

Księga Potworów

Po co jest ta księga

Ta księga jest zestawem **narzędzi** do budowania przeciwników i zagrożeń w NDE:

- szybko (w 2–5 minut),
- bez liczenia współczynników,
- w sposób spójny z zasadami z **Basic Rules** i **Księgi MG**.

Najważniejsze założenie NDE: *tylko gracze rzucają kościemi.*

Przeciwnicy nie „atakują rzutem” — atakują **presją w fikcji**: stawiają przeszkody, wymuszają testy, tworzą zagrożenia i konsekwencje.

0. **Słowniczek (terminy w tej księdze)**

- **Obrona:** próg trafienia/obejścia przeciwnika w walce. Gracz rzuca i porównuje wynik do Obrony.
 - **Trudność (T):** próg testu przeciw środowisku, zjawisku, ruchowi specjalnemu albo „sztuczce” wroga.
 - **Serca:** ile obrażeń wytrzymuje istota w tej scenie.
 - **Pachołek / Elita / Boss:** trzy poziomy „ważności” przeciwnika w scenie.
 - **Ułatwienie / Utrudnienie:** zmiana rozmiaru kości gracza o 1 stopień (**k6** → **k8** → **k12** → **k20** / w dół).
 - **Ruch specjalny:** aktywna zdolność wroga, która zmienia sytuację (często wymusza test **S / Z / M** gracza).
 - **Cecha (pasywna):** stała właściwość wroga (pancerz, lot, odporność, strefa zagrożenia), która zwykle daje ułatwienie/utrudnienie albo zmienia stawkę.
-
-

1. Jak działa przeciwnik w NDE (w skrócie)

W NDE przeciwnik jest prosty, ale „żywy” dzięki zachowaniu.

1. Gracz działa → gracz rzuca.

- Atak wręcz: Siła (**S**) vs **Obrona** celu.
- Atak dystansowy: Zręczność (**Z**) vs **Obrona** celu.
- Moce: Moc (**M**) vs **Trudność (T)** lub vs Obrona (jeśli to atak/obezwładnienie).

2. Jeśli gracz pudluje / przegrywa test, scena idzie dalej: pojawia się koszt lub komplikacja.

W walce koszt może oznaczać:

- utratę pozycji,
- utratę czasu,
- wejście w zasięg niebezpiecznej strefy,
- albo **utracone Serce**, jeżeli to ma sens (np. walka w zwarciu, ostrzał krzyżowy, pole rażenia).

3. Przeciwnik „działa” bez rzutu:

MG opisuje, co robi wróg, a jeśli to realnie zagraża bohaterom, to:

- wymusza test (**S / Z / M**) przeciw **Trudności (T)**,
- albo stawia warunek („dopóki nie...”, „kiedy wejdziesz w...”, „kto stoi Blisko...”),
- albo zmienia kości graczy (ułatwienie/utrudnienie).

4. Walka jest zrozumiała, gdy wróg ma jednozdaniową taktykę.

Każdy statblock powinien zawierać: „co ten wróg robi w pierwszej rundzie” i „co robi, gdy dostanie po twarzy”.

2. Statblock — format i pola

Minimalny statblock ma tylko to, co jest potrzebne w scenie.

Nazwa — Klasa, Obrona, Serca, Rola, Mobilność, Zdolności, Ruchy, Taktyka

2.1 Pola obowiązkowe

- **Klasa:** Pachołek | Elita | Boss
- **Obrona:** liczba, którą trzeba przebić, żeby trafić/obejść wroga.
- **Serca:** ile trafień wytrzymuje (w NDE „trafienie” standardowo = 1 Serce).
- **Rola:** jaką presję tworzy w walce (patrz rozdział 4).
- **Mobilność:** jak się porusza (opisowo strefami; siatka jest opcja).
- **Zdolności (pasywne):** 1–2 krótkie cechy.
- **Ruchy (aktywne):** 1 ruch (Elita) albo 2–3 ruchy (Boss).
- **Taktyka:** 1–3 zdania, żeby MG prowadził wroga konsekwentnie.

2.2 Pola opcjonalne (warto mieć, jeśli pasują)

- **Zasięg:** jeśli wróg jest dystansowy (np. „Daleko”, „Bardzo daleko”).
- **Strefa:** jeśli wróg tworzy obszar niebezpieczny (dym, ogień, pole siłowe).
- **Slabość:** jasna „dźwignia” dla graczy (woda, światło UV, zakłócanie sygnału).
- **Nagroda / Ślad:** co zostaje po pokonaniu (łup, trop, informacja).
- **Warianty:** 1–2 szybkie podmiany (np. „zamiast lotu ma skok”; „zamiast ognia ma kwas”).

2.3 Przykład statblocka (uniwersalny)

Strażnik — Pachołek, Obrona 5, Serca 1, Brute, Mobilność: Niedaleko → Blisko, Zdolności: Tarcza, Ruchy: Napór, Taktyka: blokuje przejście i wypycha osłon.

- **Tarcza (pasywne):** dopóki stoi **Blisko** osłony lub tarczownika, atakujący ma **utrudnienie** (kość w dół o 1 stopień).
 - **Napór (ruch):** jeśli Strażnik trafi w zwarciu (albo jeśli gracz spudluje atak wręcz przeciw niemu), MG może wypchnąć bohatera o 1 strefę (Blisko → Niedaleko) lub o 1–2 kratki w wariantie siatki.
 - **Taktyka:** wchodzi w zwarcie z najsłabszym celem, broni korytarza, nie ucieka.
-
-

3. Klasy przeciwników: Pachołek, Elita, Boss

W NDE „trudność” przeciwnika składa się z dwóch rzeczy:

- **jak trudno go trafić** (Obrona),
- **ile wytrzyma** (**Serca**),
- oraz **jaką presję robi** (rola + ruchy).

3.1 Pachołek (minion)

- **Obrona:** zwykle **5** (łatwiejszy: 4, trudniejszy: 6).
- **Serca:** **1** (odpada po trafieniu).
- **Ruchy:** zwykle 0–1 (prosty, czytelny).
- **Po co jest:** daje tempo, tło i poczucie „walki z grupą”.
- **Jak prowadzić:** wchodzi w liczbę 3–8, ginie szybko, ale robi hałas i zajmuje przestrzeń.

Dobra zasada: pachołek ma przede wszystkim pozycję (osłonę, przewagę liczby, wysoki teren), a nie „złożoną mechanikę”.

3.2 Elita

- **Obrona:** zwykle **6** (łatwiejsza elita: 5, „twarda elita”: 8).
- **Serca:** **2**.
- **Ruchy:** 1 charakterystyczny ruch + 1 cecha pasywna.
- **Po co jest:** jest „mini-bossem” w scenie, zmusza do adaptacji.

Elita powinna robić jedną rzecz wyraźnie: „łamie osłony”, „rozstawia strefy”, „skacze po ścianach”, „leczy pachołków”.

3.3 Boss

- **Obrona:** zwykle **8** (legendarny: 12).
- **Serca:** **3** (finał: 5).
- **Ruchy:** 2–3 ruchy + 1–2 cechy pasywne.
- **Po co jest:** jest sceną samą w sobie — wpływa na teren i tempo.

Boss bez sztuczek jest nudny. Żeby boss był „grywalny”, daj mu przynajmniej jedno z poniższych:

- ruch, który wymusza test na wielu bohaterach,
- strefę (teren, który trzeba ogarniać),
- albo mechanikę „fazy” (po utracie 1 **Serca** zmienia zachowanie).

3.4 „Legendarny” (opcjonalny poziom)

Jeśli potrzebujesz przeciwnika kampanijnego:

- **Obrona 12, Serca 5**, 3–4 ruchy, strefy i fazy. To jest „boss na finał aktu” — nie dawaj tego przypadkowo.
-
-

4. Role przeciwników (czytelna presja)

Role są po to, żeby MG od razu wiedział „jak tym grać”.

Rola nie jest statystyką — to **styl zagrożenia**.

- **Brute (napór wręcz):** wchodzi Blisko, pcha, przewraca, łamie front.
Pytanie do graczy: „któ stoї z przodu i co ryzykuje?”
 - **Skirmisher (mobilny):** wchodzi, robi swoje i ucieka; karze samotność.
Pytanie: „któ jest odłączony od drużyny?”
 - **Artillery (dystans):** strzela zza osłon; wymusza ruch i zmianę pozycji.
Pytanie: „gdzie jest bezpiecznie, a gdzie jest linia ostrzału?”
 - **Controller (kontrola):** strefy, dym, lepki teren, pułapki, parcie na cele.
Pytanie: „jak ominąć strefę, zamiast się w niej siłować?”
 - **Support (wsparcie):** wzmacnia, leczy, przesuwa, daje osłony.
Pytanie: „kogo wyłączyć najpierw, żeby walka się uprościła?”
-
-

5. **U**łatwienia/utrudnienia w potworach — zasada prowadzenia

W NDE nie komplikujemy liczb.

Zamiast: „+2 do trafienia, -1 do obrażeń, premia do AC” — robimy:

- **ułatwienie:** podbij kość gracza o 1 stopień,
- **utrudnienie:** obniż kość gracza o 1 stopień,
- **zmiana stawki:** sukces działa, ale wymaga innego podejścia (np. najpierw zdjąć osłonę).

5.1 Kiedy zmieniasz Obrona, a kiedy kość

- Najczęściej zmieniaj kość gracza (**ułatwienie/utrudnienie**).
- **Obronę zmieniaj rzadko**, głównie gdy:
 - wróg ma „pancerz / niewidzialność / pole siłowe”, które *rzeczywiście czynią go trudniejszym do trafienia*,
 - albo gdy to jest mechanika fazy bossa.

5.2 Przykłady „czystych” utrudnień

- „Wróg jest w częściowej osłonie” → atakujący ma **utrudnienie**.
 - „Wróg jest ogłuszony / zwiążany” → atakujący ma **ułatwienie**.
 - „Wróg jest szybki i skacze po ścianach” → atakujący ma **utrudnienie**, dopóki go nie zablokują.
-
-

6. Zdolności pasywne (cechy) — katalog do sklejania

Poniżej masz cechy, które możesz dokleić do statblocka.

Wybieraj 1–2 (boss: 2–3). Zawsze opisuj je w świecie gry.

6.1 Ochrona i twardość

- **Pancerz Lekki:** pierwsze trafienie w tej scenie zadaje o 1 Serce mniej (czyli 0) *albo* wymaga „doprecyzowania” (sukces zadaje Serce dopiero, gdy atak obejdzie pancerz).
Najprostsza wersja: „pierwsze trafienie nie zadaje **Serca**”.
- **Pancerz Ciężki:** dopóki nie obejdzieš pancerza (flank, eksplozja, hak, magia), ataki mają **utrudnienie**.
Uwaga: dawaj graczom jasną drogę obejścia.
- **Twardy:** po utracie 1 **Serca** wróg nie zmienia pozycji (nie da się go łatwo wypchnąć/obalić).
Dobre dla kolosów i bossów.

6.2 Mobilność

- **Szybki:** raz na rundę może zmienić odległość o dodatkową strefę (np. Daleko → Niedaleko).
W siatce: +1–2 kratki.
- **Skoczek / Wspinacz:** traktuje przeszkody pionowe jak normalne.
Daje sensowne „skrótowe wejścia” na tylę.
- **Latanie:** ignoruje przeszkody terenu, ale wymaga osłon „od góry” albo wymusza testy reakcji (np. **Z**, by uniknąć nalotu).

6.3 Percepcja i skradanie

- **Zwiadowca:** pierwsza próba podejścia go z zaskoczeniem ma **utrudnienie**.
- **Czujki:** jeśli ktoś wykona głośną akcję w scenie, wróg natychmiast zmienia pozycję na lepszą (wchodzi w osłonę / wzywa wsparcie).

6.4 Odporności i słabości (prosto)

- **Odporność [typ]:** pierwszy raz w scenie, gdy wróg miałby dostać dany efekt (ogień, lód, psychika, prąd), efekt jest **słabszy** (mniejszy obszar / krócej / bez utraty **Serca**).
- **Wrażliwość [typ]:** przeciw temu typowi ataków gracz ma **ulatwienie**.

Zasada przejrzystości: odporność i wrażliwość mają sens tylko, jeśli gracze mogą to odkryć i wykorzystać.

6.5 „Rój” i presja liczby

- **Rój:** jeśli co najmniej dwa takie stworzenia są Blisko jednego bohatera, bohater ma **utrudnienie** na testy ruchu/ucieczki, dopóki nie zmieni strefy.
-
-

7. Ruchy aktywne — jak pisać i jak prowadzić

Ruch aktywny powinien odpowiadać na 3 pytania:

1. **Co robi w fikcji?** (opis)
2. **Kogo dotyczy i kiedy?** (wyzwalacz)
3. **Jak rozstrzyga się mechanicznie?** (test / efekt / koszt)

7.1 Prosty format ruchu

- **Nazwa ruchu:** jedno zdanie opisu.
- **Wyzwalacz:** kiedy to się dzieje (np. „gdy bohater jest Blisko”, „gdy ktoś strzela z osłony”).
- **Test:** jaka cecha i jaka Trudność.
- **Skutek porażki:** co tracisz, co się zmienia.
- **Skutek sukcesu:** zwykle unikasz skutku, albo zyskujesz przewagę.

7.2 Jak ustalać Trudność ruchu wroga (bez tabel)

Jeśli ruch jest „atakujący” i dotyczy pojedynczego celu:

- ustaw **T ruchu = Obrona wroga** (to jest spójne i łatwe do zapamiętania).

Jeśli ruch jest obszarowy albo „duży”:

- ustaw T o 1 próg wyżej niż standard sceny (zwykle **T 6** albo **T 8**).

7.3 Przykładowe ruchy (moduły)

Napór (Brute)

- **Opis:** wróg wchodzi w zwarcie i spycha.
- **Wyzwalacz:** gdy wróg jest Blisko bohatera.
- **Test:** bohater robi test **S** lub **Z** przeciw **T = Obrona wroga**.
- **Porażka:** bohater traci 1 Serce *albo* zostaje wypchnięty o 1 strefę (MG wybiera to, co ma sens).
- **Sukces:** unikasz obrażeń i utrzymujesz pozycję.

Salwa (Artillery)

- **Opis:** seria strzałów / odłamków w obszar.
- **Wyzwalacz:** gdy co najmniej 2 bohaterów jest w tej samej strefie i nie w osłonie.
- **Test:** każdy cel testuje **Z** przeciw **T 6** (albo T = Obrona wroga, jeśli wróg jest elitą).
- **Porażka:** -1 Serce i „musisz się przemieścić” (Blisko → Niedaleko).
- **Sukces:** chowasz się / nie dostajesz.

Kotwica (Controller)

- **Opis:** lepki teren, pole siłowe, pajęczyna, lód.
- **Wyzwalacz:** wróg ma chwilę, by ustawić strefę.
- **Test:** gdy wejdiesz w strefę, test **Z** lub **M** przeciw **T 5–6**.
- **Porażka:** tracisz przemieszczenie w tej turze i jesteś „w złej pozycji” (utrudnienie na ataki).
- **Sukces:** przechodzisz lub neutralizujesz strefę.

Wzmocnienie (Support)

- **Opis:** wróg osłania sojusznika / leczy / daje przewagę.
 - **Wyzwalacz:** raz na rundę, gdy sojusznik jest zagrożony.
 - **Efekt:** wybrany sojusznik dostaje „tarcze” — atakujący mają **utrudnienie** do końca rundy, albo sojusznik odzyskuje 1 Serce (boss/elite).
 - **Kontra graczy:** wyłącz supporta albo zmuszaj go do wyboru (kogo ratuje).
-

8.1 Domyslnie: strefy odległości

W opisowej walce używaj: **Blisko** / **Niedaleko** / **Daleko** / **Bardzo daleko**.

W statblocku zapisuj mobilność jako:

- „**Mobilność:** zmienia strefę o 1 (standard)”,
- albo „**Mobilność:** Szybki (zmienia strefę o 2)”,
- albo „**Mobilność:** Lata (ignoruje przeszkody, ale wymusza testy przy nalotach)”.

8.2 Opcja: siatka (jeśli **st ół lubi taktykę)**

Jeśli gracie na mapie:

- standardowy ruch = **5 kratek**,
- Szybki = **6–7**,
- Skok = 3 kratki „w pionie” albo przez przeszkody.

Wszystkie zdolności opisowe działają tak samo — siatka tylko „daje metrówkę”.

9. Budowa przeciwnika w 2 minuty (procedura)

1. **Wybierz klasę:** Pachołek / Elita / Boss.
2. **Ustaw Obronę:** 5 / 6 / 8 (legendarny: 12).
3. **Ustaw Serca:** 1 / 2 / 3 (finał: 5).
4. **Wybierz rolę:** Brute / Skirmisher / Artillery / Controller / Support.
5. **Dodaj 1–2 cechy pasywne** (boss: 2–3).
6. **Dodaj ruchy:** Elita 1, Boss 2–3.
7. **Napisz taktykę w 2 zdaniach** (pierwsza runda + reakcja na zagrożenie).
8. (Opcjonalnie) Dodaj **słabość i nagrodę**.

Test praktyczny: jeśli możesz poprowadzić wroga bez patrzenia w tabelę — statblock jest dobry.

10. Gotowe szablony (do reskinu na każdy świat)

Poniższe wpisy są celowo „bez koloru”. Zmieniasz nazwę i opis — mechanika zostaje.

10.1 Pachołki

- Strażnik — Pachołek, Obrona 5, **Serca** 1, Brute, Mobilność: standard, Zdolności: Tarcza, Ruchy: Napór, Taktyka: blokuje i wypycha.
- Zwiadowca — Pachołek, Obrona 5, **Serca** 1, Skirmisher, Mobilność: Szybki, Zdolności: Zwiadowca, Ruchy: Ucieczka, Taktyka: podchodzi, oznacza cele i znika.
- Strzelec — Pachołek, Obrona 5, **Serca** 1, Artillery, Mobilność: standard, Zdolności: Osłona, Ruchy: Ostrzał, Taktyka: trzyma Daleko i zmusza do biegu.
- Kontroler — Pachołek, Obrona 5, **Serca** 1, Controller, Mobilność: standard, Zdolności: Strefa, Ruchy: Kotwica, Taktyka: dzieli drużynę.
- Wsparcie — Pachołek, Obrona 5, **Serca** 1, Support, Mobilność: standard, Zdolności: Medyk, Ruchy: Wzmocnienie, Taktyka: chroni elitę.

Szybkie ruchy do pachołków:

- **Ucieczka:** gdy zostanie trafiony (ale jeszcze „nie odpada” w fikcji, np. pancerz), oddala się o 1 strefę.
- **Ostrzał:** jeśli ktoś stoi w otwartym, daje mu utrudnienie na kolejne działanie („kulki, odłamki, strach”).
- **Strefa:** raz na scenę stawia małą strefę utrudnienia (dym, olej, błoto).

10.2 Elity

- Twardziel — Elita, Obrona 6, **Serca** 2, Brute, Mobilność: standard, Zdolności: Pancerz Lekki, Ruchy: Napór, Taktyka: wchodzi Blisko i trzyma linię.
- Skrytobójca — Elita, Obrona 6, **Serca** 2, Skirmisher, Mobilność: Szybki + Skoczek, Zdolności: Zwiadowca, Ruchy: Cięcie z flanki, Taktyka: uderza w tył i wycofuje się.
- Snajper — Elita, Obrona 6, **Serca** 2, Artillery, Mobilność: Daleko, Zdolności: Osłona, Ruchy: Strzał wyborowy, Taktyka: wymusza ruch i karze brak osłony.
- Manipulator Terenu — Elita, Obrona 6, **Serca** 2, Controller, Mobilność: standard, Zdolności: Strefa (2x), Ruchy: Kotwica, Taktyka: odcina drogę ucieczki.
- Dowódca — Elita, Obrona 6, **Serca** 2, Support, Mobilność: standard, Zdolności: Czujki, Ruchy: Wzmocnienie, Taktyka: wzmacnia sojuszników i ustawa ich w osłonach.

10.3 Bossowie

- Przywódca — Boss, Obrona 8, **Serca** 3, Support, Mobilność: standard, Zdolności: Czujki + Tarcza, Ruchy: Wzmocnienie + Przyzwanie + Bariera, Taktyka: trzyma wsparcie i kontroluje tempo.
- Kolos — Boss, Obrona 8, **Serca** 3, Brute, Mobilność: standard, Zdolności: Twardy + Pancerz Ciężki, Ruchy: Wstrząs + Napór, Taktyka: rozbija ustawnienie i wymusza testy.
- Łowca — Boss, Obrona 8, **Serca** 3, Skirmisher, Mobilność: Szybki + Skoczek, Zdolności: Zwiadowca, Ruchy: Zasadzka + Cięcie + Ucieczka, Taktyka: izoluje i eliminuje.
- Architekt Stref — Boss, Obrona 8, **Serca** 3, Controller, Mobilność: standard, Zdolności: Strefa (2x) + Odporność [typ], Ruchy: Kotwica + Salwa + Przesunięcie, Taktyka: dzieli drużynę i zmusza do decyzji.

11. Zagrożenia środowiskowe (Hazardy)

Hazard to „przeciwnik bez woli” albo mechanizm sceny: wieżyczka, ogień, lawina, alarm.

Format: Nazwa — Trudność (T), Kiedy działa, Skutek, Jak wyłączyć / ominąć

11.1 Przykłady hazardów (uniwersalne)

Wieżyczka / Dron obronny — T 6

- **Kiedy działa:** na koniec rundy, jeśli ktoś jest w linii.

- **Skutek:** test **Z** vs T 6; porażka: -1 Serce i musisz wejść w osłonę.
- **Wyłączenie:** test **M** lub **Z** vs T 6 przy panelu / zakłócanie / odcięcie zasilania.

Zatrzask / Mina / Sidelko — T 5

- **Kiedy działa:** gdy wejdziesz w strefę.
- **Skutek:** test **Z** vs T 5; porażka: -1 Serce albo unieruchomienie (tracisz przemieszczenie).
- **Wyłączenie:** narzędzi + test **Z** vs T 4–5.

Gaz / Dym / Skażenie — T 5

- **Kiedy działa:** na początku tury, jeśli jesteś w strefie.
- **Skutek:** test **S** lub **M** vs T 5; porażka: -1 Serce albo utrudnienie na testy do wyjścia.
- **Wyłączenie:** przewietrzenie, maski, uszczelnienie.

Alarm / Licznik czasu — T (zależnie od sceny)

- **Kiedy działa:** gdy padnie komplikacja albo ktoś zrobi hałas.
 - **Skutek:** pojawia się presja czasu (kolejna fala, zamknięcie drzwi, posiłki).
 - **Wyłączenie:** test **M** (hack/rytuał) lub „fizycznie” test **S** / **Z**.
-
-

12. Generator sceny walki (szybki, czytelny)

Wybierz po 1 z każdej linii (albo rzuć **k6**):

1. **Cel sceny:** przejście / odzyskanie / wyłączenie / eskortowanie / kradzież / obrona
 2. **Teren:** otwarty / wąskie gardła / wielopoziom / dużo osłon / krawędzie / mgła-dym
 3. **Przeciwnicy:** 6× pachołek / 4× pachołek + elita / 2× elita / boss / boss + 2× pachołek / elita + hazard
 4. **Przewaga wroga:** osłona / wysokość / mobilność / licznik czasu / zasadzka / wsparcie z dystansu
 5. **Przewaga graczy:** zaskoczenie / narzędzia / skrót / sojusznik neutralny / teren daje osłonę / informacja (wiedzą, co to za wróg)
-
-

13. Balans w praktyce (bez matematyki)

W NDE balans robi się *tempem* i *presją*, a nie „CR”.

13.1 Szybkie reguły do ustawiania trudności sceny

- **Łatwa scena:** 4–6 pachołków albo 1 elita.
- **Standardowa scena:** 4 pachołki + 1 elita, albo 2 elity.
- **Trudna scena:** boss + 2–4 pachołki, albo boss + hazard.
- **Final:** boss (**Serca** 5) + elita + presja czasu.

13.2 Jeśli walka trwa za krótko

- Daj **falę pachołków** (2–3 na rundę przez 2 rundy).
- Zwięksź presję terenu: strefa dymu, alarm, brak osłon.
- Zmień taktykę: wróg przestaje walczyć „uczciwie” (wycofuje się, bierze zakładnika, blokuje wyjście).

13.3 Jeśli walka się dłuży

- Daj graczom „dźwignię”: odsłonięty zbiornik, panel, rytuał, słabość.
- Pozwól na **korzyści za sukces wyjątkowy**: wybitie osłony, rozbrojenie, rozproszenie wsparcia.
- Zredukuj **Serca** bossa z 5 do 3, jeśli to nie jest finał.

14. Reskin: jak przerobić jednego wroga na każdy setting

Masz statblock „Zwiadowca”. Teraz zmieniasz tylko opis:

- **Fantasy:** gobliński łucznik zwiadowca (Zwiadowca + Ostrzał).
- **Sci-fi:** dron rozpoznawczy (Zwiadowca + Czujki).
- **Cyberpunk:** gangowy skaut na deskorolce (Szybki + Ucieczka).
- **Słowiańskie:** bies, który śledzi po śladach (Wrażliwość: żelazo; Odporność: strach).

Mechanika zostaje ta sama. To pozwala społeczności dokładać setki wpisów bez rozbijania spójności rdzenia.
