

Kamoria - świat podziół

System gier RPG bazujący na D&D 5e

Autor: Przemysław Dragańczuk



Spis treści

1	Wstęp	5
1.1	Informacje ogólne	5
1.2	Czemu ten podręcznik istnieje	5
1.3	Świat Kamorii	5
2	Postaci gracza i niezależne	7
2.1	Atrybuty i umiejętności	7
2.1.1	Atrybuty	7
2.1.2	Umiejętności	10
2.2	Test umiejętności	11
2.3	Klasy	11
2.3.1	Sorcerer	12
2.3.2	Zmiany	12
2.3.3	Wymagane rasy	12
2.3.4	Rozkład rasowy klasy	12
2.4	Warlock	12
2.4.1	Zmiany	12
2.4.2	Wymagane rasy	12
2.4.3	Rozkład rasowy klasy	13
3	Zmiany w zasadach	15
3.1	Zasady do walki	15
3.1.1	Krytyczne trafienia	15
3.1.2	Krytyczne porażki	15
3.1.3	Inicjatywa	16
3.1.4	Death Save	16
3.1.5	Koszty akcji	16
3.1.6	Sztylet w drugiej ręce	17
3.1.7	Aktywna obrona	17
3.1.8	Poważne Obrażenia	18
3.2	Zasady ogólne	18
3.2.1	Resurrection	18
3.2.2	Nowy poziom	18



1 Wstęp

1.1 Informacje ogólne

Zazwyczaj w tym miejscu wszystkie podręczniki opisują takie informacje jak czym są gry RPG, podział na graczy i GMa, czym zajmuje się GM albo co to znaczy **2d6 + 3**. Zakładam jednak, że czytelnik ma już doświadczenie z grami RPG, więc nie potrzebuje wyjaśnienia tak prostych i elementarnych rzeczy.

Zamiast tego wyjaśnię w dużym skrócie czemu powstał ten system. Opiszę również ogólny zarys świata i jakie wyzwania mogą czekać graczy w zależności od tego, jakie postaci przygotowują.

1.2 Czemu ten podręcznik istnieje

Grałem w różne systemy RPG, takie jak Warhammer Fantasy RP czy D&D 5e. Widziałem i czytałem również inne systemy, między innymi Call of Cthulhu i Pathfinder 2e. Każdy system ma swoje mocne i słabe strony.

Opisany w tym podręczniku system jest swego rodzaju mieszanką wielu różnych systemów, które w moim odczuciu bardziej pasuje do mrocznego świata Kamorii. Uwzględnia on podział rasowy, opisany w sekcji **??**. Modyfikuje on również atrybuty postaci i dostępne klasy, opisane dokładniej w rozdziale 2

1.3 Świat Kamorii

Poniższy opis jest bardzo powierzchowny i nie zawiera większości ważnych informacji. Służy on tylko do pokazania jaki "vibe" ma Kamoria. Oczywiście, zasady z tego podręcznika można używać w bardziej tradycyjnych światach, takich jak Forgotten Realms znanego z D&D. Więcej informacji można znaleźć w rozdziale **??**

Kamoria jest światem, w którym istnieje tylko jeden kraj. Zajmuje on część jednego kontynentu na świecie. Z północnego wschodu znajdują się Góry Graniczne, z których przychodzą różne potwory. Reszta kraju ograniczona jest oceanem.

Przez kraj płyną kanały z krystalicznie czystą wodą, zasilanych przez jezioro, na środku którego znajduje stolica kraju. Są to pozostałości po Dawnej Cywilizacji, która zostawiła również dziesiątki, jeśli nie setki ruin, podziemnych placówek czy dawnych pól

1 Wstęp

bitwy. Większość z tych miejsc do tej pory nie została zbadana i nadal jest strzeżona przez przedziwne potwory.

Społeczeństwo podzielone jest na Rasy Wyższe, Niższe i Zwierzęce. Rasy Wyższe to ludzie, krasnoludy i elfy; Niższe to Gnomy, Firbolgi, Pół Elfy, Pół Orki, Halflingi i Orki. Tabaxi, Kenku, Lizardfolk i wszystkie pozostałe rasy bazujące na zwierzętach to Rasy Zwierzęce. Pozostałe rasy uznawane są za potwory - Tiefling jest traktowany tak samo jak Goblin.

W większości przypadków interakcje między grupami ras ograniczają się do wydawania rozkazów. Rasy Wyższe to arystokracja, Niższe to mieszczaństwo i robotnicy, a Zwierzęce są traktowane jak niewolnicy i używane do zaspokajania Ras Wyższych.

Jedynym miejscem, gdzie podział zostaje zniesiony jest Gildia. Do Gildii może dołączyć każdy, niezależnie od rasy. Chociaż oficjalnie każdy członek Gildii jest sobie równy i jest poza standardowym podziałem, nie każdy respektuje tę zasadę. Często zdarza się, że na przykład Elf odmawia współpracowania z Tabaxi, a podczas misji niektórzy członkowie Ras Wyższych traktują członków Gildii z Ras Zwierzęcych jak swoich niewolników.

2 Postaci gracza i niezależne

2.1 Atrybuty i umiejętności

Atrybuty i umiejętności opisują co dana postać potrafi zrobić, a także jak dobra w tym jest. W rozdziale ??, w sekcji ?? opisane zostały zasady dotyczące przypisywania wartości atrybutów postaciom graczy.

2.1.1 Atrybuty

Każda postać ma zestaw atrybutów, które opisują poszczególne cechy fizyczne i mentalne. Standardowe atrybuty z D&D 5e często są zbyt ogólne, albo używane do celów które nie zawsze mają sens. Poniższe statystyki, których jest więcej, powinny lepiej opisywać w czym kto jest dobry. Nowe atrybuty opisane zostały w tabeli 2.1 wraz z informacjami jakie umiejętności wpływają. Liczba po nazwie umiejętności oznacza jak duży wpływ ma dany atrybut. Więcej informacji o umiejętnościach znajduje się w sekcji 2.1.2

Nazwa	Opis	Umiejętności
Siła	Czysta fizyczna siła. Wielkie miecze, ciężka zbroja, dźwiganie ciężarów	▪ Bieganie 2
		▪ Dźwiganie 2
		▪ Pływanie 1
		▪ Tworzenie 1
		▪ Skakanie 2
		▪ Wspinaczka 2
		▪ Zastraszanie 1

2 Postaci gracza i niezależne

Nazwa	Opis	Umiejętności
Zręczność	Taniec, kradzieże, precyzja	<ul style="list-style-type: none">▪ Bieganie 1▪ Dźwiganie 1▪ Gra na instrumentach 1▪ Kradzież 2▪ Medycyna 1▪ Otwieranie zamków 2▪ Przeszukiwanie 1▪ Rozbrajanie pułapek 2▪ Skakanie 2▪ Skradanie i ukrywanie 3▪ Sztuka 1▪ Taniec 1▪ Tworzenie 2▪ Wspinaczka 2
Wytrzymałość	Zdrowie, żywotność, odporność na choroby, czytanie całą noc	<ul style="list-style-type: none">▪ Bieganie 1▪ Wspinaczka 1▪ Pływanie 1▪ Odporność 2

2.1 Atrybuty i umiejętności

Nazwa	Opis	Umiejętności
Inteligencja	Wiedza, mądrość, znajomość języków, elokwencja, magia	<ul style="list-style-type: none">▪ Arkana 3▪ Historia 3▪ Medycyna 2▪ Rozbrajanie pułapek 1▪ Blef 1▪ Intuicja 2▪ Sztuka przetrwania 3▪ Przeszukiwanie 2▪ Opieka nad zwierzętami 3▪ Spostrzegawczość 3▪ Gra na instrumentach 1
Siła Woli	Odporność na czary i tortury	<ul style="list-style-type: none">▪ Odporność 2▪ Przekonywanie 1▪ Zastraszanie 1

2 Postaci gracza i niezależne

Nazwa	Opis	Umiejętności
Charyzma	Rozmawianie, towarzyskość, kłamstwa, poezja	<ul style="list-style-type: none">▪ Błef 2▪ Gra na instrumentach 1▪ Przekonywanie 2▪ Sztuka 1▪ Zastraszanie 1

Tablica 2.1: Zestawienie atrybutów z odpowiadającymi im umiejętnościami

2.1.2 Umiejętności

Arkana

Atrybuty: Inteligencja 3

Wiedza o magii, rozpoznawanie magicznych symboli

Bieganie

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 1, Wytrzymałość 1

Większość czasu nie ma potrzeby robienia testu Biegania. Używane jest w sytuacjach takich jak bieg w trudnych warunkach, np. jeśli podłoże jest śliskie.

Błef

Atrybuty: Inteligencja 1, Charyzma 2

Kłamstwo i oszustwo, zarówno w rozmowie jak i w walce

Dźwiganie

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 1

Podnoszenie ciężkich przedmiotów, wyważanie zamkniętych drzwi

Pływanie

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 1

Przeprawa przez rwącą rzekę, nurkowanie w jeziorze

Tworzenie

Atrybuty: Siła 1, Zręczność 1, Inteligencja 1

Tworzenie broni i pancerza, magicznych przedmiotów czy skomplikowanych mechanizmów

2.2 Test umiejętności

Wykonywanie testów umiejętności odbywa się poprzez wykonanie rzutu $d20$ i dodanie bonusu wynikającego z odpowiedniego atrybutu tyle razy ile wskazuje liczba przy atrybucie.

Przykład

Bartek chce przebiec zamrożone jezioro. Musi wtedy wykonać test Biegania. Jego postać ma modyfikator Siły równy $+1$, modyfikator Wytrzymałości $+0$ i modyfikator Zręczności $+4$. Wybiera więc zrobienie testu Biegania za pomocą Zręczności. Wynik jego testu to $1d20 + 4$.

Tomek również chce przebiec to jezioro, jednak jego modyfikatory Siły, Zręczności i Wytrzymałości są równe $+1$, wybiera więc użycie Siły. Jego test Biegania ma wynik $1d20 + 2 * 1$, gdyż siła ma modyfikator umiejętności równy 2 .

W uzasadnionych przypadkach Mistrz Gry może powiedzieć, że test umiejętności należy wykonać za pomocą konkretnego atrybutu. Mistrz Gry decyduje wtedy również jaki modyfikator atrybutu należy użyć: wskazany w podręczniku, czy 1 .

Przykład

Bartek chce naprawić zegarek, który znalazł podczas ostatniej misji. Wymaga to pewnej ręki i precyzji, więc MG nakazuje mu wykonanie testu Tworzenia używając Zręczności.

W tym czasie Tomek chce wykuć nowy miecz. Kucie stali wymaga sporej siły, więc test Tworzenia wykonywany jest z użyciem Siły.

2.3 Klasy

Wiele z domyślnych klas ma swoje bezsensowności. Dla przykładu: używanie Charyzmy do rzucania zaklęć. Dla Barda ma to jeszcze sens. W przypadku Warlocka można jeszcze argumentować, że trzeba przekonać patrona. Jednak to, że Sorcerer również używa charyzmy do czarowania jest kompletnie bez sensu.

Dodatkowo w Kamorii różne grupy społeczne mają różny dostęp do edukacji czy sprzętu. Z tego powodu niektóre klasy wymagają, by postać była z Rasy Wyższej albo Niższej. Pośrednio powoduje to, że niektóre klasy są zdominowane przez niektóre rasy.

W tym rozdziale opisane są nowe wymagania dla ras, jak często dana klasa jest wybierana przez którą rasę oraz wszelkie zmiany dzięki którym klasy nie mają aż tyle dziwnych cech.

2.3.1 Sorcerer

2.3.2 Zmiany

Spellcasting

Najważniejszą zmianą dla Sorcerera jest używanie inteligencji zamiast charyzmy. Jesteś potężnym magiem, naginającym czasoprzestrzeń mocą swojego umysłu, a nie Bardem śpiewającym w karczmie.

Uzasadnieniem tego jest to, że o ile każdy głupi może używać wrodzonej magii do prostych celów, używanie potężnych czarów wymaga pełnego zrozumienia, jak działają tajemne moce magiczne.

2.3.3 Wymagane rasy

Każda rasa może zostać Sorcererem, jednak magia zarezerwowana jest tylko dla Ras Wyższych.

2.3.4 Rozkład rasowy klasy

Większość Sorcererów należy do Ras Wyższych. Często traktowani są na równi z Włazdami i zajmują wysokie pozycje militarne i polityczne.

W szczególnych przypadkach Sorcerer z Niższej Rasy może otrzymać specjalne pozwolenie na używanie magii, jednak często jest on obarczony dodatkowymi obostrzeniami. Najczęściej oznacza to przymusową służbę wojskową albo całkowity zakaz używania magii w miastach.

Rasy Zwierzęce mają surowy zakaz używania magii, więc jeśli istnieje wśród nich jakiś Sorcerer, jest on zmuszony do życia w ukryciu. Prędzej czy później jego sekret wychodzi na jaw, przez co on i cała jego rodzina, liczona do kilku pokoleń wstecz, spalana jest na stosie jako przestroga dla reszty.

2.4 Warlock

2.4.1 Zmiany

Spellcasting

2.4.2 Wymagane rasy

Każda rasa może zostać Sorcererem, jednak magia zarezerwowana jest tylko dla Ras Wyższych.

2.4.3 Rozkład rasowy klasy

Większość Sorcererów należy do Ras Wyższych. Często traktowani są na równi z Wiedzami i zajmują wysokie pozycje militarne i polityczne.

W szczególnych przypadkach Sorcerer z Niższej Rasy może otrzymać specjalne pozwolenie na używanie magii, jednak często jest on obarczony dodatkowymi obostrzeniami. Najczęściej oznacza to przymusową służbę wojskową albo całkowity zakaz używania magii w miastach.

Rasy Zwierzęce mają surowy zakaz używania magii, więc jeśli istnieje wśród nich jakiś Sorcerer, jest on zmuszony do życia w ukryciu. Prędzej czy później jego sekret wychodzi na jaw, przez co on i cała jego rodzina, liczona do kilku pokoleń wstecz, spalana jest na stosie jako przestroga dla reszty.



3 Zmiany w zasadach

Niektóre zasady w DnD 5e nie sprawdzą się w Kamorii, a niektóre są po prostu nudne. Jest też kilka zasad, które powinny być w 5e, więc zostają dodane.

3.1 Zasady do walki

3.1.1 Krytyczne trafienia

Zwykłe krytyczne trafienia mogą nie zadać większych obrażeń niż zwykłe trafienia, jeśli oba rzuty dadzą niski wynik. Powoduje to, że trafienia krytyczne są rozczarowujące i niweluje to ekscytację spowodowaną uśmiechem losu.

Lepszą zasadą na obrażenia krytyczne jest dodawanie maksymalnych obrażeń do wyrzuconej wartości. Dla przykładu: miecz który normalnie zadaje 1d8 obrażeń, po wyrzuceniu krytycznego trafienia zadaje $1d8 + 8$ obrażeń.

Krytyczne trafienia wpływają również na wszelkie modyfikatory obrażeń, takie jak Sneak Attack czy Divine Smite. Przykładowo: Rogue na 7 poziomie trafia z lekkiej kuszy za $1d8 + 4d6$ obrażeń; przy trafieniu krytycznym wyrzucone obrażenia zwiększane są o $8 + 4 * 6 = 32$, czyli maksymalną wartość kości od obrażeń.

Podwójne trafienie krytyczne

Choć jest to mało prawdopodobne, gracz posiadający ułatwienie lub utrudnienie może na obu kostkach d20 wyrzucić trafienie krytyczne. W tym przypadku obrażenia nie są rzucane. Wynikowe obrażenia równe są dwukrotności maksymalnych obrażeń.

Dla wyżej wymienionego przykładu, jeśli gracz wyrzuciłby podwójne trafienie krytyczne, zadane obrażenia byłyby równe 64.

3.1.2 Krytyczne porażki

O ile krytyczne sukcesy (Nat 20) oznaczają wyjątkowy uśmiech losu, krytyczne porażki oznaczają, że los sprzeciwia się postaci. Oznacza to, że Nat 1 powinno mieć konsekwencje, które wypisane są w poniższych tabelkach w zależności od rodzaju ataku.

Gracz rzuca d20, a wynik rzutu decyduje, jak poważne są konsekwencje. Tabela 3.1 pokazuje wyniki rzutów w zależności od rodzaju ataku.

3 Zmiany w zasadach

d20	Melee	Zasięgowy
20		Ponowienie ataku
19-15		Nic się nie dzieje
14-10	Postać upuszcza trzymaną broń	W przypadku broni, broń psuje się (zerwana cięciwa itp.)
9-5	Ponowienie ataku, jednak celem jest losowa postać w zasięgu 5ft od atakującego	Ponowienie ataku, celem jest losowa osoba w zasięgu w 60°; może to być przeciwnik lub sojusznik
4-2	Jeśli w zasięgu 5ft jest jakiś sojusznik, jest on trafiany	Trafiany jest sojusznik, którego trafienie ma najwięcej sensu
1		Tragedia. Pełna dowolność DMA

Tablica 3.1: Tabela konsekwencji krytycznej porażki

3.1.3 Inicjatywa

Wyrzucenie naturalnej 20 podczas rzutu na inicjatywę oznacza, że postać jest wyjątkowo gotowa do walki. Postać trafia wtedy na sam początek listy, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Dodatkowo pierwszy atak podczas pierwszej tury postaci ma Advantage.

Analogicznie, wyrzucenie naturalnej 1 postać jest ostatnia na liście, a jej pierwszy atak lub pierwszy Saving Throw ma Disadvantage.

3.1.4 Death Save

Death Save są widoczne tylko dla DMA i gracza. Reszta graczy nie zna ich wyniku. Dzięki temu nie powstają sytuacje w których gracze wolą skupić się na przeciwniku zamiast pomagać sobie nawzajem, bo przecież ma dwa sukcesy i zero porażek.

3.1.5 Koszty akcji

Niektóre rzeczy kosztują akcję, choć nie powinny. Inne nic nie kosztują, a powinny.

Potiony

Wypicie potiona samemu kosztuje bonusową akcję, natomiast zaaplikowanie jej innemu graczowi kosztuje pełną akcję.

Rozmowy

Jeżeli gracz chce coś powiedzieć tylko w celach RP, czyli np. krzyczenie z bólu, albo wyzywanie przeciwnika nie kosztuje żadnych akcji i może być wykonywane podczas tur innych postaci.

Rozmowy, którymi gracz chce coś osiągnąć, np. dowiedzieć się czegoś od przeciwnika albo przekonać wroga do poddania się, kosztują całą akcję.

Jeżeli gracze chcą porozmawiać ze sobą podczas walki, kosztuje to pełną turę za każde 10 sekund rozmowy. Po upływie tych dziesięciu sekund następuje kolejna tura. Jeśli jest to tura gracza, może ją przeznaczyć na kolejne 10 sekund rozmowy. W turze przeciwnika gracze mogą nadal rozmawiać, jednak przeciwnicy będą atakować i poruszać się normalnie.

3.1.6 Sztylet w drugiej ręce

Jeżeli gracz trzyma sztylet w drugiej dłoni, może wykorzystać bonusową akcję by nim rzucić. Jego zasięg jest wtedy zmniejszony do 15/40.

3.1.7 Aktywna obrona

Zamiast używać statycznej klasy pancerza, gracze mogą próbować bronić się przed atakami.

Jeśli atak przeciwnika nie przebija zwykłej AC postaci, jest to uznawane za nietrafiony atak. Może przeciwnik potknął się, albo postać zrobiła zwykły unik lub zablokowała tarczą czy broń po prostu ześlizgnęła się po zbroi.

Gdy AC gracza zostaje przebite, może on próbować się obronić, jednak musi to zrobić zanim pozna obrażenia. Obrona przeciwko Nat 20 jest niemożliwa. Udana obrona oznacza na przykład, że postać odskoczyła w ostatnim momencie albo przeciwnik akurat trafił w twardszy element pancerza.

W celu obrony przed atakiem gracz rzuca d20 i dodaje do wyniku swoją klasę pancerze pomniejszoną o 10. Jeśli wynik jest większy od wartości ataku, obrona jest udana.

Ułatwienia i utrudnienia ataku

Jeżeli przeciwnik miał ułatwienie na swoim ataku, gracz ma utrudnienie na obronie. Analogicznie, utrudnienie na ataku oznacza ułatwienie na obronie.

Krytyczne sukcesy i porażki

Jeśli gracz wyrzuci Nat 20, obrona automatycznie jest udana. Dodatkowo gracz może próbować "ódąć" przeciwnikowi poprzez wykonanie standardowego ataku. Atak zawsze ma utrudnienie (disadvantage) i nawet jeśli gracz ma ułatwienie z dowolnego źródła,

3 Zmiany w zasadach

nie anuluje w ten sposób tego utrudnienia. Można o tym myśleć jak o idealnym zablokowaniu lub uniknięciu przeciwnika, przez co traci on równowagę i odśłania się do ataku, którego aż grzech nie wykorzystać.

W przypadku wyrzucenia Nat 1 atak przeciwnika staje się krytycznym trafieniem. Fabularnie gracz próbuje zablokować lub uniknąć przeciwnika, jednak źle to wyliczył w czasie, więc odśłonił przypadkiem nieopancerzony bok.

3.1.8 Poważne Obrażenia

Work in Progress

Poważne obrażenia nie są jeszcze gotowe do gry. Wszystko, co jest napisane w tej sekcji jest tylko poglądowe i może zmienić się w każdej chwili.

3.2 Zasady ogólne

3.2.1 Resurrection

Rezurekcje nie są idealne. Jeśli dusza opuściła ciało, może jej być ciężko do niego wrócić, albo może dany bóg woli, by dusza została z nim zamiast wrócić do świata żywych.

Przy każdej próbie wskrzeszenia danej osoby wymagana jest pomoc boska. Postać, która próbuje wskrzesić inną postać zaczyna rytuał, który ma na celu przekonać boga by zgodził się pomóc. Pozostałe postaci mogą również brać w nim udział. Opisują wtedy w jaki sposób starają się przekonać boga, a następnie wykonują odpowiedni test umiejętności.

Gdy wszyscy, którzy chcą pomóc w rytuale zrobią zadeklarują jak pomagają, osoba prowadząca rytuał wykonuje rzut d20 i dodaje do niego modyfikator inteligencji oraz modyfikator profiency. Rzut ten musi przebić DC 10, jednak każde wskrzeszenie danej postaci zwiększa jej osobiste DC o 2.

Za każdy sukces od postaci pomagających zmniejsza DC o 1 lub o 3 w przypadku Nat 20. Każda porażka zwiększa je o 1 lub o 2 dla Nat 1.

Jeśli rzut nie uda się, wskrzeszenie nie udaje się. Oznacza to, że bóg odmawia pomocy, lub że dusza jest zbyt zmęczona ciągłymi wskrzeszeniami by wrócić.

3.2.2 Nowy poziom

Zwiększenie poziomu wymaga długiego odpoczynku, najlepiej w bezpiecznych warunkach takich jak dom lub karczma.

3.2 Zasady ogólne

Podczas rzucania w celu zwiększenia maksymalnych punktów zdrowia, jeśli na kostce wypadnie 1, gracz może rzucać jeszcze raz.

Dodatkowo jeśli gracz nie jest zadowolony ze swojego rzutu, DM może również rzucić, ale gracz nie zna wyniku, a DM nie przerzuca jedynek. Gracz może wybrać, czy woli swój rzut czy rzut DMa, którego nie zna. Decyzja jest nieodwołalna.