

VORAGO RPG

ŚWIAT: PUSTKA

v0.1



(C) 2003–2007 by
Tomasz „bla” Fortuna
(*bla@thera.be TomaszFortuna@gmail.com*)
Filip Koza
Małgorzata Urszula Fortuna

Spis treści

1	Magia	4
1.1	Tabela czarów	4
1.2	Stary opis mieszający podstawowy z rozszerzonym	11
2	Doświadczenie i rozwój	13
2.1	Stary opis mieszający podstawowy z rozszerzonym	13
3	Rasy Vorago	14
3.1	Główne rasy	14
3.2	Rasy standardowe	14
4	Ekwipunek	18
4.1	Bronie, zbroje i tarcze	18

Spis tabel

3.1	Modyfikatory rasowe cech	15
3.2	Zdolności specjalne ras	15
3.3	Modyfikatory grup etnicznych ludzi	16
3.4	Zdolności specjalne grup etnicznych ludzi	17
3.5	Alternatywne modyfikatory rasowe cech	17
4.1	Podstawowe bronie	18
4.2	Podstawowe zbroje	19
4.3	Podstawowe tarcze	19

1 Magia

Co tu musi się znaleźć

- Zasady dotyczące zbroi u magów, których brak w systemie podstawowym
- Szczegółowe zasady co do rozwoju maga, czterech grup magów.
- Różnica między czarodziejem a magiem, której brak w systemie podstawowym, a określić używam na zmianę.
- Dokładne zasady rozwoju.
- Listy czarów. W miarę sensowne...
- Rzucanie czarów na siebie; trudność neutralna.
- Dlaczego czarów a'la światło nie można rzucać z książki - koncentracja.
- POZIOMY czarów, uzależnienie czasu i trudności uczenia od poziomu.

1.1 Tabela czarów

Nazwa	Umiejętność	Poz.	Nauka	Zasięg	Koszt	Czas
Magiczna strzała	Rzucanie czarów	1	0	2m/P	4	chwila
Magiczny atak +0/+1						
Zbroja maga	Rzucanie czarów	1	-1	osobisty	5	P rund
D +2						
Rozpalenie ognia	Rzucanie czarów	1	0	dotyk	2	Chwila
Rozpalenie ognia						
Prosta telekineza	Rzucanie czarów	1	0	1m/P	4	P/2 rund
„długa ręka”, poruszanie przedmiotów itp						
Światło	Rzucanie czarów	1	0	4m	3+1/P min	spec
Unosząca się kula światła świecąca nieco mocniej jak świeca						
Iluzja dźwięku	Rzucanie czarów	1	0	1m/P	4	P/2 min
Stworzenie iluzji dźwięku o sile głosu z oddalonym źródłem						
Iluzja przedmiotu	Rzucanie czarów	1	-1	P/2m	4	P/2 min
Stworzenie iluzji przedmiotu mieszczącego się w ręce						
Otwarcie	Rzucanie czarów	1	-1	Dotyk	5	Chwila
Otwiera zwykle zamki						
Wykrycie magii	Rzucanie czarów	1	-1	R= 6m	6	P rund
Wykrywa zaklęcia i magiczne przedmioty						
Porażenie	Rzucanie czarów	1	0	Osobisty	4	P rund
Twoje ataki dotykowe wykorzystują P zamiast A i stają się bronią +0/+2						
Sztuczka	Rzucanie czarów	1	2	P/3m	3	P/3 rund
Drobne efekty „magiczne” ustalane przez maga						
Ogłuszenie	Rzucanie czarów	1	-1	1m/P	4	1 runda
Traktowane jako wirtualny atak +0/+2; za każde 3 PO ofiara w następnej rundzie ma mod. -1						
Wachlarz ognia	Rzucanie czarów	2	-2	1,5m	6	Chwila
Ognisty atak +1/+2 w stożku o promieniu 1,5m						
Poznanie	Rzucanie czarów	2	-2	Dotyk	10	Chwila
Poznanie podstawowych właściwości przedmiotu						

Pnącza	Rzucanie czarów	2	-3	7m/P	10	P rund
Tworzy pnącza w obszarze o r=P, wyrwanie się wymaga testu SF z mod.-2						
Uśpienie	Rzucanie czarów	2	-2	1m/P	5	Efekt rund
Usypia cel, ofiara budzi się gdy porusza się nią gwałtownie, lub gdy otrzyma ranę						
Przełamanie strachu	Rzucanie czarów	2	-1	1m/P	4	Chwila
Usuwa z ofiary działanie strachu i paniki, niekiedy potrzebny sporny test P						
Rozproszenie magii	Rzucanie czarów	2	-3	2m/P	7	Chwila
Sporny test P, udany oznacza usunięcie zaklęcia						
Wyostwienie	Rzucanie czarów	2	-1	Dotyk	6	P rund
PO broni białej: +1						
Spadanie jak piórko	Rzucanie czarów	2	0	Osobisty	3	P rund
Postać znacznie wolniej spada						
Wycelowanie	Rzucanie czarów	2	-1	Dotyk	8	2P rund
M +2						
Poufna rozmowa	Rzucanie czarów	2	-2	P/2m	6	P rund
Szeptana rozmowa na odległość, do wybranego odbiorcy						
Alarm	Rzucanie czarów	2	-2	2m2/P	12	P godzin
Gdy stworzenie większe od szczura wejdzie w obszar wywołuje alarm bądź budzi maga						
Ośłona mocy	Rzucanie czarów	2	-2	Osobisty	7	P rund
R +1						
Prosta iluzja	Rzucanie czarów	2	-2	1m/P	6	P rund
Tworzy prostą iluzję, nie może ona się poruszać i zniknąć po dotknięciu						
Bitewna telekineza	Rzucanie czarów	3	-2	2m/P	5	Chwila
Wirtualny atak +0/+2, zadaje 1 PO i odrzuca ofiarę o efekt metrów						
Gołoledź	Tkanie żywiołów	1	-3	Dotyk	7	3P rund
Obszar o r=6m staje się śliski (ZR -4, ryzyko upadku)						
Struga kwasu	Tkanie żywiołów	1	-3	P/3m	8	3 rundy
Kwasowy atak +0/+2, w II rundzie zadaje połowę zadanych PO, w III rundzie 1 PO						
Ognisty atak	Tkanie żywiołów	1	-2	3m/P	8	Chwila
Ognisty atak +1/+3						
Pochodnia	Tkanie żywiołów	1	0	1m	4+1/P min	spec
Unoszące się płomienie rozświetlające ciemność, można ich użyć do oślepienia jednego celu (A, D i M -1), lub zużyć do ataku +0/+2						
Ziemna zbroja	Tkanie żywiołów	1	-2	Osobisty	8	P+5 rund
D +4						
Ogniste strzały	Tkanie żywiołów	1	-1	Dotyk	8	2P minut
Zaczarowane pociski mają mod. PO: +1 z racji ognia						
Wzmocnienie pancerza	Tkanie żywiołów	1	-2	Dotyk	6	2P rund
Wyparowanie danej zbroi +2						
Oczyszczenie	Tkanie żywiołów	1	-1	Dotyk	5	Chwila
Usuwa brud						
Mgła	Tkanie żywiołów / wezwań	1	-2	1m/P	6	P rund
Mgła na obszarze o r=P; strzelanie z i do niej ma mod. -4, ułatwia ukrycie się						
Stworzenie roju	Tkanie wezwań	1	-2	2m/P	10	P rund
Rój os atakuje wszystkich wrogów maga w r=4m, postacie co rundę odnoszą 1 PO i mają mod. -2 do A, D, M, P, R i inicjatywy chyba, że całą rundę spędzą na odganianiu się od owadów, rój można odegnąć dymem lub zadać 10 PO ogniem bądź czarami obszarowymi; D roju = 23						
Las cierni	Tkanie wezwań	1	-3	7m/P	14	2P rund
Na obszarze o r=P wyrastają cierniste pnącza unieruchamiając ofiary, by oswobodzić się wymagany jest test SF z mod. -2, każda runda to 1PO, próba wyrwania się dodatkowy 1PO						
Dominacja nad potworem	Tkanie wezwań	1	-2	1m/P	10	Efekt rund
Atak +0/+3, udany oznacza telepatyczną dominację nad potworem; można rzucać ten czar jedynie na potwory które mag potrafi przywoływać						
Kolce	Tkanie wezwań	1	-2	2m/P	8	Chwila
Z rąk maga wystrzelują kolce traktowane jako atak +2/+2						

Wezwanie ogarów	Tkanie wezwań	1	-3	1m/P	10	2P rund
Przywołuje P/4 ogarów skryjskich						
Wezwanie szponodzio- bów	Tkanie wezwań	1	-3	1m/P	11	2P rund
Przywołuje P/5 szponodzio- bów						
Zatrzymanie krwawienia	Tkanie mistycyzmu	1	-1	Dotyk	5	Chwila
Zatrzymuje krwawienie danej postaci						
Gwałtowny krwotok	Tkanie mistycyzmu	1	-1	P/4m	5	P rund
Wywołuje bądź zwiększa krwotok ofiary, ofiara musi mieć co najmniej 6 PO,						
Wykrycie ożywieńców	Tkanie mistycyzmu	1	-2	Osobisty	8	P/3 rund
Wykrywa ożywieńców na obszarze do R= 2P, podaje w przybliżeniu ich liczbę i siłę, można ponawiać wykrycia						
Przyspieszone leczenie	Tkanie mistycyzmu	1	-3	Dotyk	7	chwila
Premia +2 do testu zdrowienia						
Kłątwa: zakażenie rany	Tkanie mistycyzmu	1	-3	P/4m	10	6 dni
-1 do wsp. Zdr. ofiary						
Światło	Tkanie mistycyzmu	1	-2	P/2m	8	P rund
Światło rozjaśniające ciemności i sprawiające, że stworzy ciemności otrzymują karę -2 do A, M i D						
Ciemność	Tkanie mistycyzmu	1	-2	P/2m	8	P rund
Ciemność utrudniająca widzenie i dająca karę -2 do A, M i D stworów światła						
Uspokojenie	Tkanie mistycyzmu / myśli	1	-2	Dotyk	7	2P rund
Postać otrzymuje premię +3 do przeciwstawiania się nagłym emocjom						
Cios woli	Tkanie myśli	1	-2	P/3m	7	chwila
Atak na umysł +2/+0, ignoruje zwyczajne broje ale nie tarcze						
Wykrycie kłamstwa	Tkanie myśli	1	-2	Osobisty	9	P minut
Postać otrzymuje premię +4 do wykrywania kłamstw						
Sugestia	Tkanie myśli	1	-1	Głos	7	1 akcja
Wirtualny atak: +1/+0 określa stopień w jakim ofiara jest skłonna poddać się sugestii						
Iluzoryczna postać	Tkanie myśli	1	-3	1m/P	10	2P rund
Niematerialna iluzja postaci o średniej wielkości, może się poruszać i dotknięcie jej nie usuwa						
Rozmazanie kształtów	Tkanie myśli	1	-2	Osobisty	9	P rund
D +3, R przeciwko czarom kierowanym +3						
Rozumienie języków	Tkanie myśli	1	-1	Osobisty	7	P min
postać rozumie dany język						
Fałszywa aura	Tkanie myśli	1	-1	Dotyk	6	P godzin
Dany przedmiot otrzymuje fałszywą magiczną aurę,						
Identyfikacja	Rzucanie czarów	4	-5	Dotyk	15	Chwila
Poznaje jeden poziom właściwości przedmiotu						
Ostrzeżenie	Rzucanie czarów	4	-5	3m2/P	25	P+6 dni
Jak alarm ale powiadamia maga, jeśli jest on w odległości do 10km/P; rozróżnia między zwierzętami a istotami myślącymi						
Przekazujący znak	Rzucanie czarów	4	-3	Dotyk	10	2P dni
Dany przedmiot po dotknięciu może przekazać do 3P słów						
Krzyk	Tkanie żywiołów	2	-4	1m/P	12	2 rundy
Atak dźwiękowy w stożku o promieniu 1m/3P o sile +1/+3. Wymagany test na Żw z mod.-2 lub ogłuszenie na rundę						
Sokole oko	Tkanie żywiołów	2	-4	Dotyk	10	P+8 rund
M +4, Premia do wypatrywania +3,						
Żelazna dłoń	Tkanie żywiołów	2	-5	Dotyk	10	P rund
A +3						
Tarcza wichrów	Tkanie żywiołów	2	-5	Dotyk	11	P rund
D +6 przeciwko broni strzeleckiej i D +3 przeciwko broni miotanej						
Wstrząsy	Tkanie żywiołów	2	-5	P/3m	10	P/2 rund
Na obszarze o R=6m w I rundzie wymagany test Zr z mod. -6 lub postacie odnoszą 1PO i upadają, w każdej następnej rundzie mają mod. -2 do A, D i inicjatywy, zaś mod -4 do P i M,						
Iskry mocy	Tkanie żywiołów	2	-4	2m/P	6+4/ iskrę	Chwila

Tworzy 1 magiczny pocisk o sile +0/+2; za każde 4PM postać może stworzyć dodatkowy pocisk (max. 6 pocisków), mogą razić 1 cel (max. 3 pociski) lub różne						
Ochrona przed wodą	Tkanie żywi/sys/devices/platform/s	2	-4	Dotyk	11	P/2 rund
D i R +4 przeciwko atakom i stworzeniom lodu i wody						
Ochrona przed ogniem	Tkanie żywiołów	2	-5	Dotyk	12	P/2 rund
D i R +4 przeciwko atakom i stworzeniom ognia						
Ochrona przed ziemią	Tkanie żywiołów	2	-4	Dotyk	10	P/2 rund
D i R +4 przeciwko atakom i stworzeniom ziemi						
Ochrona przed powietrzem	Tkanie żywiołów	2	-4	Dotyk	11	P/2 rund
D i R +4 przeciwko atakom i stworzeniom powietrza i błyskawic						
Ochrona przed kwasem	Tkanie żywiołów	2	-5	Dotyk	9	P/2 rund
D i R +4 przeciwko atakom i stworzeniom kwasu						
Ściana wichru	Tkanie żywiołów / wezwań	2	-5	1m/P	13	3P/ rund
Ściana wiatru odchylająca lub osłabiająca ataki strzeleckie i dająca karę -3 do M dla broni miotanych						
Przejęcie przywołańca	Tkanie wezwań	2	-5	1m/P	15	Chwila
Test sporny P z mod. +2 oraz mod. czyt/pis czaru, udany na stałe przejmuje kontrolę nad grupą przywołańców wezwaną za pomocą jednego czaru						
Odesłanie	Tkanie wezwań	2	-4	1m/P	13	Chwila
wirtualny atak +2/+0 jeśli liczba „obrażeń” będzie większa niż 5 cele zostają odesłane						
Wezwanie gryfów	Tkanie wezwań	2	-5	1m/P	15	2P rund
Przywołuje P/5 gryfów						
Wezwanie lamii	Tkanie wezwań	2	-6	1m/P	16	2P rund
Przywołuje P/5 lamii pustynnych lub wodnych						
Wezwanie wierzchowca	Tkanie wezwań	2	-5	6m	13	2P min
Wzywa magicznego rumaka, wszelkie testy jeździectwa mają premie +4						
Stworzenie przedmiotu	Tkanie wezwań	2	-5	Dotyk	16	2P dni
Tworzy prosty przedmiot z jednego materiału (sukna lub drewna)						
Klatka	Tkanie wezwań	2	-4	2m/P	11	4P rund
Ofiara zostaje uwięziona w magicznej klatce, wszelkie próby wydostania się mają karę -6, próby uwolnienia jej z zewnątrz mają -3						
Wezwanie wielkich pajaków	Tkanie wezwań	2	-4	1m/P	12	2P rund
Przywołuje P/3 wielkich pajaków						
Wezwanie upiornych pajaków	Tkanie mistycyzmu i tkanie wezwań	2+1	-6	1m/P	16	3P rund
Przywołuje P/4 upiornych pajaków						
Ożywienie ciała	Tkanie mistycyzmu	2	-5	Dotyk	10	2P godzin
Ożywia do P/3 ciała martwych, niemagicznych, niezbyt dużych zwierząt						
Przejęcie ożywienia	Tkanie mistycyzmu	2	-5	1m/2P	13	Chwila
Test sporny P z mod. +2, udany oznacza przejęcie 1 ożywienia „wolnego” lub ożywieńców stworzonych jednym czarem						
Zniszczenie ożywieńców	Tkanie mistycyzmu	2	-5	1m/P	12	Chwila
Atak +2/+4 przeciwko ożywieniom						
Leczenie	Tkanie mistycyzmu	2	-4	Dotyk	11	Chwila
Postać może natychmiast wykonać test zdrowienia z mod. +1						
Wykrycie trucizny	Tkanie mistycyzmu	2	-4	1m/3P	9	chwila
wykrywa truciznę w posiłku bądź postaci						
Tarcza magii	Tkanie mistycyzmu	2	-4	Dotyk	12	P+2 rund
R+3						
Ochrona przed ożywieniami	Tkanie mistycyzmu	2	-5	Dotyk	14	P+2 rund
D i R +2 przeciw ożywieniom						
Kłątwa: spowolnione leczenie	Tkanie mistycyzmu	2	-6	1m/P	14	6 dni

Przez najbliższe 6 dni ofiara może wykonywać test leczenia tylko co drugi dzień						
Oslabienie	Tkanie mistycyzmu	2	-5	1m/P	14	P rund
A, D lub M ofiary -2						
Ukrycie życia	Tkanie mistycyzmu	2	-5	Dotyk	14	2P rund
Dla ożywieńców wykrycie postaci wymaga testu PR z mod. -4, postać jest chroniona przed widzeniem życia						
Widzenie życia	Tkanie mistycyzmu	2	-4	Osobisty	11	2P rund
Postać widzie stan żywych postaci						
Łatwowność	Tkanie myśli	2	-4	6m	11	P min
Ofiara ma karę -4 do wykrywania kłamstw i prawdziwych pobudek						
Paraliż	Tkanie myśli / mistycyzmu	2	-4	1m/2P	10	Efekt rund
Wirtualny atak +2/+0, ofiara jest sparaliżowana						
Zauroczenie	Tkanie myśli	2	-5	1m/3P	12	Efekt rund
Wirtualny atak +1/+0, ofiara wierzy, że mag jest jej najlepszym przyjacielem, którego rady są cenne						
Lustrzany obraz	Tkanie myśli	2	-5	Osobisty	6+8/ 2 kopy	P rund
Mag tworzy swoje kopie - 1 i kolejne 2 za każde 8 PM (max. 19)						
Iluzoryczna osoba	Tkanie myśli	2	-5	1m/P	14	3P rund
Iluzoryczna postać może być w pełni kontrolowana przez maga, ma zapach i można ją dotknąć						
Fałszywa skóra	Tkanie myśli	2	-6	Dotyk	12	2P rund
Zmienia wygląd danej postaci						
Niewidzialność	Tkanie myśli	2	-6	Dotyk	10+4/ min	P P min
Postać staje się niewidzialna						
Widzenie niewidzialnych	Tkanie myśli	2	-5	Osobisty	8	P min
Postać ma premię +6 do wykrywania niewidzialnych postaci						
Zwykła czynność	Tkanie myśli	2	-6	Osobisty	15	3P rund
Obszar o promieniu r=P/6m pokazuje prostą scenę						
Błyskawica	Tkanie żywiołów	3	-6	5m/P	14	Chwila
Elektryczny atak +2/+4 raniący w linii prostej, metalowe zbroje zmniejszają R o wsp. wyparowań						
Ognista kula	Tkanie żywiołów	3	-6	4m/P	14	chwila
Ognisty wybuch o promieniu 5m z siłą +0/+7						
Niesamowite wyostrzenie	Tkanie żywiołów	3	-5	Dotyk	13	P rund
PO broni +3, zakres trafienia krytycznego +1						
Furia ognia	Tkanie żywiołów	3	-6	Dotyk	13	P rund
A i PO +3 (ogień), D -2, R +1 przeciwko atakom opartym na ogniu						
Kolczuga ze skał	Tkanie żywiołów	3	-6	Osobisty	12	2P rund
Zbroja +0/+4, R+1, nie ogranicza inicjatywy ani czarów, nie kumuluje się ze zwykłą zbroją						
Ściana ognia	Tkanie żywiołów	3	-5	1m/2P	16	P min
P ściany =20, przejście przez nią to atak +0/+4						
Trująca mgła	Tkanie żywiołów / wezwań	3	-7	2m/P	16	P/2 rund
Gaz o P=21, zasłaniający widok i zatrzymujący co rundę						
Rój żądlaków	Tkanie wezwań	3	-7	1m/P	19	P rund
Przywołuje Królową Żądlaków i P/2 Żądlaków						
Burza ostrzy	Tkanie wezwań	3	-6	2m/P	17	2 rundy
na obszarze o r=4m powstaje burza ostrzy o sile +0/+4; atakuje tylko wrogów						
Rój pajęczaków	Tkanie wezwań	3	-7	1m/P	23	P rund
Przywołuje Pajęczą Królową, 3 Toksyczne pająki, P/4 Wielkich pajaków i P/5 Olbrzymich Pajaków						
Macki śmierci	Tkanie wezwań	3	-7	2m2/P	16	2P godzin
Obszar czaru wypełnia się wyrastającymi z ziemi lub podłogi czarnymi mackami śmierci. Ich liczba jest równa P maga.						
Wezwanie cienistych nietoperzy	Tkanie wezwań	3	-6	2m/P	16	2P rund
Wzywa P/2 cienistych nietoperzy						
Przywołanie zjaw	Tkanie wezwań i mistycyzmu	3+1	-7	2m/P	20	3P rund

Przywołuje P/4 zjaw						
Kłątwa: osłabienie	Tkanie mistycyzmu	3	-7	1m/2P	17	6 dni
Co dzień ofiara traci 1 ŻW						
Leczenie chorób	Tkanie mistycyzmu	3	-6	Dotyk	13	Chwila
Leczy niemagiczną chorobę						
Spowolnienie trucizny	Tkanie mistycyzmu	3	-5	Dotyk	12	P/2 rund
Zatrzymuje działanie trucizny na P/2 rund						
Zarażenie czarną niemocą	Tkanie mistycyzmu	3	-6	1m/3P	14	Ok. 14 dni
Jeśli ofiara nie wykona testu ŻW z mod. równym efekt zostaje zakażona Czarną niemocą						
Zatrzymanie ożywieńców	Tkanie mistycyzmu	3	-5	2m/P	15	Efekt rund
Unieruchamia do P/4 ożywieńców						
Wzmocnienie ożywienia	Tkanie mistycyzmu	3	-7	1m/P	16	P rund
Ożywieniec może wykonać test zdrowienia z mod. +1 i otrzymuje premię +2 do A, D i R						
Oslabienie ożywienia	Tkanie mistycyzmu	3	-7	1m/P	16	P rund
Atak +0/+2 na ożywieńca i kara -2 do A, D i R						
Zbroja krwi	Tkanie mistycyzmu	3	-6	Osobisty	14	4P rund
Zbroja +2/+5, zadaje 1PO/rundę						
Zwinność kota	Tkanie mistycyzmu	3	-6	Dotyk	11	2P rund
ZR +5						
Siła niedźwiedzia	Tkanie mistycyzmu	3	-6	Dotyk	11	2P rund
SF +5						
Wytrzymałość tura	Tkanie mistycyzmu	3	-6	Dotyk	13	2P rund
ŻW +5 (razem z PŻ), po ustaniu zaklęcia postać traci 10 PŻ						
Wzrok orla	Tkanie mistycyzmu	3	-6	Dotyk	11	2P rund
PR +5						
Ożywienie szkieletów	Tkanie mistycyzmu	3	-6	Dotyk	16	3P godzin
ożywia do P/4 humanoidalnych lub zwierzęcych szkieletów						
Umysł ze stali	Tkanie mistycyzmu	3	-7	Dotyk	12	2P rund
SW +5						
Srebrny język	Tkanie mistycyzmu / myśli	3	-6	Dotyk	11	2P rund
CH +5						
Iluzoryczna powierzchnia	Tkanie myśli	3	-5	1m/P	15	2P dni
Ściana, sufit, podłoga czy inna powierzchnia, która wygląda jak prawdziwa ale można przejść przez nią						
Języki świata	Tkanie myśli	3	-5	Osobisty	10	P min
postać rozumie wszystkie języki świata						
Rozproszenie niewidzialności	Tkanie myśli	3	-5	R=P/3m	12	Chwila
Odsłania wszystkie niewidzialne osoby (chyba, że mag chce niektóre zostawić ukryte)						
Iluzoryczny teren	Tkanie myśli	3	-6	R=Pm	17	P godzin
Zmienia wygląd terenu						
Masowe uśpienie	Tkanie myśli	3	-6	1m/P	15	Efekt rund
Wirtualny atak +2/+0, udany oznacza uśpienie do P/4 osób na efekt rund						
Głęboki sen	Tkanie myśli	3	-5	2m	12	2 dni
Wprawia jedną śpiącą osobę w BARDZO silny sen, może on trwać do 2 dni						
Gniew	Tkanie myśli	3	-6	1m/P	17	Efekt rund
Ofiara zaczyna nienawidzić innej postaci i zrobi wszystko by ją skrzywdzić						
Rozpacz	Tkanie myśli	3	-6	1m/P	16	Efekt rund
Wirtualny atak +2/+0, ofiara wpada w rozpacz i apatię, nie atakuje nie sprowokowana, otrzymuje karę -3 do D i R						
Strach	Tkanie myśli	3	-6	1m/P	17	Efekt rund
Wirtualny atak +1/+0 określa natężenie strachu - postać może uciec, zastygnąć z przerażenia, zemdleć itp.						
Nadzieja	Tkanie myśli	3	-6	1m/P	16	P rund
Postać otrzymuje premię +2 do A, D, M i R						
Odwaga	Tkanie myśli	3	-6	1m/P	17	P rund

Przełamuje strach, przy teście spornym przysługuje mod. +2, uodparnia ofiarę na strach na P rund						
Iluzoryczne postacie	Tkanie myśli	3	-7	2m/P	20	2P rund
Jak iluzoryczna osoba ale tworzy do P/4 osób						
Zauroczenie stworzenia	Tkanie myśli	3	-6	1m/P	18	Efekt rund
Jak zauroczenie lecz na dowolną niemagiczną istotę, podczas testu premia +2						
Iluzoryczne wezwanie	Tkanie myśli i tkanie wezwań	3+1	-7	1m/P	10+	3P rund
Naśladuje dowolne znane (ew. widziane) zaklęcie przywołujące, potwory są realne póki się w nie wierzy						
Przebicie osłon	Rzucanie czarów	6	-7	2m/P	11	Chwila
Rozprasza defensywne zaklęcia, premia +6						
Widzenie	Rzucanie czarów	6	-6	10km/P	20	P min
Szpieguje daną postać z oddali, wymaga zwierciadła, kryształowej kuli itp, osobistej rzeczy ofiary, jej imienia i udanego testu PR vs R						
Stożek zimna	Tkanie żywiołów	4	-6	3m/P	21	Efekt rund
Lodowy atak w stożku o r=1m/3P o sile +3/+5; spowalnia ofiarę (-3 do ZR) na efekt rund						
Ulewa	Tkanie żywiołów	4	-5	3m/P	17	P rund
Na obszarze o r=P/2m zaczyna łać jak z cebra, wszystkie niemagiczne płomienie gasną, istoty ognia co rundę wystawione są na atak +0/+4 wszystkie czary i moce ognia są osłabione						
Lodowa aura	Tkanie żywiołów	4	-6	Osobisty	15	P rund
Maga otacza aura zimna, postacie przebywające j niż 1,5m od niego mają -2 ZR i co rundę odnoszą 1PO, ponadto mag otrzymuje R +3 przeciwko atakom zimna						
Ochronny wiatr	Tkanie żywiołów	4	-7	Osobisty	17	P+4 rund
Mag jest chroniony przed strzałami i bełtami, przed bronią miotaną ma premię D +5						
Skalny kostur	Tkanie żywiołów	4	-6	Dotyk	20	3P rund
Mag tworzy kostur będący bronią +1/+4 i dającą +2 D, mag jest traktowany jakby miał biegłość kostur: 6						
Wicher	Tkanie żywiołów	4	-5	2m/P	17	Chwila
Wirtualny atak +2/+0, powala ofiary stojące przed magiem i odrzuca o efekt metrów, może rozwiewać chmury, roje itp						
Spowolnienie	Tkanie żywiołów / mi-styczmu	4	-6	1m/P	15	Efekt rund
Ofiara ma ZR -6 i traci jeden atak na 3 rundy,						
Przyspieszenie	Tkanie żywiołów / mi-styczmu	4	-7	1m/2P	16	P rund
ZR +6, cel może wykonać dodatkowy atak (nie czar), począwszy od III rundy postać musi wykonać test ŻW z mod. -1 za każdą rundę przyspieszenie (od III), nieudany oznacza rundę odpoczynku						
Wezwanie piekielnych ogarów	Tkanie wezwań	4	-7	1m/P	23	2P rund
wzywa P/4 piekielnych ogarów, pojawiają się w kuli ognia o r=4m i sile +0/+3						
Ochronny krąg	Tkanie wezwań	4	-6	r=1,5m	16	P minut
tworzy ochronny krąg, przywoływane przez maga stwory by zaatakować maga muszą wykonać sporny test SW z mod. -5						
Silniejsza dominacja nad potworem	Tkanie wezwań	4	-6	1m/P	15	efekt rund
Jak dominacja nad potworem ale z premią +4						
Skok przez wymiary	Tkanie wezwań	4	-7	2m/P	17	chwila
teleportuje maga z bagażem do 100 kg na miejsce w polu widzenia						
Niewidzialny tropiciel	Tkanie wezwań	4	-7	1m/P	20	2P dni
wzywa niewidzialnego tropiciela, będzie on podążał za ofiarę i informował maga						
Przywołanie Raggonów	Tkanie wezwań	4	-7	2m/P	21	3P rund
wzywa P/4 Raggonów						
Przywołanie Gehadrów	Tkanie wezwań	4	-7	2m/P	20	3P rund
wzywa P/3 Gehadrów						
Ukrycie wezwania	Tkanie wezwań	4	-6	Osobisty	15	P minut
gdy mag rzuca zaklęcie przywołujące demony, testy wypatrzenia go przez Suzerenów mają mod. -5						
Wygnanie	Tkanie wezwań	4	-6	2m/P	17	P dni
jak Odesłanie ale działa tylko na demony i żywiołaki, ma za to premię +5 i odesłane istoty nie mogą powrócić przez P dni						

Wymiarowa kotwica	Tkanie wezwań	4	-7	2m/P	18	2P rund
ofiara by przejść przez wymiary musi zrobić test sporny SW z mod. -6						
Klatka mocy	Tkanie wezwań	4	-6	2m/P	15	4P rund
jak klatka ale próby wydostania się mają mod. -8, próby uwolnienia mod. -4, zaś postacie w klatce mają karę -6 P						
Potężniejsze ożywienie	Tkanie mistycyzmu	4	-6	dotyk	15	3P godzin
Jak ożywienie ciał ale możliwe jest ożywienie ciał magicznych stworzeń i wielkich humanoidów						
Stworzenie zombiech	Tkanie mistycyzmu	4	-7	dotyk	23	4P godzin
ożywia do P/3 zombiech z humanoidalnych lub zwierzęcych ciał						
Tarcza światłości	Tkanie mistycyzmu	4	-7	dotyk	20	2P rund
D i R +5 przeciw ożywieniom i demonom, ponadto atakując chronioną postać istoty te otrzymują 1 PO						
Stworzenie trucizny	Tkanie mistycyzmu	4	-6	dotyk	18	3P rund
zatrucie broni trucizną pajęczą						
Zatrucie	Tkanie mistycyzmu	4	-7	1m/2P	18	Efekt rund
wirtualny atak +1/+0, udany oznacza zatrucie ofiary trucizną lamii pustynnej						
Antidotum	Tkanie mistycyzmu	4	-6	dotyk	17	chwila
usunięcie z organizmu trucizny, niekiedy potrzebny test sporny						
Absorpcja mocy	Tkanie mistycyzmu	4	-7	osobisty	21	P rund
R +4, ilekroć postać jest celem czaru kierowanego odzyskuje PM równe 1/4 kosztu PM danego czaru						
Nasączenie mocą	Tkanie mistycyzmu	4	-7	Osobisty	20	P+2 rund
P+3, PM +12, po upływie czasu trwania postać traci 12 PM (jeśli nie ma, zamiast PM traci PŻ)						
Błogosławieństwo	Tkanie mistycyzmu	4	-6	1m/2P	14	P+2 rund
wszyscy sojusznicy maga otrzymują +1 A D i M						
Przekleństwo	Tkanie mistycyzmu	4	-6	1m/2P	14	P+2 rund
wszyscy wrogowie maga otrzymują -1 A D i M						
Mowa umarłych	Tkanie mistycyzmu	4	-7	osobisty	16	P min
postać może porozumiewać się z umarłymi						
Grupowy paraliż	Tkanie mistycyzmu / myśli	4	-7	1m/P	20	Efekt rund
wirtualny atak +3/+0, unieruchamia do P/3 osób						
Zmiana wyglądu	Tkanie myśli	4	-6	dotyk	10+4/P min	P min
zmienia znacząco wygląd postaci						
Grupowa sugestia	Tkanie myśli	4	-6	Głos	14	efekt rund
jak sugestie ale działa na P/2 osób i przysługuje premia +3						
Zniewolenie umysłu	Tkanie myśli	4	-6	Głos	17	Efekt rund
wirtualny atak +2/+0, ofiara wierzy, że jest niewolnikiem maga i musi wykonywać jego rozkazy.						
Sfera niewidzialności	Tkanie myśli	4	-7	r=P/4m	20+6/P min	P min
jak niewidzialność ale ukrywa wszystkie osoby na obszarze działania						
Zdrzutgotanie umysłu	Tkanie myśli	4	-7	1m/2P	16	P/2 rund
Atak na umysł +3/+1, ignoruje zwyczajne broje ale nie tarcze, udany oznacza, że ofiara ma karę -3 R przeciwko próbom wpływania na umysł						
Chaos myśli	Tkanie myśli	4	-7	1m/2P	15	Efekt rund
wirtualny atak +4/+0; ofiara zachowuje się w sposób losowy i nieprzewidywalny						
Mowa świata	Tkanie myśli	4	-6	Osobisty	13	P min
postać potrafi się porozumiewać we wszystkich językach						
Litość	Tkanie myśli	4	-5	Osobisty	15	3P rund
wszystkie postacie, nawet wrogowie, są do maga lepiej nastawione - mogą np. go wziąć do niewoli zamiast zabić, okraść zamiast pobić i okraść itp.						
Miraż	Tkanie myśli	4	-7	r=Pm	22	P godzin
zmienia znacząco wygląd terenu, można tworzyć iluzyjne budynki lub bardziej skomplikowane elementy krajobrazu						

1.2 Stary opis mieszający podstawowy z rozszerzonym

Magiem w Vorago nazywano każdą osobę potrafiącą rzucać czary. W systemie podstawowym nie ma pojęcia „profesja”, ale może być ona traktowana po prostu jako kierunek rozwoju postaci. Zgodnie z tą ideą, każdy rębajło może parać się magią w ograniczonym zakresie.

Zestawem podstawowym, posiadanym przez każdego maga, są dwie umiejętności: *rzucanie czarów*,

czytanie/pisanie runów. Obie te umiejętności modyfikują współczynnik **P**. Co więcej, czarodziej nie może rzucać czarów o poziomie wyższym niż jego umiejętność rzucania czarów. Poziomy czarów zależą od ustaleń drużyny i od **MG**. Załączamy naszą przykładową tabelę czarów. Moc czarów powinna stopniowo rosnąć wraz ze wzrostem ich poziomu. Na pierwszym na pewno nie znajdują się żadne silne czary ofensywne.

Każdy mag posiada *księgę czarów*. Używa jej do zapisywania nowo poznanych czarów, by mógł je rzucić z książki, lub przypomnieć sobie jeżeliby coś zapomniał. Złożone ruchy i gesty wykonywane podczas rzucania czarów uniemożliwiają czarodziejom noszenia cięższej zbroi od lekkiej kolczugi.

Podczas walki mag rzuca czary z pamięci, korzystając z umiejętności rzucania czarów. Rzucenie takiego czaru trwa (jeżeli w opisie czaru nie napisano inaczej) jedną *turę* i uszczupla zasób *punktów mocy*. Mag może rzucać czary własnej książki czarów, lub z innych ksiąg jeśli wcześniej poznał zaklęcie, które chce rzucić. Korzysta wtedy z umiejętności czytania/pisania run. Wówczas nie traci on swoich punktów mocy, lecz rzucenie zajmie mu 6 rund (około minutę). W tym czasie maga można rozproszyć atakując, zadając obrażenia... zasłaniając mu oczy. Mówiąc krótko rzucanie czarów z książki podczas walki lub innej stresującej sytuacji jest praktycznie niemożliwe.

Czary można też rzucać z jednorazowych *zwojów* zawierających jednorazowy zapis czaru wraz z energią magiczną niezbędną do jego rzucenia. Można z nich rzucić czar w jedną *turę* nie wydając punktów mocy. Również przy takim rzucaniu mag korzysta z umiejętności czytania/pisania run.

Zasadniczo rozróżniamy dwa rodzaje czarów. Rzucanie czarów z pierwszej grupy jest bezpośrednio przełożone z mechaniki trafień bronią. Na początku ataku należy policzyć przewagę „magiczną” maga nad osobą, na którą próbuje rzucić czar. Robi się to odejmując Moc maga od Odporności celu (**P** - **R**). Następnie należy rzucić kością K20 i zmodyfikować wynik o przewagę. Wynik większy od 10 stwierdza udane rzucanie czaru. Mniejszy zaś porażkę. Podczas rzucania na przedmioty przyjmuje się trudność „neutralną” równą 10. Przedmioty zabezpieczone przed ingerencją magiczną mogą mieć trudność podniesioną.

Liczba, o którą wynik rzutu jest większy od 10, określa efekt z jakim czar został rzucony. Zależnie od opisu czaru ten efekt może powodować zadanie obrażeń, rozproszenie czaru, czas trwania zauroczenia. Rozróżnia się „trafienie krytyczne” i „trafienie pechowe”. Ich następstwa mogą być określone w opisie czaru, lub wymyślone na żywo przez mistrza gry. Na pewno jednak trafienie krytyczne powoduje zawsze udane rzucanie, a pechowe zawsze nieudane.

Druga grupa to czary, których efekt jest z góry określony, lub które mag rzuca sam na siebie. Czary rzucane na siebie nie wymagają żadnego rzutu. Przykładem czaru o określonym efekcie jest np. czar światło.

Przy stwierdzaniu efektu działania czaru obszarowego stosuje się również jeden rzut K20, lecz dla każdej osoby znajdującej się na danym obszarze oblicza się inną przewagę.

Mag regeneruje połowę ze swoich punktów mocy podczas ośmiogodzinnego odpoczynku.

Rozróżniamy dwie metody uczenia się czarów: Najpopularniejsza, czyli uczenie się z ksiąg, wymaga rzutu sprawdzającego czy udało nam się go nauczyć. Robimy test czytania/pisania run dodając modyfikator -1 za każdy poziom czaru. Nauka trwa godzinę na każdy poziom czaru. Drugą metodą jest nauka z nauczycielem, która nie wymaga rzutu i zawsze jest udana jeżeli tylko czarodziej jest w stanie ten czar opanować (poziom czaru nie przekracza poziomu umiejętności rzucania czarów).

2 Doświadczenie i rozwój

Co musi się tu znaleźć:

1. co to jest poziom
2. Ile potrzeba PD żeby podnieść się na kolejny poziom
3. jak podnoszenie się na poziom ma się do wzrostu: umiejętności i cech
4. Jakies wyceny stworów w PD? Raczej nie.

Część jest już napisana

2.1 Stary opis mieszający podstawowy z rozszerzonym

Podczas sesji **MG** rozdaje *Punkty Doświadczenia* (**PD**). Są one przydzielane za odgrywanie postaci, wykonywanie zadań, walkę i dobre pomysły. Przyjmuje się, że za trwającą parę godzin sesję postacie początkujące (tkz. „1-poziomowe”) powinny dostawać 400-600PD, a awans powinien następować po około 5-ciu solidnych sesjach. Zależy to wszystko oczywiście od MG, oraz przyłożenia graczy do odgrywania postaci.

Postacie 1-poziomowe potrzebują do awansu na drugi poziom 2000PD, by awansować na trzeci 3000PD (czyli w sumie ze zdobytymi uprzednio: 5000PD). Podsumowując: Na każdy kolejny poziom postać musi zebrać $\text{NowyPoziom} * 1000\text{PD}$.

Po zebraniu odpowiedniej sumy postać awansuje. Przy każdym awansie postać dostaje kilka punktów, które może wedle woli rozdzielić pomiędzy posiadane przez nią umiejętności. Nie może jednak jednej umiejętności podnieść o więcej niż jeden punkt.

Postacie o poziomach od 1 do 3 dostają 5 punktów. Począwszy od poziomu 4-tego co cztery poziomy postać dostaje dwa dodatkowe punkty do rozdzielenia. Na poziomie 12, postać posiada 11 punktów gdyż $5 + \text{jej poziom} / 4 * 2 = 11$.

Jeżeli postać nie posiada umiejętności adekwatnej do czynności, którą w trakcie gry bardzo często wykonywała MG może pozwolić na jej dopisanie. Jednak nie powinien pozwolić na dopisanie więcej niż jednej umiejętności w ten sposób.

Prócz częstego rozwoju umiejętności postacie co pewien czas mogą liczyć na podniesienie jednej z ich cech. Co trzy poziomy jednej o jeden. Rozwój cech następuje dużo wolniej niż umiejętności.

3 Rasy Vorago

3.1 Główne rasy

W świecie istnieje całe multum różnych stworzeń i ras. W tym rozdziale opisujemy tylko te dostępne dla graczy, których i tak jest już dużo.

Niektóre rasy są szybsze od innych, inne są sprawniejsze, a jeszcze inne silniejsze. Niektóre również łatwiej rozwijają pewne zdolności od innych. Zastanawiając się nad wyborem postaci i jej życiowej drogi powinniśmy brać to pod uwagę.

Po wylosowaniu *cech podstawowych* powinniśmy dodać do nich modyfikatory przedstawione w tabeli 3.1, oraz dopisać sobie umiejętności opisane w 3.2. Jeśli zdecydujemy się na człowieka, powinniśmy popatrzeć się również na tabele 3.3 i 3.4. Ludzie choć bardzo do siebie podobni i posiadający wiele cech wspólnych dzielą się na wiele grup etnicznych; żyją w różnych środowiskach i wykształcają sobie najróżniejsze cechy.

TODO: Z tak szczegółowymi tabelami potrzebny jest nam równie szczegółowy opis. Filip. Nikt tego nie zrobi lepiej. Siadaj i pisz.

CO TO JEST TO PO ŚREDNIKU W TABELI 3.3

3.2 Rasy standardowe

Przygotowana kiedyś tabela modyfikatorów dla ras bardziej standardowych, od tych używanych w Vorago.

Rasa	SF	ZR	ŻW	PR	SW	CH
Ludzie:	0	0	0	0	0	0
Morskie Elfy	-1	1	-2	1	0	1
Ilyndilanie	-1	0	-2	1	1	1
Arlanosi	-1	2	-1	1	-1	0
Nyshavarczycy	-2	0	-2	1	2	1
Dashilini	-1	1	0	2	-1	-1
Orkowie	2	0	2	-1	-1	-2
Minotaury	3	-1	3	-2	1	-4
Reptilioni	2	-1	2	-1	1	-3
Krasnoludy	1	-1	2	-1	1	-2
Pół-orci	1	0	1	0	-1	-1
Pół-elfy	-1	1	-1	0	0	-1
Pół-ogry	3	0	1	-2	-1	-1

Tabela 3.1: Modyfikatory rasowe cech

Rasa	Zdolności specjalne
Ludzie	+1 punkt umiejętności/poziom
Ilyndilanie	Długi łuk, Długi miecz, Dyplomacja, Śpiew, Taniec
Arlanosi	Długi łuk, Ukrywanie się, Botanika, Zoologia, Sztuka Przetrwania
Morskie Elfy	Długi miecz, Targowanie się, Dyplomacja, Pływanie, Wycena;
Nyshavarczycy	Długi miecz, Alchemia/Kusza ręczna, Dyplomacja, Blefowanie, Wiedza tajemna/Sztylet
Dashilini	Włócznia, Sztuka przetrwania, Krótki łuk, Targowanie się, odporność na ciepło +2
Krasnoludy	Topór bojowy, Górnictwo, Targowanie się, Wycena, R+1
Orkowie	Szabla, Topór bojowy, Zastraszanie, Sztuka przetrwania, Walka wręcz
Minotaury	Berdysz, Sztuka przetrwania, Walka wręcz, Wspinaczka, Odporność na zimno +2
Reptilioni	naturalny pancerz: wp1, Odporność na trucizny +2, Naturalna broń: ogon +0/+2, współczynnik zdrowienia +1, Termowizja
Pół-elfy	Długi łuk, Dyplomacja, Śpiew/Taniec +1 punkt umiejętności/2 poziomy
Pół-orci	Szabla, Zastraszanie, Walka wręcz, +1 punkt umiejętności/2 poziomy
Pół-ogry	Walka wręcz, Maczuga, współczynnik zdrowienia +1, +1 punkt umiejętności/2 poziomy

Tabela 3.2: Zdolności specjalne ras

Grupa:	SF	ZR	ŻW	PR	SW	CH
Drev'narczycy	0	1	0	0	-1	0
Eisarowie	-1	1	0	0	-1	1
Kharalaci	1	0	1	0	-1	-1
Alidarczycy	-1	1	0	0	0	0
Ilkerowie	-1	0	-1	0	1	1
Sakranie	-1	0	0	1	0	0
Skyryjczycy	1	0	0	-1	1	-1
Naraganczycy	0	0	1	0	0	-1
Amrathowie	1	0	0	-1	-1	1
Reagarczycy	1	0	1	-1	0	-1
Edgars	0	1	1	-1	0	-1
Caerdyjczycy	-1	0	0	1	-1	1
Uledańczycy	-1	0	-1	0	1	1
Jaraoci	1	1	0	0	-1	-1
Danemijczycy	0	1	1	0	-1	-1
Odelranie	1	1	0	0	-1	-1
Betarakijczycy	-1	0	0	0	0	1

Tabela 3.3: Modyfikatory grup etnicznych ludzi

Rasa	Zdolności specjalne
Drev'narczycy	Szabla/Pałasz, Żeglarstwo/Pływanie, Targowanie się, +1 punkt umiejętności/ 2 poziomy; Drev'nar
Eisarowie	Długi miecz, Żeglarstwo/Pływanie, Dyplomacja; +1 punkt umiejętności/ 2 poziomy; Al'Derath (Żeglarze)
Kharalaci	Maczuga, Szabla, Walka wręcz, +1 punkt umiejętności/ 2 poziomy; Kharatoss
Alidarczycy	Długi łuk, Ukrywanie się, Botanika, +1 punkt umiejętności/ 2 Poziomy; Arlanis
Ilkerowie	Dyplomacja/Blefowanie, Wiedza tajemna, Alchemia, +1 punkt umiejętności/ 2 Poziomy; Złote Miasta (Magowie)
Sakranie	Pływanie, Sztuka przetrwania, +1 P, +1 punkt umiejętności/ 2 poziomy
Skyryjczycy	Topór bojowy, Żeglarstwo/Pływanie, Walka wręcz, +1 punkt umiejętności/ 2 Poziomy
Naragańczycy	Odporność na trucizny +1, Łuk (dowolny), Sztuka przetrwania, +1 punkt umiejętności/ 2 poziomy; Wężowy Archipelag
Amrathowie	Włócznia/Kopia, Jeździectwo, Długi miecz, +1 punkt umiejętności/2 poziomy; Edimras (Rycerze)
Reagarczycy	Topór bojowy, Walka wręcz, współczynnik zdrowienia +1, +1 Punkt umiejętności/2 poziomy; Ziemie Prób
Edgarsi	Wspinaczka, Sztuka przetrwania, odporność na chłód +1, +1 punkt umiejętności/2 poziomy; Góry Zawodzącego Wichru
Caerdyjczycy	Sztylet, Uniki, Dyplomacja/Blefowanie, +1 punkt umiejętności/2 poziomy; Caerdion
Uledańczycy	Wiedza tajemna, Blefowanie/Alchemia, Sztylet/Kostur, +1 punkt umiejętności/2 poziomy; Al'Derath/Taledos (Magowie)
Jaraoci	Jeździectwo, Włócznia, Krótki łuk, +1 punkt umiejętności/2 poziomy; Równina Jeralun
Danemijczycy	Włócznia, Sztuka przetrwania, odporność na ciepło +1; +1 punkt umiejętności/2 poziomy; Danemios
Odelranie	Miecz dwuręczny, Walka wręcz, topór bojowy/młot bojowy; +1 punkt umiejętności/2 poziomy; Al'Derath (Wojownicy)
Betarakijczycy	Targowanie się, Pływanie/Żeglarstwo, Wycena; +1 punkt umiejętności/2 poziomy

Tabela 3.4: Zdolności specjalne grup etnicznych ludzi

Rasa:	Ludzie	Elfy	Krasnoludy	Półelfy	Półorki	Hobbity
Sila Fizyczna	+0	-1	+1	-1	+2	-1
Zręczność	+0	+1	-1	+1	+0	+1
Żywotność	+0	-2	+2	-1	+2	+1
Percepcja	+0	+1	-1	+0	-1	+0
Sila Woli	+0	+0	+1	+0	+0	-1
Charyzma	+0	+1	-2	+1	-3	+0
Suma	0	0	0	0	0	0

Tabela 3.5: Alternatywne modyfikatory rasowe cech

4 Ekwipunek

ólóó

4.1 Bronie, zbroje i tarcze

Broń	Atak	Obrażenia	Typ	Mod.	Biegłość
Atak wręcz	0	0	Obuchowy	–	Walka wręcz
Kastet	0	1	Obuchowy	–	Walka wręcz
Pałka	1	0	Obuchowy	–	Broń obuchowa
Maczuga	0	4	Obuchowy	–	Broń obuchowa
Korbacz	-1	6	Obuchowy	Krytyk +1, pechowy +1	Broń obuchowa
Młot bojowy	1	3	Obuchowy	–	Broń obuchowa
Dwuręczny młot	0	6	Obuchowy	-1D, -1I	Broń dwuręczna
Sztylet	0	1	Kłuty	–	Sztylet
Krótki miecz	2	1	Kłuty	–	Broń sieczna
Długi miecz	2	2	Tnące	–	Broń sieczna
Miecz półtora-ręczny	1	4	Tnące	–	Broń sieczna / dwuręczna
Miecz dwuręczny	0	6	Tnące	-1D, -1I	Broń dwuręczna
Pałasz	1	3	Tnące	–	Broń sieczna
Siekiera	0	2	Tnące	–	Broń sieczna
Topór bojowy	0	4	Tnące	–	Broń sieczna
Berdysz	0	6	Tnące	-1D, -1I	Broń dwuręczna
Halabarda	-2	8	Tnące	-1D, -1I	Broń drzewcowa
Młot lucerneński	-2	8	Obuchowy	-1D, -1I	Broń drzewcowa
Pika	-1	6	Kłuty	-1D, -1I	Broń drzewcowa
Włócznia	-1	4	Kłuty	+1D, -1I	Broń drzewcowa / kostur
Oszczep	-1	2	Kłuty	–	Broń drzewcowa
Kostur	1	0	Kłuty	+1D, -1I	Kostur
Proca	1	1	Obuchowy	–	Proca
Łuk krótki	1	1	Kłuty	–	Łuk
Łuk	1	2	Kłuty	–	Łuk
Łuk długi	2	2	Kłuty	–	Łuk
Łuk długi refleksyjny	2	3	Kłuty	–	Łuk
Kusza ręczna	0	2	Kłuty	–	Kusza
Kusza lekka	0	4	Kłuty	–	Kusza
Kusza	0	6	Kłuty	Przeladowanie runda	Kusza
Kusza ciężka	-1	8	Kłuty	Przeladowanie 2 rundy	Kusza

Tabela 4.1: Podstawowe bronie

Zbroja	Obrona	Wyparowania	mod. Inicjatywy
Zbroja skórzana	0	1	0
Zbroja skórzana ćwiekowana	1	1	-1
Zbroja skórzana warstwowa	0	2	-1
Lekka kolczuga	1	2	-2
Ciężka kolczuga	0	4	-3
Zbroja łuskowa	1	3	-3
Zbroja płytowo- kolcza	0	5	-4
Pełna zbroja płytowa	-1	7	-5

Tabela 4.2: Podstawowe zbroje

Tarcza	Obrona	Wyparowania	mod. Ataku	mod. Inicjatywy
Puklerz	0	1	-1	-1
Mała tarcza	0	2	-1	-2
Średnia tarcza	1	2	-2	-3
Pawęż	2	3	-3	-4

Tabela 4.3: Podstawowe tarcze

Skorowidz

księga czarów, 12

magia, 11

mana, 12

P, 12

PD, 13

profesja, 11

punkty doświadczenia, 13

punkty mocy, 12

zwoje, 12