

Iskra

Gra fabularna

v. 0.5

Rozdział 1: O SYSTEMIE

Plaga jest zjawiskiem nadprzyrodzonym, którego istoty nikt nie potrafi wyjaśnić. Wiadomo tylko, że osoby dotknięte jej działaniem tracą swoje człowieczeństwo i oddają się praktykowaniu zakazanych, groźących wszelkiemu istnieniu sztuk i rytuałów. Ci dotknięci Plagą szaleńcy nazywani są Kapłanami Plagi, Czarotkniętymi lub Wiedźmami i Wiedźmakami.

Przeciw nim stoi Kościół Świetlistego, potocznie nazywany po prostu Kościołem, działający w imię Błogosławionego Cesarza. W każdym większym mieście można znaleźć placówkę Kościoła, gdzie Kapłani Świetlistego udzielą pomocy biednym potrzebującym, dokonają egzorcyzmu na opętanym, a jeśli przyjdzie potrzeba to ruszą do walki ramię w ramię z żołnierzami, oczywiście wyłącznie w słusznej sprawie.

Błogosławione moce, którymi dysponują Kapłani Świetlistego są darem dla ludzkości, za którą wstawił się Błogosławiony Cesarz. Kiedy ponad pięć wieków wcześniej na skutek licznych wojen Plaga urosła w siłę i zagrażała ludzkości, Cesarz udał się do sanktuarium mnichów w Nastar i wezwał Świetlistego. Układ, jaki zawarł z Bóstwem dał kapłanom moc, a ludziom nadzieję, które pozwoliły odeprzeć plagę z powrotem do ciemnych czeluści. Na mocy paktu Cesarz został przykuty do swojego tronu specjalnie wykutymi złotymi łańcuchami napełnionymi mocą jako ofiara dla Świetlistego. Cesarz pogroził się we wiecznym śnie i do tego dnia trwa na nim, obdarzony nieśmiertelnością.

Zjednoczona przeciw Pladze ludzkość nie mogła pozostać bez lidera - aby uniknąć anarchii i powtórnego zagrożenia, powołano Radę Błogosławionego, składającą się z najbardziej zaufanych ludzi, służących Cesarzowi podczas jego świadomego życia. Przez pierwsze kilkadziesiąt lat Rada utrzymywała zgodność w swoich decyzjach, lecz kiedy coraz to dalsze pokolenia założycieli przejmowały władzę, tym wyraźniejsze stawały się różnice między poglądami i interesami poszczególnych członków.

Widząc, że ludzkość stoi na skraju wojny domowej członkowie rady zdecydowali, że należy podzielić świat na oddzielne kraje. Każdy z członków rady został królem kawałka ziemi, oficjalnie będąc pod zwierzchnictwem Błogosławionego Cesarza, wciąż uwięzionego na swoim tronie w Płomyku - dawnej stolicy cesarstwa - którą uczyniono miejscem neutralnym, nad którym władzę objął Kościół, mający służyć również jako mediator między poszczególnymi krajami.

Wprowadzenie:

Powyższy zwięzły opis świata Iskry ma raczej przedstawiać wizję, jaką przyjmowałem tworząc ten system, niż dyktować korzystającym z niego wydarzenia poszczególnych rozgrywek. Można spokojnie używać tego systemu w innych settingach oraz zmieniać go na potrzeby własnej gry tak, jak to jest potrzebne.

Oczywiście, osobiście polecam trzymać się powyższych informacji podczas tworzenia własnej przygody, specjalnie nie wymieniałem nazw krajów, ilu członków zasiadło w Błogosławionej Radzie ani nie wspominałem nic o folklorze świata, po to, aby łatwo było wpleść rządzący Stolicą Kościół i trwającego w wiecznej niemocy Cesarza w niemal każdą przygodę. Polecam to zrobić, oczywiście w ramach możliwości i chęci Mistrza Gry oraz Graczy, ponieważ dzięki temu część zasad (szczególnie zdolności) nabierze głębszego sensu.

Wspomnę o tym jeszcze raz: wszystko, co jest napisane powyżej jak i poniżej tego akapitu jest wyłącznie sugestią z mojej strony, a każdy korzystający może zmieniać zasady za zgodą wszystkich uczestniczących w grze. To w końcu tylko gra, w której wszyscy tworzą wspólną opowieść, niepowtarzalną, specjalną, wyjątkową.

Rozdział 2: PODSTAWOWE ZASADY

1. Testy

W Iskrze wszystkie rzuty wykorzystują sześciocienne kości (k6). Rzuty, nazywane Testami, wykonuje się wtedy, kiedy akcja podjęta przez biorącą udział w rozgrywce postać nie ma jednoznacznego rezultatu. Test wykonuje się rzucając dwiema k6 (czyli 2k6) i dodając do wyniku odpowiedni modyfikator, zwykle wartość jednego z Atrybutów (opisanych w sekcji [2. Atrybuty](#)). Otrzymaną w ten sposób wartość porównuje się z poniższym schematem, aby ocenić przebieg akcji:

- **6 lub mniej: Porażka:** akcja nie powiodła się;
- **7 - 10: Częściowy Sukces:** akcja powiodła się, lecz oprócz zaplanowanego wyniku należy spodziewać się komplikacji;
- **11 lub więcej: Pełen Sukces:** akcja powiodła się w pełni.

Uzyskanie częściowego sukcesu lub sukcesu nazywa się zdaniem testu. W niektórych przypadkach powodzenie testu wymaga otrzymanie pełnego sukcesu - w takiej sytuacji powinno to być wyraźnie zaznaczone przed wykonaniem danego testu.

Kiedy na obu kościach wypadnie 6, akcja automatycznie się udaje, niezależnie od powyższych przedziałów.

Wynik akcji w większości przypadków powinien zostać opisany przez Mistrza Gry,

ponieważ pełni rolę narratora opowieści, lecz może ewentualnie wskazać Gracza który wykonał test, by to on podzielił się swoją wizją wydarzeń.

Testy przeciwstawne

Innym rodzajem testów, służącym do rozstrzygania sporów między dwoma stronami są testy przeciwstawne. Dwie strony rzucają 2k6 i dodają odpowiednie modyfikatory: ten, kto będzie miał wyższy wynik zwycięża. Ten typ testu można zastosować na przykład kiedy dwie postaci siłują się na rękę, starają się siebie nawzajem prześcignąć lub też obezwładnić, wyrwać z uścisku.

Modyfikatory

Oprócz atrybutów na wynik testu wpływają modyfikatory, pochodzące na przykład od Zdolności lub Ekwipunku.

Modyfikator testu mogą być również przyznawane przez Mistrza Gry do testów o innym niż standardowym poziomie trudności, lub jeśli postać wykonująca test ma jakieś ułatwienie lub utrudnienie w akcji którą chce wykonać.

Modyfikatory mistrza gry nie powinny wynosić mniej niż -4 (wyjątkowo trudny) oraz więcej niż +4 (legendarnie łatwy).

2. Atrybuty

Atrybutem nazywamy jedną z pięciu podstawowych cech charakteryzujących daną postać. Każdy z Atrybutów może przyjmować wartości od -4 do +4.

- **Siła (Si):** zdolność do podnoszenia ciężarów, wspinania się, walki wręcz, korzystania z ciężkiego ekwipunku.
- **Zręczność (Zr):** zdolności akrobatyczne, skradanie się, chodzenie po linie,

używanie broni zasięgowej lub robienie uników przed niebezpieczeństwami.

- **Wytrzymałość (Wyt):** zdolność do przeciwstawiania się obrażeniom, truciznom oraz chorobom; wpływa również na Punkty Skupienia, opisane dokładniej w sekcji [3. Punkty skupienia](#).
- **Intelekt (Int):** wiedza, rozsądek, spostrzegawczość, szukanie śladów lub

wskazówek, umiejętność oceniania sytuacji

- **Charyzma (Cha):** pewność siebie, zdolność postaci do zastraszania,

okłamywania oraz występowania przed publicznością.

3. Punkty skupienia

Punkty Skupienia (PS) służą do unikania obrażeń, wychodzenia z trudnych sytuacji oraz korzystania z niektórych umiejętności. Reprezentują siłę życiową oraz szczęście postaci.

Po wykonaniu dużego odpoczynku ([8. Codzienne obowiązki](#)) należy rzucić k6 i do wyniku dodać wartość Wyt. PS, które nie zostały użyte jednego dnia zostają utracone i nie sumują się z PS otrzymanymi przy następnym rzucie.

Zastosowanie PS:

- Za każdym razem, kiedy postać otrzymuje obrażenia, można wykorzystać PS aby je złagodzić: za każdą Ranę można zużyć 1 PS, anulując ją. Można Zdecydować się na częściowe złagodzenie obrażeń (np. otrzymując 3 Rany można zużyć 1 PS aby złagodzić tylko 1).
- Jeśli postać uzyska porażkę w teście, może użyć 1 PS aby wykonać go

ponownie. Drugi wynik jest wiążący, nie można wykonać tego testu po raz kolejny.

- Niektóre Zdolności wymagają użycia PS aby ich użyć. Należy wtedy zużyć ilość PS określoną jako koszt w opisie danej Zdolności.

Użycie PS powinno być odpowiednio uzasadnione, np: kiedy gracz używa ich do obniżenia ilości obrażeń musi odpowiednio opisać, w jaki sposób jego postać unika danych obrażeń (wyjątkiem jest używanie PS do aktywowania zdolności). Mistrz gry może nie pozwolić na użycie PS, ale może się tak stać tylko wtedy, kiedy ich zastosowanie jest znacząco sprzeczne z logiką świata gry, np. postać spadająca z dużej wysokości nie może nagle zacząć machać rękoma aby spowolnić swój upadek w ten sposób uniknąć obrażeń (przynajmniej w normalnych okolicznościach).

4. Zdrowie i obrażenia

W wyniku niebezpieczeństw postać może otrzymać obrażenia. Siła obrażeń określana jest za pomocą ilości Ran.

Przykłady:

- Ugryzienie wściekłego psa: 1 Rana;
- Cios miecza: 3 Rany;
- Upadek z wysokiego klifu: 4 lub więcej Ran.

Ilość otrzymanych Ran sumuje się i skutkuje w następujący sposób:

- 3 Rany łącznie: postać otrzymuje Status "Ranny" ([7. Statusy](#));
- 4 Rany łącznie: postać zostaje nieprzytomna, wypuszcza z rąk wszystko,

co w nich trzymała; atakowanie nieprzytomnej postaci nie wymaga testu ([6. Walka](#));

- 5 Ran łącznie: postać natychmiast traci życie.

Jeśli postać otrzyma łącznie 4 Rany, zostanie nieprzytomna i nie wyleczy żadnej Rany przez kolejną dobę, należy rzucić 2k6 (bez żadnych modyfikatorów, nie można używać na tym rzucie Zdolności ani PS). Jeśli wynik wyniesie:

- 2 - 6: postać natychmiast otrzymuje 1 dodatkową Ranę i umiera;
- 7 - 11: postać leczy 1 Ranę, lecz jest ciągle nieprzytomna przez kolejne 3 dni;

- 12: postać leczy 1 Ranę i odzyskuje przytomność.

Leczenie ran

Natychmiast po wyrzuceniu ilości PS dostępnych danego dnia można zdecydować się na wydanie 1 PS na uleczenie 1 Rany. Każdego dnia można w ten sposób uleczyć maksymalnie 1 Ranę.

Dodatkowo Rany goją się na skutek udzielenia pierwszej pomocy z wykorzystaniem odpowiedniego przedmiotu lub użycia zdolności usuwającej Rany.

Rodzaje ran

Rodzaje ran możemy podzielić na dwie główne kategorie: **fizyczne** i **niefizyczne**. Na oba można jednakowo wpływać za pomocą PS, lecz rany niefizyczne ignorują obronę pancerza. Do ran fizycznych zaliczane są następujące typy:

- cięte;
- klute;
- obuchowe.

Rany niefizyczne to między innymi:

- rany od ognia;
- rany od trucizny;
- rany od zimna.

5. Rozwijanie postaci

Punkty Doświadczenia (PD) służą do rozwijania postaci..

Punkty Doświadczenia można zdobyć w następujący sposób:

- Za każdą otrzymaną Ranę: 1 PD; złagodzenie Rany za pomocą PS powoduje, że nie otrzymuje się za nią PD;
- Za każdą porażkę przy dowolnym teście: 1 PD;
- Za pokonanie przeciwnika (kończący cios): 1 PD.

Dodatkowo Mistrz Gry może zdecydować się na przyznanie 1 PD pod koniec sesji tym graczom, którzy jego zdaniem wpłynęli szczególnie na przebieg sesji: dobrze

odgrywali swoją postać, stworzyli genialny plan, swoimi decyzjami lub odkryciami zdecydowali częściowo o przyszłości świata. Swoje Punkty Doświadczenia można wykorzystać przed początkiem sesji lub po jej zakończeniu, chyba że mistrz gry zdecyduje inaczej.

Rozwijanie postaci

Za PD można:

1. kupić dowolną zwykłą Zdolność: 10 PD
2. zwiększyć stale liczbę PS dostępnych danego dnia o 1: 15 PD
3. zwiększyć wartość jednego z Atrybutów o 1: 20 PD.

6. Walka

Walka rozpoczyna się w momencie, gdy gracze zaatakują lub zostaną zaatakowani przez przeciwnika. Walka odbywa się w turach, gdzie w każdej turze każdy uczestnik walki może wykonać jedną "akcję" oraz "małą akcję" oraz przemieścić się o maksymalnie 10 metrów. Jeśli każda z postaci po stronie sojuszników i przeciwników zakończyła swoją turę, rozpoczyna się kolejna runda.

Kolejność Tur

Tury następują po sobie w ściśle określonej na początku walki kolejności. Jako pierwsza wykonuje swoją turę postać, może to być przeciwnik, która jako pierwsza zadeklarowała, że atakuje kogoś (rozpoczęła walkę). Po niej następuje tura postaci należącej do jej przeciwników, potem kolejna postać spośród jej sojuszników i tak dalej na przemian.

W jednej rundzie nie można mieć więcej niż jednej tury, więc jeśli jedna ze stron ma przewagę liczebną, jej członkowie wykonują swoje tury jeden po drugim na końcu danej rundy, jeśli nie ma już tur przeciwników, które by je rozdzielały.

Akcje

W trakcie Tury każdy uczestnik walki jako Akcję może wykonać jeden z następujących ruchów:

- Atak;
- Użycie zdolności;
- Zwód;
- Blok;
- Użycie przedmiotu;

Oprócz akcji można wykonać również jedną "małą akcję", którą może być na przykład:

- Otworzenie drzwi;
- Dobycie broni;
- Wyjęcie przedmiotu z torby;
- Rzucenie komuś przedmiotu (nie jako atak!!!);
- Powiedzenie lub krzyknienie kilku słów;

Niezależnie od wykonanej akcji w trakcie swojej Tury postać może przemieścić się do około 10 metrów. Ruch może być rozdzielony, np. ruch o 4 metry, potem atak, potem ruch o 5 metrów.

Atak

Decydując się na zaatakowanie przeciwnika należy wykonać test trafienia, używając odpowiedniego atrybutu:

- Broń do walki wręcz: Siła;
- Broń zasięgowa: Zręczność;

Do wyniku należy dodać modyfikator trafienia broni którą wykonało się atak i stwierdzić, jaki jest wynik testu:

- **Porażka:** wszystko idzie nie po twojej myśli: upuszczasz swoją broń lub coś cennego, sam sobie robisz krzywdę lub kolejny atak wymierzony przeciwko tobie zyskuje modyfikator +2.
- **Częściowy Sukces:** trafiasz przeciwnika, lecz: twoja broń traci 1 punkt Trwałości lub kolejny atak wymierzony przeciwko tobie zyskuje modyfikator +2.
- **Sukces:** udało ci się zadać przeciwnikowi cios bez żadnych komplikacji.

Atak z zaskoczenia

Atak z zaskoczenia można wykonać wtedy, kiedy postać wykonująca atak pozostawała niezauważona przez swój cel do momentu wykonania ataku. Każda postać atakując z zaskoczenia otrzymuje modyfikator +2 do trafienia.

Zwód

Kiedy wykonujesz zwód, wybierz jednego przeciwnika stojącego obok ciebie i wykonaj test Cha. Jeśli otrzymasz przynajmniej częściowy sukces, wybierz jeden z następujących efektów:

1. Kolejny atak przeciwko temu przeciwnikowi otrzymuje modyfikator +2;
2. Kolejny atak tego przeciwnika przeciwko tobie otrzymuje modyfikator -2;

Blok

Wykonując blok w swojej turze skupiasz się całkowicie na blokowaniu, parowaniu lub unikaniu wszelkich ataków wymierzonych w ciebie. Jeśli wykonasz akcję blok wszystkie ataki wymierzone w ciebie do początku twojej

kolejnej tury otrzymują modyfikator o wartości równej sumie poniższych składowych:

- -1 za Zręczność równą +3 lub więcej;
- -1 za trzymaną w ręce broń do walki wręcz;
- -1 za trzymaną w ręce tarczę;

Każdy z powyższych modyfikatorów można dodać tylko raz. Przykład:

Mając dobyte dwa sztylety oraz Zręczność powyżej +3, ataki przeciwko tobie otrzymują modyfikator -2: -1 za wartość Zręczności oraz -1 za sztylety.

Kiedy zdecydujesz się na blokowanie, nie możesz poruszyć się więcej w tej turze.

7. Statusy

Statusy są specjalnymi efektami nakładanymi na postać w wyniku działania środowiska lub innych czynników takich jak zjedzenie nieświeżego jedzenia.

Statusy wpływają głównie na atrybuty, nadając ujemne lub dodatnie modyfikatory do testów.

Status działa tak długo jak jest podane w jego opisie lub dopóki nie zostaną spełnione warunki potrzebne do jego usunięcia.

8. Codzienne obowiązki

W trakcie gry każda postać ulega zmęczeniu, jest głodna, doskwiera jej zimno lub gorąco. Te czynniki działają w następujący sposób:

Odpoczynek i zmęczenie

Co najmniej ośmiogodzinny odpoczynek w bezpiecznym miejscu bez większych zakłóceń nazywany jest "dużym odpoczynkiem". Po wykonaniu dużego odpoczynku należy ponownie wylosować PS. Oprócz niego można zrobić również tak zwany "mały odpoczynek". Mały odpoczynek nie wymaga korzystania z namiotu, spiworu ani łóżka, może trwać mniej niż 8 godzin lecz nie mniej niż 2. Po upływie małego odpoczynku otrzymuje się ilość PS równą wartości Wyt danej postaci, jednocześnie nie mniej niż 1 PS, zamiast losować ich ilość poprzez rzut kością. Każdy z tych odpoczynków można wykonać tylko raz w ciągu jednej doby.

Jeśli postać nie zaznała żadnego odpoczynku - małego lub dużego - w ciągu 1 doby, otrzymuje status Zmęczony. Jeśli w ciągu

następnej doby postać wciąż nie zazna odpoczynku, status należy nałożyć ponownie (Zmęczenie 2 o podwójnej sile i tak dalej). Ukończenie dowolnego odpoczynku usuwa jeden poziom statusu.

Jedzenie i głód

Zjedzenie odpowiedniej ilości jedzenia wystarczającej na jeden dzień aktywności nazywa się "pełnym posiłkiem". Dla uproszczenia rozgrywki przyjęte jest, że postaci wystarczy jeden pełny posiłek w ciągu dnia, lecz za zgodą MG i wszystkich pozostałych graczy można ten posiłek rozbić na kilka mniejszych odbywających się o różnych porach dnia.

Jeśli postać nie weźmie udziału w pełnym posiłku w ciągu jednej doby to otrzymuje status Głodny. Jeśli w ciągu następnej doby wciąż nie weźmie udziału w pełnym posiłku, status należy nałożyć ponownie (Głód 2 o podwójnej sile i tak dalej). Ukończenie pełnego posiłku usuwa tylko jeden poziom statusu.

9. Tworzenie postaci

Imię oraz koncepcja

Zalecane jest, aby imię, przydomek lub pseudonim postaci wpasował się w konwencję świata przedstawionego przez Mistrza Gry.

Koncepcja postaci to informacje o jej pochodzeniu, obecnej profesji oraz przynależności do jednej z ras, stanie cywilnym, jej siłach i słabościach. Wymyśloną koncepcję należy przedstawić Mistrzowi Gry i razem z nim skonsultować, by przypadkiem nie powstały żadne konflikty z wymyśloną przez niego historią.

Rasa

Każda z grywalnych ras daje postaci pewne korzyści. Są opisane w sekcji [4. Rasy](#).

Atrybuty

Na początku każdy Atrybut ma wartość -2. Gracz otrzymuje 7 punktów, które może dowolnie rozdzielić pomiędzy Atrybuty tak, aby przyjmowały wartości od -4 do +4. Nie można później zmienić dokonanego wyboru. W procesie przydzielania można zdecydować się na odjęcie punktu od jednego Atrybutu i przydzielenie go do innego.

PRZYKŁAD:

Początkowe atrybuty:

Si: -2 / Zr: -2 / Wyt: -2 / Int: -2 / Cha: -2

Zmieniamy wartości tak, aby pasowały do wymyślonej wcześniej koncepcji i dostajemy:

Si: -1 / Zr: +2 / Wyt: +0 / Int: -4 / Cha: +0.

Punkty skupienia

Na początku gry wynoszą: Wyt + k6.

Rany

Na początku przygody/kampanii każda postać jest w pełni zdrowia.

Zdolności

Na początku gry można sobie za darmo wybrać dwie dowolne Zdolności - mogą to być zarówno Wrodzone jak i Normalne Zdolności.

Ekwipunek

Na początku gry każda Postać otrzymuje 40 + 10*k6 Sztuk Złota. Za te pieniądze można dobrać sobie Ekwipunek, kupując go za ceny przedstawione w sekcji [1. Ekwipunek](#). Pieniądze, które nie zostały wykorzystane, zostają w posiadaniu postaci i można je wykorzystać później w trakcie gry.

Rozdział 3: SZCZEGÓŁOWE ZASADY

1. Ekwipunek i wydatki

Ekwipunkiem nazywamy wszystkie przedmioty, które postać może zdobyć w normalny sposób, np. kupując w sklepie lub od rzemieślnika. Są to przedmioty użytkowe, takie jak spiwory, pochodnie, liny, sztucce, a także broń i pancerze czy.

Uszkodzenia i trwałość

Każdy przedmiot może ulec uszkodzeniu, na przykład w wyniku komplikacji przy Porażce lub Częściowym sukcesie. Stan przedmiotu reprezentowany jest przez jego "trwałość". Jeśli przedmiot nie ma określonej trwałości, wynosi ona 1. W momencie uszkodzenia przedmiot traci 1 punkt trwałości. Kiedy przedmiot straci całą swoją trwałość, nie ulega całkowitemu zniszczeniu, lecz traci swoje właściwości.

Naprawianie przedmiotów wymaga Zdolności "Rzemieślnik", opisanej w sekcji poświęconej Zdolnościom, odpowiednich narzędzi, a także materiałów, które zostaną zużyte w trakcie naprawy. Ewentualnie naprawą może zajmować się postać kontrolowana przez Mistrza Gry, np. miejscowy kowal.

Broń

Broń to przedmioty stworzone specjalnie do walki.

Do testów ataku broni do walki wręcz wykonuje się Siłę, a do broni zasięgowej Zręczność.

Trafienie / Obrażenia

Wartości zapisane przy broni w postaci na przykład "-1 / 1 Rana" oznaczają modyfikator testu na trafienie oraz siłę obrażeń, jakie zapewnia dana broń.

Atakując wybraną bronią postać otrzymuje bonus lub karę do rzutu równą pierwszej wartości.

Kiedy postać trafi swój cel zadaje mu obrażenia o sile równej drugiej wartości.

Typy ran

Są trzy typy ran fizycznych: cięte, klute oraz obuchowe. W niektórych przypadkach cel ataku może mieć odporność na określony typ ran. Atakowanie celu odpornego na dany typ ran nie zada celowi żadnych, nieważne od wyniku testu.

Jeśli broń zadaje więcej niż jeden typ ran, należy powiedzieć przed ich zadaniem, którego z nich się używa. Nie można rozdzielać zadawanych typów ran na dwa różne w jednym ciosie (np.: miecz zadaje 3 Rany cięte lub 3 Rany klute, ale nigdy 1 ciętą i 2 klute itp.).

Specjalne właściwości

Broń może mieć różne właściwości ułatwiające lub przeszkadzające we władaniu nią:

- Amunicja: aby posługiwać się tą bronią potrzeba amunicji.
- Dwuręczny: potrzeba dwóch rąk, aby sprawnie posługiwać się tą bronią. Atak dwuręczną bronią trzymaną jedną ręką należy traktować jako atak bronią improwizowaną trzymaną jedną ręką.
- Garda: jeśli wykonasz akcję blok mając w ręku broń z tą właściwością a w drugiej ręce nie trzymasz tarczy, możesz użyć tej broni aby dodać modyfikator -1.
- Lekki: do Testów ataku można używać Zr zamiast Si; można używać dwóch broni z tą właściwością naraz i atakować dwoma jako część jednej akcji (wymagane dwa rzuty).
- Przebicie: cios zadany tą bronią ignoruje 1 punkt obrony pancerza.
- Rzut: bronią można rzucić, traktując ją jako broń zasięgową (używając Zr zamiast Si przy teście trafienia).

Lista broni do walki wręcz

Nazwa:	Opis:	Właściwości:	Trwałość:	Trafienie/ Obrażenia, typ:	Koszt:
Pałka	Krótki drewniany kij, może być okuty.	Lekki	10	-1 / 2 Rany, obuchowe	10
Kostur	Długa laska lub kij, może być okuty.	Dwuręczny	8	+0 / 2 Rany, obuchowe	15
Sztylet	Nóż lub inna krótka broń służąca do dźgania.	Lekki, Rzut	5	+1 / 2 Rany, cięte/kłute	25
Toporek	Może to być siekiera, tomahawk albo coś podobnego.	Rzut	8	-1 / 3 Rany, cięte	20
Włócznia		Przebiecie, Rzut	7	+0 / 3 Rany, kłute	20
Miecz	Miecz, katana, coś podobnego.		15	+1 / 3 Rany, cięte/kłute	60
Młot Bojowy	Może być ewentualnie duża maczuga.		30	-1 / 4 Rany, obuchowe	70
Halabarda		Dwuręczny,, Przebiecie	12	+1 / 4 Rany, kłute	90
Miecz dwuręczny		Dwuręczny	25	+1 / 4 Rany, cięte/kłute	100
Topór bojowy		Dwuręczny	20	-1 / 5 Rany, cięte	120

Lista broni zasięgowej

Nazwa:	Opis:	Właściwości:	Trwałość:	Trafienie / Obrażenia, typ:	Koszt:
Proca	Kawałek skóry i rzemienia, prędziej da użytkownikowi poczucie bezpieczeństwa niż obroni przed potworem, ale to zawsze coś.	Amunicja (kamienie)	5	-1 / 1 Rana, obuchowe	5
Łuk myśliwski	Najlepiej sprawdzający się przeciwko przeciwnikom bez pancerza.	Amunicja (strzały), Dwuręczny	10	+0 / 1 Rana, przebijające	20
Łuk bojowy	Przystosowany do walki z innymi ludźmi; pozostawia użytkownika wystawionym na atak, więc trzeba uważać na swoje otoczenie.	Amunicja (strzały), Dwuręczny	15	+1 / 2 Rany, przebijające	45
Lekka kusza	Uważana przez niektórych za niehumanitarną, lecz jest bardzo skuteczna.	Amunicja (strzały), Przebicie	10	+1 / 3 Rany, przebijające	80
Ciężka kusza	Wielka, nieporęczna, zadaje masywne obrażenia.	Amunicja (strzały), Dwuręczny, Przebicie	20	+0 / 4 Rany, przebijające	150

Broń improwizowana

Bronią improwizowaną jest każdy przedmiot, który został wykorzystany do zaatakowania jakiegoś celu a nie jest bronią. Kiedy tak się stanie, należy porównać ten przedmiot z poniższymi kryteriami i zastosować dla niego odpowiednie statystyki:

- Atak wręcz: -1 do testu trafienia / 1 Rana.
- Atak z użyciem przedmiotu trzymanego jedną ręką: +0 do testu trafienia / 1 Rana (przykład: butelka, gałąź).

- Atak z użyciem przedmiotu trzymanego dwoma rękoma: +1 do testu trafienia / 1 Rana (przykład: miotła, duży kamień).

Do testu ataku wręcz używa się Siły, a do zasięgowego Zręczności, tak samo jak w przypadku normalnej broni.

Pancerze

Posiadanie pancerza pozwala na ograniczenie nadchodzących obrażeń o wartość równą wartości obrony danego pancerza. Pancerz chroni właściciela wyłącznie przed ranami fizycznymi.

Za każdym razem kiedy przeciwnik otrzyma sukces lub częściowy sukces w teście ataku, nawet jeśli nie zada obrażeń bezpośrednio tobie, Trwałość twojego pancerza spada o 1 punkt. Pancerz o Trwałości równej 0 nie zapewnia noszącemu swojej wartości obrony.

Wymagania

Aby skutecznie używać danego pancerza, trzeba mieć Siłę o wartości co najmniej równej tej podanej w opisie konkretnego pancerza. W przeciwnym razie wszystkie testy Si oraz Zr wykonywane kiedy ma się na sobie ten pancerz otrzymują karę -2.

Specjalne właściwości

Podobnie jak Broń, Pancerze również mają swoje właściwości, które mają efekt tylko wtedy, kiedy Pancerz jest założony:

- Ciężki: nie można w nim pływać, i się wspinać.
- Głośny: uniemożliwia ataki z zaskoczenia.

Tarcza

Kiedy ktoś cię zaatakuję, lecz masz w dłoni tarczę, możesz użyć jej aby się nią zasłonić - musisz to zadeklarować zanim przeciwnik wykona test trafienia. Ten test trafienia wykonany przeciwko tobie otrzymuje wtedy karę -2. Jeśli przeciwnik nie zda testu, trwałość tarczy spada o 1, w przeciwnym przypadku nie dzieje się z nią nic.

Aby używać tarczy potrzebujesz jednej ręki - nie możesz w niej trzymać żadnej broni ani żadnego przedmiotu, który wymaga dwóch rąk do użycia.

Tarczy można użyć nawet wtedy, kiedy w tej turze zdecydowałeś się na blok.

Lista pancerzy

Nazwa:	Opis:	Właściwości:	Wymaga:	Trwałość / Obrona:	Koszt:
Skórzany kaftan	Najprostsza forma ochrony, tania, łatwo się psuje.		-	6 / 1 Rana	30
Kolczuga	Tańsza niż zbroja, lecz można na niej polegać. Wybór często podróżujących kupców.	Ciężki	Si +0	9 / 2 Rany	300
Zbroja Płytowa	Może i nie jest subtelny, ale nic tak nie ochroni przed niebezpieczeństwem.	Ciężki, Głośny	Si +3	12 / 3 Rany	1000
Tarcza	Najlepszy dodatek do zbroi.		Si -1	5 / -	50

Przedmioty użytkowe

W przeciwieństwie do broni przedmioty użytkowe nie wymagają odpowiedniego poziomu Atrybutów, by móc z nich korzystać.

Niektóre mają konkretną ilość użyć, np. jednego bandaża można użyć tylko raz zanim się skończy.

Lista przedmiotów zwykłych

Nazwa:	Opis:	Użycia:	Koszt:
Bandaż	Nakłada na ranną istotę status Zabandażowany: leczy jedną Ranę, działa przez 1 dobę. Kiedy istota jest Zabandażowana, nie można użyć na niej bandaża.	1	20
Krzesiwo	Używając drewna można stworzyć niewielkie ognisko.	5	15
Śpiwór	Spanie w śpiworze pozwala na odnowienie PS w dowolnym środowisku.	-	25
Bukłak	Można w nim przechowywać wodę, wystarcza na 3 dni.	-	10
Pochodnia	Pali się przez 4 godziny.	-	5
Jedzenie	Może to być kawałek chleba, sera, szynki mieszczący się w dwóch dłoniach. Wystarcza na jeden pełny posiłek.	-	5
Lina	Kawałek liny o długości 20 metrów.	-	15
Długi płaszcz	Długa peleryna oraz kaptur, można uniknąć deszczu lub też ukryć coś pod nim.	-	20
Butelka	Wykonana ze szkła, może pomieścić wewnątrz do pół litra płynu.	-	15
Świeca woskowa	Pali się przez 8 godzin.	-	3
Kałamarz	Atramentu wystarczy do zapisania 10 stron pergaminu.	-	25
Pergamin	Kawałek pergaminu o rozmiarze około 20cm na 30cm.	-	15
Pióro	Można go użyć, by zapisać coś na pergaminie.	-	25
Latarnia	W pełni napełniona olejem może świecić przez 4 godziny. Można ją zasłonić aby stłumić światło, nie gasząc jej.	-	20
Papierowy lampion	Po zapaleniu niewielkiej świeczki umieszczonej w środku podgrzane przez nią powietrze sprawi, że lampion zacznie się unosić. Świeczki wystarczy na 1 godzinę zanim się wypali.	-	5
Strzała	Amunicja do kuszy lub łuku.	-	1
Młot	Można go użyć do niszczenia drewnianych podpór lub cienkich ścian.	-	20

Kawałek kredy	Służy do tworzenia znaków na różnych powierzchniach.	5	1
Kompas	Pozwala określić, w którym kierunku znajduje się Północ.	-	100
Ciepłe ubranie	Poruszając się w zimnym klimacie (np. w wysokich górach) nie grozi ci status Wyziębienie wynikający ze środowiska.	-	35
Chłodne ubranie	Poruszając się w gorącym klimacie (np. po pustyni) nie grozi ci status Przegrzanie wynikający ze środowiska.	-	35
Wodoodporne ubranie	Poruszając się w wilgotnym klimacie (np. W dżungli) nie grozi ci status Choroba wynikający ze środowiska.	-	35
Ubrania podróżne	Ubranie charakterystyczne dla każdego podróżnego.	-	20
Ubrania wyższej klasy	Dobrze wykonane, bogato zdobione, uszyte prawdopodobnie na miarę.	-	50
Namiot	Spanie w namiocie pozwala na odnowienie PS w każdym środowisku. Namiot jest w stanie pomieścić do 3 osób.	-	50
Almanach fauny i flory	Zawiera wszelkie potrzebne informacje na temat naturalnie występujących (nie będących wynikiem Plagi) roślin i zwierząt.	-	200
Czekolada	Rzadki produkt, można za niego wiele otrzymać.	-	50
Czajnik	Blaszany czajnik, pomieści do 1 litra płynu.	-	20
Kubek	Blaszany kubek.	-	10
Kawa	Torebka z kawą. Kiedy wypijesz rano kubek kawy otrzymujesz 1 dodatkowy PS. Można użyć tylko raz dziennie, aby uzyskać ten bonus.	5	50
Mydło	Kostka mydła, łatwiej dzięki niej zachować higienę.	10	25
Papieros	Towar luksusowy. Dla niektórych stanowi niemal drugą walutę.	-	5
Fajka	Drewniana, z kości, może być pokryta rysunkami lub rzeźbiona.	-	20
Tytoń	Można nim nabić fajkę lub zrobić z niego papierosy.	5	20
Cukier	Towar luksusowy. Ilość mieści się w woreczku wielkości dłoni.	-	20

Lista przedmiotów alchemicznych

Nazwa:	Opis:	Użycia:	Koszt:
Narzędzia alchemika	Zestaw fiolek, pipet, wskaźników. Można go użyć aby stworzyć miksturę z posiadanych składników.	5	50

Olej	Zamknięty w niewielkim bukłaku, można nim napęlić latarnię, wylać na coś i podpalić lub za jego pomocą sprawić, by coś stało się śliskie.	1	5
Lek gojący rany	Wypijając ten lek przed pełnym odpoczynkiem (takim, który odnawia PS), po obudzeniu odzyskujesz pełnię swojego Zdrowia.	1	50
Trucizna	Mały flakonik, mieści się w dłoni. Trucizną można pokryć ostrze broni, cios zadany taką bronią nałoży na cel status "Otruły"; trucizny wystarczy na 3 takie ciosy.	3	50
Alkohol	Butelka o pojemności 0,5 litra. Można użyć go jako rozpuszczalnika.	-	3
Mała świeczka	Z powodu niewielkich rozmiarów łatwo użyć jej do podgrzania niewielkiego naczynia.	3	5
Laudanum	Mikstura o pomarańczowej barwie. Po zażyciu ignorujesz efekty wszystkich statusów przez 1 godzinę.	5	100
Mikstura wymazania	Mikstura o przezroczystej barwie. Całkowicie ukrywa tego, kto ją wypił na 10*d6 sekund. Nikt nie jest w stanie go dostrzec lub usłyszeć, efekty jego akcji pozostają jednak zauważalne.	1	100
Antidotum	Mikstura o niebieskiej barwie. Niweluje truciznę.	3	50
Świeca błyskowa	Wąski, podłużny pasek substancji przypominającej w dotyku воск. Po przełamaniu tworzy silny błysk, oślepiający każdą istotę, która akurat patrzyła w jej kierunku.	-	25

Lista przedmiotów rzemieślniczych

Nazwa:	Opis:	Użycia:	Koszt:
Mały nożyk	Można nim coś wystrugać w drewnie.	-	3
Igła i nici	Używane do zszywania tkanin oraz naprawy skórzanego kaftana.	3	5
Ostrzałka	Służy do naprawy broni.	3	10
Młotek	Narzędzie do naprawy kolczugi i pancerza płytowego.	3	15
Metalowe płytki	Materiał do naprawy kolczugi i pancerza płytowego.	5	50

Zwierzęta i wierzchowce

Postać może być w posiadaniu zwierząt, które pomogą jej w trakcie różnych sytuacji. Każde zwierzę, tak samo jak postać, potrzebuje jedzenia oraz miejsca do spania. Nie każde zwierzę będzie funkcjonować dobrze w każdym środowisku, choć zdarzają się takie przypadki.

Wierzchowiec a zwierzę

Wierzchowca można dosiadać, zwierzęcia nie. Zwierzę posiada specjalne umiejętności.

Prędkość

Prędkość zwierzęcia lub wierzchowca określa się w oparciu o prędkość człowieka. Prędkość o wartości x2 oznacza, że podróżowanie na tym wierzchowcu będzie dwukrotnie szybsze niż podróżowanie pieszo, a w trakcie walki jest w stanie dotrzeć dwa razy dalej niż pieszy.

Jedzenie

Ilość jedzenia i wody spożywanego przez zwierzę lub wierzchowiec określa się w oparciu o ilość potrzebną człowiekowi. Jedzenie o wartości x2 oznacza, że zwierzę zużywa dwukrotną ilość pożywienia i wody, jaka potrzebna jest człowiekowi.

Atrybuty i zdrowie

Atrybuty i zdrowie zwierzęcia zapisane się w następującej formie:

Si / Zr / Wyt / Int / Cha / Zdrowie.

Przykład:

+2 / +1 / +2 / -3 / -2 / 6.

Zdobывая wierzchowca lub zwierzę zalecane jest rozpisanie tych wartości w mniej skompresowany sposób dla lepszej czytelności.

Lista zwykłych wierzchowców

Nazwa:	Prędkość:	Jedzenie:	Atrybuty i Zdrowie:	Koszt:
Koń (zwykły)	x2	x1	+3/+1/+1/-3/-4/5	100
Koń (bojowy)	x2	x2	+4/+2/+2/-2/+0/8	300
Koń (szybki)	x3	x2	+1/+3/+0/-2/-4/4	200

Lista specjalnych wierzchowców

Nazwa:	Opis:	Prędkość:	Jedzenie:	Atrybuty i Zdrowie:	Koszt:
Tori	Dwunożny ptak-niełot, spotykany głównie w pustynnych regionach.	x2, na piasku x3	x1	+0/+3/+1/-1/-1/4	200
Rabaan	Jaszczuropolodobny stwór o dużej sile. Powolny, lecz jest w stanie sprostać nawet najtrudniejszym terenom.	X1, brak kar środowiskowych	x2	+4/+0/+4/-3/+0/10	200

Lista zwykłych zwierząt

Nazwa:	Zdolności:	Prędkość:	Jedzenie:	Atrybuty i Zdrowie:	Koszt:
Sokół	Polowanie: podczas testu dotyczącego polowania	x3 (w locie)	x1	-1/+2/-1/-2/-2/2	150

	można użyć sokoła aby otrzymać bonus +2.				
Pies	Atak: pies gryzie jeden cel: +1 / 1 Rana.	x2	x1	+1/+2/+1/+2/-2/3	50
Szczur	Silne zęby: szczur może przegryźć niektóre przedmioty, niszcząc je. Odporność: szczur jest odporny na trucizny i choroby.	x1	x0,5	-4/+2/-3/-2/-2/2	25

Lista specjalnych zwierząt

Nazwa:	Zdolności	Prędkość:	Jedzenie:	Atrybuty i Zdrowie:	Koszt:
Salamanca	Wewnętrzny płomień: jako akcję może zapalić niewielki płomień.	x1	x0,5	-4/+1/+0/-3/-4/2	100
Ropucha	Trucizna: raz na 1d6 dni można zebrać z niej jedną porcję trucizny. Odporność: ropucha jest odporna na trucizny i choroby.	x0,5	x0,5	-3/+0/+2/-3/-4/2	300
Nietoperz	Echolokacja: nietoperz widzi w całkowitej ciemności, może być użyty jako przewodnik.	x1 (w locie)	x0,5	-4/+3/-2/-3/-4/2	200

Wydatki

Oprócz kupowania przedmiotów oraz materiałów do ich naprawy gracze mogą wydawać zdobyte złoto na różne usługi lub udogodnienia, takie jak nocleg w karczmie lub oddanie swojego ekwipunku kowalowi do naprawy. Niektóre usługi mogą przynieść dodatkowe efekty, wskazane w jej opisie.

Poniżej przedstawiono przykładowe ceny poszczególnych usług, lecz warto pamiętać, że w różnych miastach i miejscach te ceny mogą się różnić, zarówno na skutek różnicy jakości usług jak i sytuacji.

Nazwa usługi:	Opis:	Koszt:
Łaźnia, prosta	Za prostą łaźnię można uznać balię wystawioną przez właściciela karczmy na tyłach budynku, tuż obok wiadra wody czerpanej z pobliskiej studni. Skorzystanie z niej nie przynosi żadnych	1

	rezultatów, można się w niej jedynie opłukać z pyłu pokrywającego gościniec.	
Łaźnia, bogata	Bogata łaźnia to zwykle budynek oferujący tę usługę. Za cenę wstępu można oczekiwać gorącej wody i mydła, może znajdzie się nawet drobny poczęstunek...? Skorzystanie z bogatej łaźni pozwala na dodanie 1 PS do ilości PS dostępnych następnego dnia (ten efekt można zdobyć tylko raz dziennie!).	5
Nocleg, ubogi (1 noc)	Za ubogi nocleg można uznać stóg siana w stajni. Mimo to zapewnia warunki odpowiednie do długiego i spokojnego odpoczynku.	1
Nocleg, zwykły (1 noc)	Mały pokój w karczmie dla podróżnych i sen na starym, wypchanym pewnie słomą materacu uznawane jest za standardowy poziom luksusu, jakiego można oczekiwać.	4
Nocleg, bogaty (1 noc)	Dobrze usytuowany przybytek, prowadzony być może od kilku pokoleń może zaoferować swoim gościom wygodne łóżka w pięknych, przestronnych pokojach. Prawdopodobnie to miejsce jest często odwiedzane przez wpływowe figury, powinno więc zapewnić także nieco dyskrecji... Długi odpoczynek (8 godzin) w takim miejscu pozwala na dodanie 1 PS do ilości PS dostępnych następnego dnia (ten efekt można zdobyć tylko raz dziennie!).	20

2. Artefakty

Artefakty to specjalne magiczne przedmioty, których nie da się kupić w zwykłym sklepie. Często mają unikalne właściwości, które mogą pomóc lub zaszkodzić tym, którzy ich użyją.

Często znajdują się w posiadaniu zamożnych i szlachty lub strzeżone są przez potężnych przeciwników w niedostępnych skarbcach.

Przykłady artefaktów

Pierścień Skupienia: niewielki pierścień ze szmaragdem; mając ten pierścień na palcu za każdym razem kiedy rzucasz na ilość PS, dodaj do wyniku dodatkowe 3 punkty.

Ochronny Amulet: amulet w kształcie trójkątnej tarczy, można go zawiesić na szyi lub trzymać w kieszeni; kiedy otrzymasz jakiegokolwiek obrażenia, ten amulet całkowicie je pochłania, po czym rozpada się.

Magiczne Szkiełko: patrząc przez to szkiełko możesz zobaczyć obiekty w dwukrotnym pomniejszeniu lub powiększeniu (możesz tym dowolnie sterować).

Przeklęty Symbol: niewielki metalowy symbol w kształcie czaszki przebitej mieczem; prezentując ten symbol możesz użyć swoich PS aby obniżyć ilość PS istoty, którą widzisz; za każdy 1 zużyty PS redukuje PS swojego celu o 2.

3. Zdolności

Zdolności to specjalne umiejętności, które pozwalają postaci na korzystanie ze specjalnych ruchów lub udogodnień. Sposób ich zdobywania wyjaśniony jest dokładnie w sekcji [6. Zdolności](#).

Używanie Zdolności

Część Zdolności ma podany koszt PS, których trzeba użyć za każdym razem, kiedy Zdolność zostaje użyta.

Jeśli w opisie Zdolności nie jest podane inaczej, można ją wykorzystać w walce w trakcie swojej tury i móc wciąż skorzystać z akcji.

Zdolności Zwykłe i Wrodzone

Zdolności Zwykłe można wybierać w dowolnym momencie, natomiast Wrodzone jedynie w trakcie tworzenia postaci.

Lista Zdolności Zwykłych

Czuły słuch: kiedy wykonujesz test Int aby nasłuchiwać, jesteś w stanie rozpoznać więcej dźwięków niż normalnie. Dodatkowo otrzymujesz bonus +2 do tego testu.

Czytanie i pisanie: uczysz się pisać i czytać w poznanym wcześniej języku. Tę Zdolność można kupić wielokrotnie.

Efektywność: każdy twój przedmiot posiadający określoną liczbę użyć podwaja swoją liczbę użyć. Przykład: bandaż ma normalnie 1 użycie, ze Zdolnością ma 2 użycia. Uwaga! Dodatkowe użycia mogą zostać wykorzystane wyłącznie przez posiadacza tej zdolności. Kiedy raz użyje się tej zdolności na danym przedmiocie nie można jej użyć na nim ponownie!

Język: uczysz się nowego języka. Tę Zdolność można kupić wielokrotnie.

Kamuflaż: otrzymujesz bonus +2 do testów sprawdzających ukrywanie się.

Kupiecki zmysł: kiedy wykonujesz test sprawdzający targowanie się lub twoją ocenę towaru, otrzymujesz bonus +2 do tego testu.

Lekkie ruchy: kiedy uda ci się ukryć, przeciwnicy otrzymują karę -2 do testów sprawdzających to, czy cię zauważyli, kiedy starają się ciebie dostrzec.

Mistrz broni: wybierz jedną broń (np. Sztylet lub Długi miecz). Podczas walki wybraną przez siebie bronią otrzymujesz dodatkowy bonus +1 do trafienia.

Mistrz improwizacji: kiedy atakujesz dowolną bronią improwizowaną otrzymujesz modyfikator +2 do testów trafienia wykonywanych tą bronią.

Mistrz zasadzki: atakując z zaskoczenia otrzymujesz dodatkowy bonus +1 do trafienia.

Pierwsza pomoc: koszt 1 PS; możesz usunąć z jednego celu status "Ranny" nawet nie posiadając bandaża - wystarczy kawałek tkaniny, np.. oderwany kawałek ubrania.

Potężny Cios: koszt 1 PS; kiedy zadajesz obrażenia możesz użyć tej zdolności aby zadać dodatkową 1 Ranę.

Przekonywanie: otrzymujesz bonus +2 do testów sprawdzających przekonywanie.

Rzemieślnik: koszt 1 PS; mając do dyspozycji odpowiednie narzędzia (np. Narzędzia płatnerskie do naprawy pancerza) można naprawić zniszczony przedmiot.

Skrytobójstwo: koszt 1 PS; kiedy atakujesz z zaskoczenia wykonujesz normalny test ataku przeciwko jednemu celowi: jeśli trafisz, zadajesz celowi cios o liczbie Ran równej maksymalnemu zdrowiu celu, ignorujący pancerz; UWAGA! Cel wciąż może użyć swoich PS aby złagodzić ten cios.

Sokoli wzrok: kiedy wykonujesz test Int aby dostrzec coś w ciemności lub coś bardzo odległego, jesteś w stanie dostrzec więcej szczegółów. Dodatkowo otrzymujesz bonus +2 do tego testu.

Spartańskie racje: twoje jedzenie wystarcza ci na dłużej - zjedzenie czegoś jednego dnia pozwala ci uniknąć jedzenia dnia następnego bez żadnych konsekwencji.

Wiedza – Plaga: koszt 1 PS; nie trzeba wykonywać testów, kiedy chcesz się czegoś dowiedzieć o Pladze (Mistrz Gry może zdecydować że jakiejś informacji nie można wiedzieć, wtedy musi dać o tym znać graczowi, który nie ponosi kosztu użycia Zdolności).

Wiedza – Polityka: koszt 1 PS; nie trzeba wykonywać testów, kiedy chcesz się czegoś dowiedzieć o sytuacji politycznej panującej w danym miejscu (Mistrz Gry może zdecydować że jakiejś informacji nie można wiedzieć, wtedy musi dać o tym znać graczowi, który nie ponosi kosztu użycia Zdolności).

Wiedza – Religia: koszt 1 PS; nie trzeba wykonywać testów, kiedy chcesz się czegoś dowiedzieć o religii (Mistrz Gry może zdecydować że jakiejś informacji nie można wiedzieć, wtedy musi dać o tym znać graczowi, który nie ponosi kosztu użycia Zdolności).

Wiedza - Natura: koszt 1 PS; nie trzeba wykonywać testów, kiedy chcesz się czegoś dowiedzieć o naturalnym środowisku (Mistrz Gry może zdecydować że jakiejś informacji nie można wiedzieć, wtedy musi dać o tym znać graczowi, który nie ponosi kosztu użycia Zdolności). Można wykorzystać również podczas np. Tropienia.

Wiedza – Zwyczaje: koszt 1 PS; nie trzeba wykonywać testów, kiedy chcesz się czegoś dowiedzieć o zwyczajach panujących w danym miejscu (Mistrz Gry może zdecydować że jakiejś informacji nie można wiedzieć, wtedy musi dać o tym znać graczowi, który nie ponosi kosztu użycia Zdolności).

Zapaśniczy chwyt: koszt 1 PS; zużywa akcję; możesz przytrzymać i tym samym obezwładnić istotę mniej więcej twojego wzrostu lub niższą. Aby się wydostać trzymana przez ciebie istota musi zdać rzut przeciwstawny Siły przeciwko tobie.

Lista Zdolności wrodzonych

Błogosławiony Uzdrowiciel: koszt 3 PS; zużywa akcję; możesz dotknąć jedną istotę, która dzięki boskiej mocy leczy 2 Rany.

Błogosławiony Przewodnik: koszt 3 PS; zużywa akcję; wszyscy sojusznicy w zasięgu głosu poza używającym tej Zdolności otrzymują 1 PS.

Światło Błogosławionego: koszt 1 PS; zużywa akcję; w zasięgu wzroku tworzysz świetlistą kulę, do trzech metrów nad ziemią, rzucającą jasne światło w promieniu 20 metrów. Kuli nie da się przemieścić, znika po upływie 5 minut.

Potężna budowa: masz Bonus +2 w testach przeciw Statusom wykorzystujących Si.

Zwinność: masz Bonus +2 w testach przeciw Statusom wykorzystujących Zr.

Wrodzona odporność: masz Bonus +2 w testach przeciw Statusom wykorzystujących Wyt.

Giętki umysł: masz Bonus +2 w testach przeciw Statusom wykorzystujących Int.

Hart Ducha: masz Bonus +2 w testach przeciw Statusom wykorzystujących Cha.

4. Rasy

Człowiek: najbardziej powszechna na świecie rasa. Tworzą największe osady, najgęściej zaludnione, mają najbardziej zaawansowaną kulturę spośród wszystkich ras, ale brakuje im zmysłów typowych dla innych ras. Sami z siebie nie potrafią wyczuwać magii ani manipulować nią w żaden sposób. Przeważnie boją się magii i wszystkiego, co z niej pochodzi.

Wybierając Człowieka jako rasę swojej postaci otrzymujesz Zdolność Czytanie i Pisanie oraz dodatkowo jedną dowolną Zdolność z listy.

Satszechszuch: pochodzący gdzieś z głębi ziemi Satszechszuch mocno różnią się od ludzi: ich skóra jest ciemna niczym bazalt,

podobnie jak włosy oraz zakrzywione rogi, a ich oczy zdają się lśnić przeróżnymi kolorami. Czasami zdarza się, że przez ten wygląd Ludzie biorą ich za pomyły Plagi, co prowadzi do nieszczęść. Satszechszuch obraźliwe nazywani są "szakszuchami".

Satszechszuch są nieliczni, często starają się utrzymywać kontakt z innymi członkami własnej rasy, choć chętnie osiedlają się wśród Ludzi. Nieznajomych często traktują oschle, lecz kiedy kogoś lepiej poznają stają się bardzo otwarci i przyjaśni, gotowi nieść pomoc w każdej sytuacji.

Wybierając Satszechszuch jako rasę swojej postaci otrzymujesz specjalną Zdolność:

Ogniokrwisty: jesteś odporny na ogień i wysokie temperatury.

Hored: niscy mieszkańcy lasów, naród szamanów i druidów o znacznie wydłużonych małżowinach usznych oraz skośnych oczach i dużych żrenicach. Nie lubią jasnego światła i nagłych, głośnych dźwięków.

Większość przedstawicieli Hored nie przepada za innymi myślącymi rasami - Ludzi uważają za hałaśliwych ignorantów, a Satszechszuch mają w sobie według nich zbyt wiele pierwotnej dzikości.

Hored są bardzo wrażliwi na magię, potrafią wyczuć jej bliskość, jeśli tylko się skupią.

Starają się żyć w zgodzie z przyrodą, nie wchodząc nikomu w drogę. Zdarza się, że w stresującej sytuacji nie chcą angażować się w konflikt decydują się nie podjąć żadnego działania.

Wybierając Hored jako rasę swojej postaci otrzymujesz specjalną Zdolność:

Magioczuły: koszt 1 PS; jako akcję możesz skupić swoje zmysły i wyczuć aurę każdego magicznego przedmiotu lub istoty w promieniu 15 metrów, lecz nie znasz ich dokładnej lokacji, tylko mniej więcej kierunek, w którym powinny się znajdować.

5. Statusy

Obecny stan postaci jest reprezentowany przez różne statusy. Statusy mogą wpływać na wyniki testów, zachowanie postaci lub jej zdolność do wykonywania niektórych czynności.

Jeśli na postać nałożone są dwa statusy mające wpływ na ten sam aspekt, ich efekty sumują się.

Otrzymywanie i usuwanie statusów

Status może być nałożony między innymi przez działanie zdolności, odpowiedniego przedmiotu, środowiska lub działań postaci, na którą dany status nałożono. Każdy z nich nie trwa wiecznie, lecz pozbycie się niektórych z nich może być trudniejsze niż innych.

Jeśli więcej niż jeden status nałożony jednocześnie na postać ma ten sam warunek usunięcia, a który został właśnie spełniony, należy wybrać tylko jeden ze statusów i usunąć go.

Poziomy

Niektóre statusy mają poziomy w jakich mogą występować, na przykład Chory I, Przemęczony III, Głodny IV. Poziom statusu wpływa bezpośrednio na jego siłę, przykład:

Wystraszony I daje modyfikatory -1 do testów trafienia oraz -1 do testów Cha, natomiast Wystraszony III daje modyfikatory -3 do testów trafienia oraz -3 do testów Cha.

W przypadku większości statusów spełnienie warunku do jego usunięcia usuwa go całkowicie, lecz jeśli status ma poziom, to w przypadku spełnienia warunku jego usunięcia zamiast całego statusu usuwany jest tylko jeden poziom, przykład:

Po osiągnięciu pełnego sukcesu w teście Wyt Chory III zostaje zamieniony na Chory II.

Lista statusów

Nazwa:	Opis:	Poziomy:	Usuwanie statusu:
Przestraszony	-2 * poziom do testów trafienia; -1 * poziom do testów Cha;	I, II, III	trwa 1d6*10 sekund; pełen sukces Cha;
Odważny	odporność na Wystraszony;	brak	trwa 1d6 * 10 sekund;
Spalifizowany	postać nie może wykonywać ruchów oraz testów;	brak	trwa 1d6 * 10 sekund;
Chory	1 * poziom Ran, nie można ich wyleczyć kiedy status jest aktywny;	I, II, III, IV, V	antidotum; pełen sukces Wyt;
Podpalony	co 1 sekund 1 Rana od ognia;	brak	trwa 1d6 * 10 sekund; sukces Zr;
Zmęczony	-1 * poziom do wszystkich testów;	I, II, III, IV	duży odpoczynek; pełen sukces Wyt;
Przegrzany	-2 * poziom do wszystkich testów;	I, II	duży odpoczynek; pełen sukces Wyt;
Wyziębiony	-2 * poziom do wszystkich testów;	I, II	duży odpoczynek; pełen sukces Wyt;
Oślepiiony	postać nic nie widzi; -3 do testów ataku;	brak	trwa 1d6 * 10 sekund; sukces Wyt;
Ranny	-1 do testów Zr oraz Si;	brak	posiadanie nie więcej niż 2 Ran;
Zamroczony	-2 do testów Zr oraz Si;	brak	trwa 1d6 * 10 sekund; sukces Wyt;
Głodny	-1 * poziom do wszystkich testów;	I, II, II, IV, V	zjedzenie pełnego posiłku;

Changelog

- W rozdziale [Rozdział 1: O SYSTEMIE](#):
 - wprowadzono zmiany w opisie settingu;
- W rozdziale [Rozdział 3: SZCZEGÓŁOWE ZASADY](#) dodano sekcję [Zwierzęta i wierzchowce](#);
- W sekcji [Przedmioty użytkowe](#):
 - zmieniono zasadę działania bandaża;
 - dodano:
- W sekcji [3. Dyscypliny](#):
 - opisano dyscyplinę rzemieślnictwo;