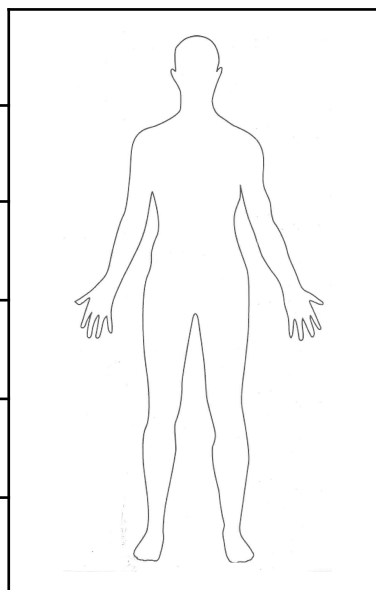
Prawa ręka
10-19

Lewa ręka
20-29

Korpus
30-69

Prawa noga
70-84

Lewa noga
85-99



• OBRAŻENIA •

• EKWIPUNEK •
