TROIKA

**Spis treści**

1. *Wstęp*
   1. *Czym i dla kogo jest Troika?*
   2. *Opowiadanie klimatyczne (coś z HH, albo Bardów)*
2. *Podręcznik gracza*
   1. *Cesarstwo*
      1. *Wstęp – klimat rasy*
      2. *Proza, czyli - kultura , religia, architektura, historia, język*
      3. *mapa*
      4. *umiejętności*
      5. *Klimatyczne zahaczki (Legenda o holdenie, legenda o powstaniu świata, i inne)*
   2. *Królestwo*
   3. *Plemię*
3. *Mechanika*
   1. *Podstawowa*
   2. *Rozszerzona*
   3. *Manewry*
   4. *Punkty doświadczenia*
   5. *Zielarstwo*
4. *Podręcznik mistrza gry*
   1. *Funkcjonowanie świata*
      1. *Historia świata*
      2. *Mentorzy*
      3. *Potwory, magia, duchy*
   2. *Troika*
   3. *Mapa, w tym historyczna*
   4. *Historia holdena*
5. *Słowniczek*

**Czym i dla kogo jest Troika?**

Troika jest systemem RPG przygotowanym z myślą o bardziej doświadczonych graczach i po to żeby Holden nie musiał ciągle grać w WoDa.

Gra tajemnicy – mistrz gry wie więcej od ciebie o świecie

Gra zmienia się dynamicznie – w miarę zwiększania się doświadczenia i wiedzy graczy, coraz bardziej zmienia się rodzaj rozgrywki

Nic nie jest takie, jakie się wydaje – mechanika plot twistu

Speszial fenks tu –

Żaklin „Maldwyn” Skokowska

Michał “Lufa” Luszawski

Gaweł „Gawello” Krupecki (?)

Paweł „Wishmaster” Mikołajek

Jarek „Jander” Forlański

Krzysztof „GoE” Kanciała

Katarzyna „Yasunari” Lukosek

Jakub „Brehgo” Kowałko

Damian „Reynaven” Falatyn

Michał „Lukas” Hubert

Dominik “Giatsośtam” Waszczuk

**OPOWIADANIA KLIMATYCZNE**

...ekspedycja się rozpada w wróg rośnie w siłę. To, co niegdyś było takie szczytne, teraz wydaje się być niemożliwe, bo tak późno a tyle czasu zostało zmarnowanego. Wszechobecny rozpad i zniszczenie, taką moc mają wrogowie, takie plany przyszlościowe, ambitne aż do nieskończoności i możliwe jak nic, to jest teraz świat Troiki.   
  
On przeżył wojnę bogów, opuszczenie przez mieszkańców, przeżył ich gwałtowny powrót. My jednak nie jesteśmy światem, my jesteśmy trzema okrętami, których nie mamy sił bronić. Jest nas zbyt mało, przyjaciele przybędą zbyt późno...   
  
Tyle straciliśmy, nie możemy dopłynąć tak, jak planowaliśmy, część z pomników, tak przez nas ukochanych, niosących dusze naszych przodków, zostaną stracone, bo by ratować cel najistotniejszy porzucimy je, błagając o wybaczenie, że naszej służby nie dopełniliśmy.   
  
I dlatego przesiądźmy się na jeden najwazniejszy okret, wyrzućmy szalupy, by był lżejszy, na nic się nie zdadzą pół-środki. Zostawmy to, co osiągneliśmy płynąc tu trzema okrętami, one i tak nie dotrwają do brzegu, jeszcze tak odległego. Jednym okrętem, nie jak bohaterowie a uciekinierzy, dotrwamy i przetrwamy.   
  
Zbyt dużo na nas maluśkich, nie jesteśmy już tymi, których podziwialiśmy, o których śpiewaliśmy ballady a których zawiedlismy. My jesteśmy tymi, którzy walczą o przetrwanie, nie tymi, którzy zdobywają nowe lądy. Powinniśmy mysleć o sobie jako o małym okręcie, który za wszelką cenę nie chce zostać pominięty i zapomniany, zatopiony i zduszony przez pusty ocean, nie jak o zdobywcach, nie jak o dzielnym, potężnym galeonie.   
  
To jest ten fragment historii naszego dzielnego jednak świata, który napisaliśmy wszyscy, chociaż może tylko Krzysztof domyśli się, od razu odgadnie jego efekty, przewidzi konsekwencje, może, a może nie, bo rozmowa zdawała się być dosyć nieistotna.   
  
Jest już bardzo późno, już prawie koniec, okręty nabierają burtą wody, od dawna nie niosły nikogo żywego. My patrzymy na nie, widząc to wszystko, co tracimy, bo za późno okazało się, że jesteśmy zbyt słabi by je zawieść bezpiecznie w bezpieczne zatoki pięknego starego świata.   
  
Jest tak bardzo późno, że może to już nie okręty toną, a ginie nasze o nich wspomnienie. Wybaczcie wszystkie posągi, o które walczyliśmy tak długo, teraz poddajemy się, rozbici przegraną, niegotowi na dalszą walkę.   
  
Odtąd, po dopłynięciu do brzegu, zawsze patrząc na ocean, nie będę widział historii, nie będę widział naszej wędrówki, ani pięknego okrętu, który jednak dopłynął i jest gotowy, bezpieczny, a to, co straciliśmy, piękne pomniki, nasi przyjaciele, którzy wszystkiego nas nauczyli.

KSIĘGA GRACZA

Cesarstwo

Wstęp:

Większość Ludzi żyje na maleńkich wyspach, parę zagród, kilka oddalonych chatek rybaków, małe poletko uprawne, może sad. I oczywiście port. Ludzkość przystosowała się do warunków Tysiąca Wysp, jesteśmy dumnymi żeglarzami tego nienazwanego Morza – co samo w sobie jest interesujące, jest to jedyna rzecz o której wiem, która nie ma nazwy własnej – może dlatego że jest ono tak wszechogarniające i oczywiste. Jeśli urodziłeś się, wychowałeś i przeżyłeś życie na drobnej skale, z której widać kilka innych, podobnych, oraz ogrom spokojnej wody pomiędzy, jeśli odmierzasz czas nie według słońca a przypływów i odpływów nie ośmielisz się nadać nazwy Morzu, wiesz, że ono jest.

Jak wygląda przeciętny człowiek? Przeciętny człowiek wygląda morza, to oczywiste! Jesteśmy śniadzi, w większości muskularni, ogorzali wiatrem i słońcem. Wysocy z nas są wysocy, niscy są niscy, nie jest to żadną tajemnicą. Chciałbym raczej opowiedzieć o szczególnych ludziach, naszych bohaterach i dowódcach, o tych którzy nas inspirują, o których postają pieśni.

**Człowiek – synonim dowódcy.** Bohaterowie rasy ludzkiej są urodzonymi przywódcami, zdolnymi do inspirowania podwładnych oraz przypadkowych słuchaczy. Jako jedyna rasa, mężczyźni opanowali sztukę władania dwoma brońmy jednocześnie. Mimo iż fizycznie nie dorównują wielu na przykład krasnoludom, potrafią zaadoptować swój styl walki do niemal każdej sytuacji. Ludzie są jak woda pośród której żyją – dynamicznie dostosowują się do otoczenia, są wszechstronnie uzdolnieni i bardzo często gotowi do wielkich poświęceń na rzecz pobratymców.

Mężczyźni (i większość kobiet) wyznają boga Pana, który poprowadził naszą rasę przez potop, i sprowadził do tych wspaniałych krain. Kościół ma strukturę hierarchiczną, gdzie Cesarz jest głową kościoła i najwyższym kapłanem. Jest też zawsze bardzo silny wiarą i dokonuje cudów, które przyćmiewają słońce!

Wszechstronność ludzi ma odbicie w ich cechach. Posiadają oni Budowę, Percepcję oraz Umysł na poziomie 1. Ich Osobowość jest ponadprzeciętna, wynosi 3. Mężczyźni czerpią swoją moc z podkomendnych lub wyznawców, dzięki nim są w stanie przenosić góry.

**Galore – wcielenie uwagi.** Kobiety rasy ludzkiej, te które przezwyciężyły patriarchalne społeczeństwo, stoją na równi z bohaterami-mężczyznami. Nie mają zdolności przywódczych, są za to wybitnymi szpiegami i doradcami, ich percepcja i zdolność dostrzegania szczegółów i powiązań pozwoliła wygrać ludziom nie jedna już bitwę. Ulubiona bronią Galore są zwykle włócznie, chociaż z powodzeniem mogą władać każdą bronią którą władają mężczyźni. Ich specjalną zdolnością jest wykorzystywanie ataków i mocy przeciwnika przeciw niemu samemu.

Wszystkie Galore wyznają boginie o tym imieniu – Galore. Jej żywiołem jest Lód, a jej kult składa się prawie wyłącznie z miejsc odwiedzin wyznawczyń szczególnych miejsc mocy Galore, lodowych jaskiń, zamarzniętych krain, śniegowych połaci, wszędzie tam, gdzie tam gdzie mężczyzna dostrzeże obecność bogini Galore, jej wyznawczyni dostrzeże wiedzę i naukę, bez pomocy kapłana.

Mimo iż fizycznie dorównuje człowiekowi - poziom budowy 1, przewyższa ich swoją percepcją i umysłem – na poziomie 2. Osobowość Galore wynosi 1, te kobiety nie mają specjalnych predyspozycji do bycia dowódcą. Galore czerpią swoją moc z działań innych, wrogów czy przyjaciół.

KULTURA I SPOŁECZEŃSTWO

Tytuły szlacheckie:

1. Cesarz – władza absolutna nad cesarstwem, pochodzi od boga.
2. Książę – Należący do rodziny książęcej, sprawuje władzę nad księstwem, na którego skład wchodzą hrabstwa.
3. Hrabia – Sprawuje władzę nad określonym obszarem, wielkości przeciętnej wyspy, zwanym hrabstwem. Podlegają mu baronowie, zostaje wybrany przez księcia (nepotyzm).
4. Baron – rycerz, któremu nadano ziemię. Najczęściej sprawuje władzę nad miastem, wsią, lub własną twierdzą.
5. Rycerz – Szlachcic nie posiadający ziemi.

Przysięga Lenna: (skill)

Przysięgę składa się w imieniu swoim i wszystkich swoich wasali stanowisku nad Tobą w hierarchii. Obowiązuje zasada: „wasal mojego wasala JEST moim wasalem”. W przypadku, gdy ktoś zajmie miejsce osoby, której przysięgę się złożyło, moc przysięgi przekazana jest następcy.

Walki o księstwa:

Sposób walk o księstwa wynika z woli i postanowienia Cesarza. Podbijanie innych królestw jest dozwolone. Walki toczą się o główne twierdze. Po zdobyciu stolicy księstwa, władza przekazywana jest agresorowi. Zabronione jest zabicie poprzednika. Wysyłany jest on na Kontynent.

RELIGIA

JĘZYK

ARCHITEKTURA

MAPA

LEGENDA O HOLDENIE

KRÓLESTWO

WSTĘP

KULTURA I SPOŁECZEŃSTWO

Hierarchia władzy:

1. Król i Królowa– urzędujący w Larisa cośtam (stolicy krasnoludów)
2. Mistrzowie trzech Klanów i ich żony– urzędujący w stolicach każdego z klanów.
3. Starszy i Starsza Rodziny – podlegli swojemu Mistrzowi, przewodzą swojej rodzinie.

Rada Królewska:

W jej skład wchodzą 1. I 2., decydują o najważniejszych rzeczach, ustalają prawo.

RELIGIA

STWORZENIE ŚWIATA PRZEZ EDAHNĘ

Spośród smutnych widoków jakie zobaczyć można było na przestrzeni wszystkich lat co minęły, najsmutniejszym był świat zaraz po stworzeniu. Wszędzie, czy to z szczytów skalnych, czy z piaszczystych nizin biło z niego wrażenie niebywałej pustki. Oto zimny głaz zawieszony w otchłani nieba, pozbawiony ducha i życia.

Jednak nawet to czemu brak jest ducha i życia ma prawo do marzeń.

Gwiazdy pojawiały się na niebie i gasły, mijały setki lat a w głębi skalnego zimna życzenie budziło się z pradawnego snu.

Tego pamiętnego dnia, który odbija się echem w pustce nieba do dziś, ziemię przeszył wstrząs a martwa skała wypowiedziała swe marzenie.

„Chcę żyć.” Rzekła.

Z czystej siły woli tych słów zrodziła się Edahna - piękna bogini, o skórze bielszej niż mleko, włosach lśniących blaskiem księżyca i oczach jak gwiazdy. Spojrzała ona na martwą skałę co zawisła w pustce nieba, a po jej policzkach popłynęły łzy, nic bowiem nie było tak smutnego jak ten samotny, pozbawiony życia świat.

Powstrzymała jednak łzy i uspokoiła swe złamane serce, wiedziała bowiem dokładnie co ma zrobić, gdyż zrodzona została z marzenia. Zaczęła podróżować po świecie, a za nią rodzić zaczęło się życie w postaci rzek, krzewów, lasów i kwiatów, wszelkiego zwierzęcia naziemnego, ptactwa i ryb.

Wiele lat minęło zanim życie pojawiło się w każdym zakątku świata. Gdy jej praca została skończona Edahna obróciła się i spojrzała na swe dzieło.

Kwiaty pięły się ku górze. Chmury płynęły po niebie. Potok biegł w dół polany.

Obróciła się raz jeszcze i zobaczyła, że świat po drugiej stronie zaczął powoli ginąć.

Wtedy zrozumiała ogrom wyzwania które jej przekazano.

Tak to bowiem jest, że gdzie brakuje jej obecności świat zamienia się w to czym kiedyś był – w ponurą, bezduszna skałę. Dlatego też Edahna podróżuje cały czas by nigdzie nie brakowało życia.

JĘZYK

ARCHITEKTURA

MAPA

LEGENDA O HOLDENIE

PLEMIĘ

WSTĘP

KULTURA I SPOŁECZEŃSTWO

Skład rady wybierany jest przez dorosłych, demokratycznie, co roku. Rada, składająca się z 10 wampirek i 10 nosferatu, ustala sprawy i prawa rządzące w stolicy. Zazwyczaj, nie mają one wpływu na niezależne jednostki (perui’ha).

Społeczeństwo podzielone jest wg. ról społecznych, takich jak: rzemieślnik, kapłan, Matka(‘ha) i łowca.

RELIGIA

JĘZYK

ARCHITEKTURA

MAPA

LEGENDA O HOLDENIE

**KSIĘGA MECHANIKI**

Grając w grę fabularną, taką jak Troika, Mistrz Gry opisuje ci to, co moga przekazać ci zmysły twojego bohatera, ty zaś opisujesz jego poczynania. Czasami wymagany jest szczegółowy opis tego, co ma się stać z twoją postacią, jak w życiu, są stytuacje gdy każdy szczegół się liczy, czasami zaś tempo rozgrywki spowalnia, gracze opisują działania postaci jedynie zgrubnie.

Mechanika to zbiór zasad organizujących rozgrywkę oraz pozwalających uogólnić działanie postaci w prosty i szybki (szybkość jest tutaj elementem kluczowym) sposób okreslić, czy bohater odniósł sukces, czy jego działania nie przyniosły zamierzonych rezultatów. Czasami możesz zwyczajnie nie mieć ochoty szczegółowo opisywać, co robisz – na przykład dla tego, szczególnie dla tego, że działania te nie są ciekawe. Jeśli nie jesteś zafascynowany (jako gracz) łowieniem ryb, ale twoja postać jest głodna i ma okazję złowić rybę żeby się najeść oraz dysponuje niezbędnym sprzętem oraz umiejętnościami, gracz wykonuje rzut kostkami i w czasie któtszym niż ty przeczytałeś to zdanie twoja postać szczęśliwie je rybę lub szuka innego sposobu, żeby sie najeść.

Podstawowe zasady, te pozwalające rozpocząć grę bez szkody dla gry, są bardzo proste. Każda postać w Troice opisana jest kilkoma cechami, charakteryzują wiedze, zdolności, możliwości i potencjał postaci. Część cech zależy od rasy, którą wybierzesz, resztę zaś wybierasz sam. Cechy zależne od razy nazywają się *atutami* zaś te drugie *atrybutami,* oprócz tego każda postać dysponuje wiedzą i umiejętnościami zwanymi *kunsztem.*

**Atuty**

Atut to cecha postaci zależna (istnieją drobne wyjątki) od rasy postaci. Jak wiesz, istnieje sześć ras, spośród których możesz stworzyć swoją postać – ten wybór przydzieli aututy wedle tabelki:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Atut** | **Człowiek** | **Galore** | **Krasnolud** | **Driada** | **Wampirka** | **Nosferatu** |
| **Budowa** | 1 | 1 | 3 | 0 | 3 | 1 |
| **Percepcja** | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| **Osobowość** | 3 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 |
| **Intelekt** | 1 | 2 | 0 | 2 | 1 | 3 |

Jeśli rasa, która zamierzasz grać ma wysoką wartość atutu, to znaczy, że podczas gry będzie mogła powołać się na nią i wykorzystać swój naturalny, rasowy, potencjał w danej dziedzinie. Przykładowo, Krasnolud dysponując *atutem Budowa* na poziomie 3, będzie mógł, w wyjątkowej sytuacji, użyć swojej Budowy aby przezwyciężyć krążącą w żyłach truciznę – Driada nie będzie miała takiej możliwości – będzie musiała użyć innych, znanych sobie metod, aby przeżyć. Jej naturalne talenty leżą gdzie indziej.

**Atrybuty**

Oprócz atutów, które opisują ogólne predyspozycje, każda poszczególna postać, bez względu na rasę, dysponuje zestawem atrybutów przypisanych pod poszczególne atuty. Rozkład tychże atrybutów zależy wyłącznie od decyzji gracza, ale powienien odzwierciedlać dotychczasowe życie postaci - drwale, by wykonywać swój zawód należycie muszą być silni, zaś kupcy nie osiągną fortuny bez odpowiednio wysokiej prezencji, retoryki itd. Przydział atrybutów do wymienionych atutów ma przedewszystkim charakter poglądowy, ale istnieją pewne sytuacje, w których jest to istotne.

Na Budowę składa się siła, zwinność oraz wytrzymałość. Silne postacie mogą podnosić ciężkie przedmioty, skakać na dalekie odległości oraz są unikane w karczemnych bójkach. Zwinne postacie potrafią przeciskać się przez wąskie szczeliny, szybko biegać oraz, w karczemnych bójkach, unikać tych silnych. Wytrzymali potrafią długo obyć się bez wody, jedzenia i snu, wydatniej wykonywać aktywność fizyczną w dłuższej perspektywie oraz przyjąć więcej razów zanim zostaną znokautowani.

W skład Percepcji wchodzą Zmysły, Koordynacja oraz Refleks. Postacie, która mają dobrze rozwinięte zmysły lepiej widzą, słyszą, czują, smakują oraz dysponują lepszym węchem, są też bardziej spostrzegawczy, tj. zauważają, że "coś tu nie gra". Wysoka Koordynacja umożliwia wykonywanie ważnych precyzyjnych zadań, jak układanie domku z kart (lub mniej istotnych, jak otwieranie zamków za pomocą wytrychu); jest to też koordynacja zmysłów z kończynami – ważna rzecz, na turnieju rzutek. Wysoki Refleks to szybka reakcja na zagrożenia, nie tylko fizyczne ale i społeczne, dodatkowo Refleks odpowiada za naturalne odruchy – jak cofanie ręki przed ogniem – i kontrolowanie ich.

Na Osobowość składa się Niezłomność, Retoryka oraz Prezencja. Niezłomność to psychiczna niewrażliwość postaci, umiejętność działania w trudnych sytuacjacjach, w stresie. Dzięki wysokiej niezłomności potrafimy zachować pogodę ducha, mimo głodu, niepowodzeń i narzekań innych – atrybut istotny dla wszystkich, którzy znajdą się w prawdziwych tarapatach. Dzięki wysokiej Retoryce możesz wyłgać się z najgorszych opresji, zdobyć serce damy lub dzentelmena, sprzedać pół grosza za dwa grosze oraz załagodzić każdy spór – pod warunkiem, że zostaniesz wysłuchany. Retoryka odzwierdziedla zdolność (postaci, nie gracza) do mówienia w sposób, który spowoduje innych do określonych zachowań. Dzięki Retoryce znasz sztuczki i słowne manipulacje, potrafisz komuś grać na uczuciach, skutecznie szantażować, kłamać i zwodzić. Każdy powinien zainwestować w wysoką Retorykę, to sposób na bezpieczne i wygodne życie poszukiwacza przygód! Ostatnim składnikiem Osobowości jest Prezencja – określa ona wygląd i atrakcyjność postaci nie tylko na płaszczyźnie fizycznej, ale i zakresie zachowań, przywar i manier. Dzięki wysokiej Prezencji postać jest postrzegna wyrażniej – wydaje się być przyjazna, wykształcona, niebezpieczna, zastraszona – wybiersz swoją maskę. Prezencja pozwala ci zrobić doskonałe pierwsze wrażenie oraz utrzymać je tak długo, jak długo ktoś nie rozszyfruje prawdziwej natury danej postaci (jeśli różni się ona od prezentowanej.

Ostatni, zdecydowanie nie najmniej ważnym atutem jest Intelekt, który rozwija się na Inteligencję, Pamięć oraz Kreatywność. Inteligencja to napęd twojego umysłu, inteligentne postacie radzą sobie w każdych warunkach, doskonale rozwiązują zagadki, kojarzą fakty i wykorzystują wiedze. Inteligentny fizyk nie wygra zawodów przeciągania liny przeciwko grupie dziesiąciu rolników jeśli nie dysponuje kilkoma bloczkami i dobrymi miejscami zaczepienia... Pamięć to atrybut odpowiadający za szybkość uczenia się i zapamiętywania. Dobra, a więc wysoka, pamięć umożliwi ci szybsze zdobywanie kunsztu, odtworzenie w pamięci czegoś, co dawno temu usłyszałeś lub zobaczyłeś(nawet, jeśli jako gracz nie pamiętasz dokłądnej treści). Kreatywność to umiejętność tworzenia, pod tym szerokim zagadnieniem mieści się talent artystyczny, innowacyjne wykorzystywanie znanego rzemiosła, odkrywanie nowych zastosować do znanych przedmiotów czy omijanie problemów za pomocą niestandardowych metod. Jesli jesteś kreatywny, możesz zdobyć uznanie w każdej dziedzinie, sztuce czy przedsięwzięciu, na wojnie czy w czasie pokoju, jako strateg albo kucharz – do kreatywnych świat należy!

**Kunszt**

Kunszt to umiejętność postaci, która jest ponad przeciętna. Kunszt można osiągnąć w czymkolwiek, jeździe konnej, gotowaniu, łowieniu ryb czy rzeźbieniu. Jeśli uważasz, że twoja postać jest w czymś ponad przeciętna, to znaczy, że osiągnęła w tym czymś wartość kunszt - zapisz w odpowiednim miejscu (na karcie postaci) nazwę kunsztu. Oczywiście, wśród rzemieślników są średniacy, kompetentni, mistrzowie i arcymistrzowie, dlatego też kunszt ma wartość – od 2 do 9. Początkujący kowal dosponuje kunsztem na poziomie 2 (bazowym) zaś mistrz kowalstwa będzie go miał na poziomie (przykładowo) 7. W przypadku kowali, umiejętność stworzenia czegokolwiek będzie już kunsztem, gdyś przeciętny obywatel potrafi wziąść młotek i bić nim w dobrze lub źle rozgrzany metal – szanse, że stworzy użyteczny przedmiot są niewielkie. Inaczej jest z gotowaniem – większość ludzi potrafi ugotować cokolwiek, dlatego kunszt w gotowaniu to umiejętność stworzenia nie jakiejkolwiek potrawy, a dobrej potrawy. Taka zasada, szukanie ponadprzeciętności, odnosi się do wszystkich możliwych kunsztów.

Ważne jest, by dobrze rozpisać posiadane kunszty, określić czy są ogólne czy szczegółowe. Przykładowo, pracując w cyrku możemy posiadać kunszt określony jako "cyrkowiec", który określi jak dobrym jesteś we wszystkich cyrkowych aktywnościach, zarówno zabawianiu gawiedzi, jak i tresowaniu dzikich zwierząt. Ponieważ ciężko być wspaniałym we wszystkim, twój kunszt będzie raczej niski. Z drugiej strony, możesz być genialnym trenerem zwierząt, dobrym klaunem i kiepskim linoskoczkiem (linoskoczkiem z podstawowym kunsztem, ponieważ zdecydowana mniejszość ludzi potrafi chodzić po linie). W ten sposób zamiast ogólnego, niskiego kunsztu dysponujesz kilkoma specyficznymi wyższymi. Oczywiście, możesz też zdecydować się na niski kunszt cyrkowca i wyszczególnić kilka wyższych kunsztów mieszczących się w zakresie bycia cyrkowcem.

**Rozstrzygnięcie**

Prędzej czy później zdaży się sytuacja, w której nie wystarczy znać wartości atutu, atrybutu oraz kunsztu danej postaci (w większości wypadków wystarczy wiedzieć, że postać jest w czymś na tyle dobra, że to, co chce zrobić nie sprawi jej żadnych trudności). Może się tak zdażyć, gdy ktoś spróbuje zrobić coś nadzwyczajnego, albo dysponuje jedynie improwizowanymi narzędziami, albo bardzo się spieszy, albo niezwykle istotnym jest, by osiągnąć jakiś spektakularny sukces w danej dziedzinie, albo warunki są na tyle trudne, że znacznie wykraczają poza to, z czym postać spotykała się do tej pory. Wtedy właśnie rzut kością rozstrzyga, czy postaci udało się osiągnąć to, co zamierzała lub w jakim stopniu osiągnęła to, co chciała.

Oczywiście, pomimo oddania sprawy w ręce losu, należy zachować zależność talentu postaci i potencjalnego sukcesu, który może ona osiągnąć – przez tą właśnie zależność wprowadziliśmy kilka zasad manipulujących prawdopodobieństwem – stanowią ona właśnie "mechanikę" Troiki.

Na początku kilka pojęć, którymi będziedziemy się posługiwać w tym i następnych rozdziałach. Przez **kość** rozumiemy bryłę sztywną o dziesięciu ścianach (nie koniecznie dziesięciościan foremny) ktorego magiczną właściwością jest to, że rzucając nim nieskończenie wiele razy zatrzyma się na każdej ze ścian taką samą ilość razy. Wiecie o co chodzi. Kość dziesięciościenną zapisujemy skrótowo jako **k10**. Zwykle mówimy o rzucie kilkoma kośćmi dziesięciościennymi, ilość kości określamy przed 'k', nk10 to rzut n-kośćmi dziesięciościennymi, np. 7k10 znaczy dokładnie rzut siedmioma kośćmi dziesięciościennymi (oczywiście jest to równoznaczne z siedmiokrotnym rzuceniem jedną kością dziesięciościenną, chociaż, przez wzgląd na innych graczy nie polecamy takiego podejścia).

Każda z kości osobno może być nam pomyślna, albo obojętna. **Pomyślna kość** to taka, na której wyszedł wynik **równy albo niższy** niż porządany, zaś wartość graniczna, powyżej której kość już nie jest pomyślna to **łatwość** rzutu. W końcu, ilość pomyślnych kości w danym rzucie będziemy nazywac **mocą** rzutu.

Ponieważ wszystkie niezbędne pojęcia zostały wyjaśnione, możemy przejść do sedna: ilość kości jest określona przez najbardziej pasujący atrybut, łatwość wynosi zawsze 1 lub, jeśli posiadasz pasujący do sytuacji kunsz, to łatwość przyjmuje wartość kunsztu, czyli dwa lub więcej. Mistrz gry określa, jaką moc musisz uzyskać, by zaczęte przez postać przedsięwzięcie zakończyło się pełnym sukcesem. Oczywiście często w danej sytuacji chodzi o uzyskanie jak najwięcej mocy.

Dodatkowo, można testować swoje atrybutu bez żadnej cechy określającej stopień łatwości, dzieje się tak, gdy chcemy sprawdzić jak nasza postać poradzi sobie z czynnościami które nie są i nie moga być wyuczone. Siłowanie się na ręke może być tego przykładem. W takiej sytuacji rzuca się ilością kości równą testowanemu atrybutowi z łatwością 4. Jeśli macie jakieś wątpliwości, co do przedstawionych tu treści, poniższe przykłady powinny je rozwiać.

*Małgorzata zarabia na życie prowadząc karczmę, schedę po jej zmarłym mężu. Jednocześnie jest uwikłana w intrygę sędziego, który pragnie pozbyć się swoich politycznych rywali. Celem Małgorzaty jest wybawienie z posiadłości okolicznych szlachciców, by sędzia mógł w tym czasie przeprowadzić rewizję ich dworków. Aby to zrealizować ten cel, Małgorzata postanowiła w swojej karczmie zorganizować turniej bardów, taka kulturalna rozrywka na pewno sciągnie do jej przybytku wszystkich możnych.*

*Małgorzata posiada kunszt (3) w zarządzaniu i 7 kreatywności – a ponieważ graczowi odgrywającemu Małgorzatę nie chce się wdawać w szczegóły dekorowania sali, organizowania specjalnego jedzenia i wysyłania zaproszeń, zdaje się na rzut kością. Po rzuceniu siedmiu (jej kreatowność) kości z łatwością 3 (poziom kunsztu w zarządzaniu) Małgorzata uzyskuje moc 3 i tym samym dobrze przygotowuje swoją karczmę do turnieju.*

*Pozostaje jedynie zaprosic bardów, co Małgorzata czyni osobiście. Po spotkaniu upatrzonej za wczasu grupy trubadurów Małgorzata przedstawia im propozycję. Ponieważ Małgorzata jest dobrze przygotowana do rozmowy, wspomina im o chwale i zarobkach, jednocześnie sugerując młodym mężczyznom, że w jej wiosce jest wiele młodych kobiet, które tylko czekają, by 'zakochać się' w bardach. W uznaniu argumentów, które przytoczyła Małgorzata, MG określa, że wystarczy uzyskać moc 1, by ostatecznie przekonać grajków. Małgorzata rzuca sześcioma kośćmi (jej retoryka) o łatwości 1, ponieważ nie ma stosownych kunsztów, uzyskuje wmaganą moc i zaprasza bardów do siebie, upewniając się, że obmyślony przez nią plan wypali.*

Powyższe zasady stanowią trzon mechaniki i podstawę do grania w Troikę. Być może stanowisz część nielicznej, ale szlachetnej grupy graczy, którzy nienawidzą mechaniki i woleli by, żeby pozostała zredukowana prawie do zera – w takim razie polecam zapoznanie się z następnym działem "Morale" i przerwanie lektóry niniejszego rozdziału. Jeśli zaś jesteś normalnym, zdrowym graczem gier fabularnych, powinieneś znaleźć użytek z większości przedstawionych poniżej zasad – chociaż możesz traktować je opcjonalnie i używać tylko wtedy, kiedy masz na to ochotę (kiedy mistrz gry ma na to ochotę...).

**Morale**

Zasada morale służy do odwzorowania tymczasowych predyspozycji postaci, jej nastroju, zmęczenia, podekscytowania... ma ona na celu wzbogacenie mechaniki tak by odwzorowywała ona to co ostatnio się z postacią działo i modyfikuje ona postawowe zasady.

Morale to cecha postaci która może przyjąć jedenaście wartości, od -5 do 5, każda z nich oznacza inny stan psychiki, gdzie poszczególne poziomy oznaczają:

**5** Twórcza euforia, bohater czuje, że może przenosić góry, że nie ma dla niego niemożliwych rzeczy, jeśli postanowi osiągnąć jakiś cel, jest zdolna do legendarnych czynów, stan normalnie nie osiągalny.

**4** Bohater jest wyjątkowo pewny siebie, jego kondycja psychofizyczna jest, jak dla niego, wyśmienita, nie przejmuje się drobnymi niedogodnościami lub one nie istnieją. Takiego stanu wszyscy mogą zazdrościć, ponieważ nie zdaża się on normalnie.

**3** Silna pewność siebie, poczucie spełnienia i bezpieczeństwa. Wszystkie potrzeby postaci są spełnione.

**2** Postać czuje się spokojna i szczęśliwa, drobne niedogodności nie przesłaniają jej osiągnięć.

**1** Postać jest zadowolona z życia takiego, jakim jest tutaj i teraz. Problemy czy nie, w tej chwili jest całkiem przyjemnie.

**0** Postać jest, problemy są równoważone przez drobne przyjemności, brak ekstremalnych pozytywnych lub negatywnych przeżyć. Jest to oczywiście domyślny stan postaci.

**-1** Postać jest nękana drobnymi problemami, być może jednym dokuczliwym, jest niewyspana, głodna, czuje sie niekochana lub nieszanowana. Stała się celem nieznośnych żartów. Zdaje sobie jednak sprawę, że te problemy są przejściowe, że życie nie jest takie złe.

**-2** Problemy, z którymi styka się postać są poważne lub przedłużają się. Być może postać straciła pracę i jest biedna, być może stała się ofiarą szykanowania i jest zaszczuta, lub los wrzucił ją w jakąś ciężką pozycję, jest wygnańcem, jest zmuszona do życia w ciągłej niewygodzie, czuje silne poczucie winy.

**-3** Postac jest w poważnych tarapatach i ciężko jej dostrzec łatwe i bezbolesne wyjście z zaistniałej sytuacji. Powodem takiego stanu ducha mogą być też silne negatywne emocje dotyczące bliskich osób, poczucie zdradzenia lub porzucenia.

**-4** Postać jest w depresji, nie radzi sobie z życiem codziennym, cieżko jej planować czy w ogóle ruszyć się z domu. Potrafi zadbać jedynie o swoje najwazniejsze potrzeby – i tak czasami odpuszcza sobie jaką kolwiek aktywność. Aby doprowadzić się do takiego stanu potrzeba zwykle dłuższego czasu, wielu przeciwności losu lub przyjaciół-wrogów, którzy mają szansę celowo podburzać psychikę postaci.

**-5** Postać nie potrafi o siebie w ogóle zadbać, bez pomocy otoczenia i życzliwych (prawdziwych) przyjaciół lub rodziny nie jest w stanie wyjść z tego stanu lub zwyczajnie przeżyć – apatia, brak apetytu. Depresja tak silna, że można tylko leżeć i płakać.

O aktualnym stanie morale postaci decyduje Mistrzy Gry w porozumieniu z graczem. Aby celnie określić aktualny poziom morale należy ocenić pozycję postaci na świecie, zwrócić uwagę na to, czy dobrze je, śpi w wygodnych warunkach, czy jest jej (w tym momencie) ciepło, sucho. Czy czuje się bezpieczna? Czy w ostatnich akcjach, na których postaci bardzo zależało, odniosła sukces czy porażkę? Te wszystkie warunki, i inne podobne, powinny uformować sie w jedną z jedenastu stanów morale postaci, należy jednak zwrócić uwagę, żeby utrzymywać tendencję do wybierania środkowych wartości, rezerwując skrajne stany na naprawdę wyjątkowe sytuacje. Jeśli, jako Mistrz Gry, nie czujesz się pewnie przydzielając punktów morale, polecam zapoznac się z piramidą potrzeb wg. Maslowa – jej nawet pobieżna analiza znacznie uprości ci podejmowanie decyzji dotyczących aktualnego morale.

Jak wspomnieliśmy na początku morale modyfikuje normalne zasady mechaniki. Negatywne morale powoduje obniżenie ilości kości o odpowiednią wartość (należy odjąć od jednej do pięciu kości). Jeśli postać ma pozytywne morale, przysługuje jej specjalne zagranie, może, używając swojego morale (o wartości pomiędzy jeden a maksymalnym posiadanym morale) powiększyć pulę swoich kości w pojdyńczym rzucie o iloczyn zadeklarowanego morale i atutu dla danego rzutu. Przykładowo, mając morale na poziomie trzy i atut odpowiadający używanemu akurat atrybutowi na poziomie dwa, możemy użyć drugiego punktu morale (+2) aby uzyskać cztery dodatkowe kości.

**Zdrowie**

Podobnie jak stan psychiczny postaci jest zobrazowany przez jej **morale**, tak stan psychiczny jest abstrakcyjnie przedstawiony przez tak zwany stan zdrowia postaci. Stan zdrowia może przyjąć jedną z wartości, wymienionych w kolejności: *zdrowy, obolały, osłabiony, poobijany, kontuzjowany, pokaleczony*, *ranny*, *poturbowany, poharatany,* *konający,* na *skraju śmierci* oraz, ostatecznie, *martwy* – nazwy te jednak nie są ważne dla rozgrywki, opisują jedynie zgrubnie jak postać się czuje i jak należy odgrywać jej stan zdrowia. Z punktu widzenia mechaniki, każdy poziom zdrowia poniżej *obolałego* obniża ilość kości którą dysponujesz w każdym z rzutów o 1, aż do minium jednej kości, postacie, które są konające nie mogą normalnie testować umiejętności, chyba, że sytuacja jest ekstremalna lub testy nie wymagają dużego wysiłku (fizycznego czy psychicznego, nie chodzi o testy, które są dla danej postaci łatwe).

Postać, która jest konająca lub na skraju śmierci, jeśli nie otrzyma pomocy, - wymagane są opatrunki, wiedza medyczna (próbując pomóc umierającej postaci należy uzyskać **moc** 2 na postać *konającą* i 3 na postać która jest *na skraju śmierci*). Postać która jest **martwa** pozostaje **martwa**, aż po kres czasów. Podobno wtenczas bogowie przywrócą do życia wszystkie prawe dusze.

**Terminologia mechanika walki**

Zanim przejdziemy do tłumaczenia konkretnych zasad, należy poznać terminy, którmi będziemy operować w następnych rodziałach. Jeśli zapomnisz znaczenia któregoś z pogrubionych terminów podczas czytania nastepnych rozdziałów, wróć tutaj i sprawdź ich znaczenie. Podczas opisywania zasad będziemy stosować terminy, które zostały jednoznacznie określone, dzięki temu cały opis będzie którszy i, mam nadzieję, nie pozostawi pola do mylnej interpretacji.

* **tura** – najmniejsza jednostka czasu w trakcie walki; cała walka podzielona jest na tury, które trwają standardowo 3 sekundy – w tym czasie wszystkie postacie biorące udział w walce deklarują i wykonują zamierzone czynności – dzieje się to pseudo-jednocześnie
* **punkty akcji** – punkty akcji to sposób każdej z postaci na polu walki na deklarowanie i wykonywanie czynności, standardowo każda postać posiada dziesięć punktów akcji. Poszczególny punkt akcji może nie trwać tak samo długo dla różnych postaci w trakcie walki, ponieważ w turze (która trwa 3 sekudny) można mieć zmienną ilość punktów akcji.

Punkty akcji dzielą się na trzy kategorię:

* + **akcja** - przydzielająć kości do kategorii akcja zyskujemy mozliwość aktywnego wpływania na pole walki; do tej kategorii należą ataki, poruszanie się, interakcja z otoczeniem; dodatkowo, im więcej kości przeznaczyć na akcję tym szybciej będziesz umiejscowiony w kolejce wykonywania akcji
  + **reakcja** – kości przydzielone do reakcji pozwalają reagować na akcję otoczenia; jest to bierna, często defensywna strona walki
  + **specjalne** – kości przeznaczone do kategorii specjalne odpowiadają zwykle za rzucanie zaklęć (szczególnie długich) oraz wszystkie czynności, które są wyłączone z normalnego biegu czasu.
* **Pula akcji –** jest to ilość kości, które każda z postaci ma do dospozycji w jednej turze; ilość ta może się zmieniać w trakcie walki i zależy, między innymi, od aktualnego morale postaci, jego zdrowia itd. Pulę akcji rozdziela się pomiędzy akcje, reakcję i specjalne.
* **Poświęcić** – to znaczy odrzucić kości, której znajdują się w puli, w szczególności akcji, reakcji lub specjalnych. Te odrzucone kości nie mogą być użyte w żadnym rzucie – jest to odwzorowanie czasu, jaki poświęcamy w turze na rzeczy, które są oczywiste, jak napięcie łuku do strzału, przemieszczenie się, czy wzięcie rozmachu przed atakiem.
* **Punkty zdrowia** – nazywane też punktami życia, symbolizują stan zdrowia postaci, ogólną kondycję fizyczną oraz to, ile jeszcze dzieli ją od śmierci. Dla uproszczenia punkty życia pogrupowane są w kolumny, każdej kolumnie odpowiada jeden stan zdrowia, od *obolały* do *na skraju śmierci*. Stan *zdrowy* to sytuacja, w której postać posiada komplet punktów życia, zaś postać *martwa* nie to taka, która straciła wszystkie. W kolumnie mieści się tyle punktów życia, ile *wytrzymałości* ma postać. Jak łatwo policzyć, każda postać ma w sumie tyle punktów życia ile wytrzymałości razy dziesięć.
* **Zadać obrażenia** – zadać obrażenia to spowodować postać, by ojęła pewną liczbę punktów życia. Postać, która traci punkty życia odejmuje je z kolumny, która oznacza najzdrowszy stan, który jest jej dostepny, aż nie odejmie wszystkich punktów z tego stanu – dalej kontynuuje odejmowanie z nastepnej kolumny i tak, aż nie odejmie wspomnianą pewna ich ilość. Tuż po odjęciu punktów życia postać powinna uaktualnić swój stan zdrowia (upewnić się, czy jeszcze żyje).
* **Zaatakować** – zaatakować to *zadać obrażenia* zgodnie z normalnymi zasadami, które zależą od mocy oraz broni, więcej w temacie , zobacz rozdział, *bronie.* Zaatakować można postać lub przedmiot, który znajduje się na pewnym polu, zawsze jednak należy określić przynajmniej jedno pole, w które atak jest skierowany.
* **Zaatakować\*** - zaatakować\* to znaczy zadać obrażenia zgodnie ze specjalnymi zasadami opisanymi w manewrze.
* **Dystans** – dystans to odległość pomiędzy dwoma postaciami w czasie walki, jest ona liczona w polach. Kiedy postacie stoją na tym samym polu, jest to dystans *wręcz.* Będąc z kimś w dystansie *wręcz*, mamy możliwość, bez poruszania się, uderzyć pięścią lub przytulić (pomimo dramatycznych nazw, dystanse są przydatne nie tylko w trakcie walki). *Zwarcie* to dystans, w którym dwie postacie stoją na sąsiednim polu, większość broni jest najlepiej przystosowanych do walki w takiej właśnie odległości – kobiety przyzwyczajone są przyjmować oświadczyny z takiej właśnie odległości. Dystans *podstawowy* dzieli postacie jednym polem, zwykle rozmawiamy z ludźmi stojąc właśnie w takim dystansie, ewentualnie możemy zaatakować kogoś przedłużoną bronią, największymi mieczami, częścią broni drzewcowych. Dystans *bezpieczny* jest wtedy, gdy postacie dzielą dwa pola. Oczywiście *bezpieczny* to tylko nazwa, nie należy przywiązywać do niej zbyt wielkiej wagi. Ostatni z dystansów, *zasięgowy*, to taki, w którym postacie dzieli przynajmniej trzy pola, ale mniej niż zasięg broni (zasięgowej), którą aktualnie rozpatrujemy.

**Rozpoczęcie walki**

Ogólnie rzecz ujmując, walka zaczyna się, kiedy przynajmniej jedna postać zdecyduje się na walkę i trwa do momentu, w którym ostatnia osoba zdolna walczyć chce walczyć. Aby ogłosić walkę wystarczy zadeklarować chęć walki lub **zaatakowania**. Akcja spowalnia, czas zaczyna być odmierzany w turach. Jeśli przeciwnicy nie spodziewali się starcia (zostali zaskoczeni) osoba lub grupa która zaatakowała nieświadomych wykonuje dodatkową turę zanim ofiary będą mogły czynnie włączyć się do walki, ale muszą przynajmniej część **puli** poświęcić na **akcję**.

Od początku walki każda z biorących w niej udział postaci przyjmuje pewną postawę, która określa jej możliwości wykorzystanie manewrów i zagrań, określa prędkość poruszania się itd. Szczególnym przypadkiem jest postawa podstawowa, która stanowi skrót najprostszych czynności dostępnych w walce, a od której wszystkie postacie zaczynają walkę, jeśli nie zdecydują się zmienić postawy na bardziej zaawansowanej (i najczęściej zapłacić koszt).

**Przebieg tury**

Pierwszym elementem każdej tury jest określanie ilości kości, które każdy z graczy ma do dyspozycji w konkretnej turze. Standardowo, jest to dziesięć kości, należy jednak pamiętać o różnych efektach i zjawiskach, które ową ilość modyfikują. Dwie najważniejsze, **morale**(może zmienijszyć lub zwiększyć (sic!) ilość kości w granicach do pięciu) oraz **poziom zdrowia**(utracone stany zdrowia powoduja utratę kości w trakcie walki, poczynając od *obolałego*, który pozbawia nas jednej kości), zawsze wliczają się do sumy kości. Po ustaleniu, któremu graczowi przysługuje ile kości następuje podział **puli akcji** na **akcję**, **reakcje** i **specjalne**, który to, normalnie, następuje jednocześnie dla wszystkich graczy (w jednym momencie1 gracze odsłaniają kości podzielone na trzy części, każda część oznacza akcję, reakcję lub specjalne). Jest to też moment, w którym gracze przyjmuja postawę, która będzie ich obowiązywała przez daną turę. Następnie, gracz który zadeklarował najwięcej kości akcji wykonuje wszystkie swoje akcje. Gracz, przeciw któremu wykonano **akcję** ma prawo użyć kości **reakcji** i odpowiedzieć na rozwój sytuacji – najczęściej bronić się. Po akcji i ewentualnej reakcji, następna postać zyskuje możliwość wykorzystania swojej akcji, (następny tj. ten, który zadeklarował najwięcej oprócz pierwszego **punktów akcji**), wykonuje swoją akcję, i tak aż do wyczerpania wszystkich akcji. Jeśli w jakimkolwiek momencie dojdzie do remisu, akcje wykonywane są jednocześnie i jednocześnie wchodzą w życie ich skutki.

Po akcjach przychodzi moment wykorzystania punktów specjalnych, dzieją się one poza biegiem czasu, dlatego wykonuje się ja na końcu tury i wchodzą w życie w tym samym momencie, tj. ma końcu aktualnej tury przed rozdzieleniem kości. Jeśli wykonane czynności z kości specjalnych trwają jedną turę, jest to zawsze następna tura, tak samo, jak efekty będą aktywną od następnej tury.

**Wykorzystanie puli akcji**

Aby móc wykorzystać *akcję*, należy rozdzielić swoje punkty akcji tak, by przynajmniej jedna kość znajdowała się w akcjach. Akcja utożsamia wszystkie zachowania, które sami inicjujemy, jest to najczęściej, ale nie wyłącznie: poruszanie się, atakowanie, rozkazywanie, używanie magii (ale nie takiej, która zajmuje dużo czasu). Wszystkie z kości w walce należy zużyć korzystając z manewrów bojowych, np. podstawowych manewrów, do których każda postać ma dostęp już od początku gry.

Najczęstszym przypadkiem jest taki, w którym po rozdzieleniu kości, ewentualnym poświęceniu części z nich, będziesz musiał rzucić kośćmi, by określić jak dobrze wykonałeś zamierzony manewr – często fraza "z mocą X" będzie właśnie oznaczać konieczność sprawdzenia, jak duże to X jest. Jak juz na pewno zauważyłeś, zwykłe zasady rzucania kośćmi, określania kości sprzyjających itd nie mogą mieć zastosowania w czasie walki – wszak ilość kości którymi rzucamy nie zależy od naszych statystyk a od czynników wymienionych w poprzednim rozdziale. Ostatnim elementem jest łatwość rzutu – jak już powiedziano, poziom, poniżej którego dana kość jest pomyślna – łatwo go policzyć. Bazową statystykę, określana jest ona przez broń, której używasz lub czasami przez konkretny manewr, uznaje się za podstawę łatwości – to znaczy, że nigdy nie będzie ona większa niż ta właśnie statystyka. Następnie należy odjąć od niej utrudnienia wynikające z kożystania z broni pomniejszone o twoją w niej biegłość. To ważne, różnica utrudnień i biegłości nigdy nie może być ujemna (wtedy łatwość byłaby wyższa niż twoja statystyka bazowa, a jak napisaliśmy, tak się nie zdaży). Identyczna zasada liczenia łatwości dotyczy używania zwykłych umiejętności w trakcie walki.

**Bronie**

Oczywiście, bronie służą do zabijania – lub bronienia się, co niestety często na jedno wychodzi. W Troice każda broń, czy przedmiot w walce jako taki, opisany jest zestawem cech, z czego najważniejszy to właśnie zdolność zadawania obrażeń. Została oba zobrazowana w formie tabeli, unikalnej dla każdego rodzaju broni, a czasami nawet dla pojedyńczych egzemplarzy – szczególnie, gdy jest to broń magiczna. Z owej tabeli odczytasz ile zadasz ran dla danej mocy, zawsze, kiedy w manewrze jest napisane *zaatakuj*. Dodatkowo, w tej samej tabeli oznaczone są ewentualne kondycje, które proń powoduje – przy określonej mocy ataku.

Na karcie broni znajdują się jeszcze dwa istotne element – statysyka główna oraz lista określników, które zmieniają właściwości broni. Poniżej wylistowane wszystkie standardowe określniki:

* *dwuręczna* – oznacza to, że broń, żeby wykorzytywać ją skutecznie, zajmie obie ręce, brak tego określnika oznacza, że broń jest jednoręczna
* *wręcz, zwarcie,* *podstawowy,* *bezpieczny,* *zasięgowy -* określa zasięg danej broni a to z kolei oznacza, w jakim zasięgu można przeprowadzać standardowe ataki, które same z siebie nie zmieniają dystansu; na karcie jednej broni może być więcej niż jeden określnik dystansu
* *koląca* – za pomocą tej broni można zadawać obrażenia pchnięciami
* *obuchowa* – za pomocą tej broni można zadawać obrażenia uderzeniami
* *sieczna* - za pomocą tej broni można zadawać obrażenia cięciami
* *nieporęczna* – zawsze, kiedy używając tej broni masz poświęcić przynajmniej jedną kość, musisz poświęcić jedną dodatkową kość
* *przebijająca* – broń ignoruje jeden punkt redukcji wtórnej pancerza
* *miażdzy* – broń w całości omija redukcję pierwotną pancerza, ale o ile przeciwnik posiada zbroję, moc twojego ataku jest zmniejszona o jeden

**Kondycje**

Jak zostało wspomniane bronie – a również czary i zdolności specjalne – mogą wywoływać u przeciwników różnorakie negatywne efekty – nazywane kondycjami – mają one specyficzny wpływ na walkę i zawsze nalezy uwzględniać zmiany, jakie z sobą niosą. Oto ich lista:

* *krwawienie* – ta kondycja nie ma efektu w czasie walki, ale sumuje się (należy zliczać – oznaczać na karcie ilość krwawień) by po walce zredukować stan zdrowia postaci o jeden za każde krwawienie. Obniżenie zdrowia następuje po pewnym czasie, około 5 minut, o ile wcześniej nie zostanie udzielona pomoc medyczna i zużyte medykamenty. Aby zatamować jedno krwawienie należy uzyskać moc jeden w rzucie pierwszej pomocy, każdy punkt mocy niweluje jedno krwawienie (uzyskując moc większą niż jeden od razu tamujemy więcej niż jedno krwawienie), a pomoc medyczną można testować kilka razy, ale tylko raz na jedno krwawienie.
* *głęboka rana* – ta kondycja powoduje, że wszystkie stany zdrowia mogą pomieścić o jeden mniej punkt życia, niż to wynika z wytrzymałości postaci. Punkty życia już zapisane w stanach zdrowia, które straciliśmy nie zmieniają miejsca, efekty głębokiej rany stosują się tylko do przyszłych punktów życia. Możliwe jest, aby otrzymać więcej niż jedną głęboką ranę – wtedy oczywiście tracimy więcej niż jedno miejsce w każdej kolumnie oznaczającej jeszcze nie zapełniony stan zdrowia. Jeśli zgromadziliśmy tyle samo lub więcej głębokich ran, ile wynosi wytrzymałość postaci, postać uznana jest za *na skraju śmierci*, i jeśli nie otrzyma stosownej pomocy, szybko umrze.
* *osłabienie* – ta kondycja powoduje, punkty akcji traca się, kiedy pierwszy punkt życia zostanie odpisany z kolumny stanu zdrowia, a nie ostatni. Pomimo tego, iż efekt tej kondycji nie sumuje się, nalezy oznaczać otrzymaną ilość osłabień na potrzeby innych zasad.
* ogłuszenie/zemdlenie – efekt ogłuszenie, lub – stosownie do sytuacji – zemdlenia powoduje, że postać traci wszystkie punkty akcji i pada nieprzytomna na ziemię. Efekt ten występuje zawsze wtedy, dopóki postać zgromadziła więcej osłabień niż ma w sumie wytrzymałości i niezłomności
* *oślepienie* - efekt ten powoduje, że od mocy rzutów w trakcie walki odejmuje się zawsze co najmniej trzy.
* *uszkodzona kończyna* – nakładając ten efekt zawsze musi być sprecyzowana kończyna – powoduje on, że używanie jej jest niemożliwe lub bardzo utrudnione. Nalezy przyjąć, że nie mozna wykonywać manewrów przy jej udziale, a prędkośc poruszania się jest ograniczona do jednej trzeciej

**Pancerze**

Jak do tej pory mogłeś odnieść wrażenie, że w grze Troika, jeśli tylko dojdzie do walki bardzo łatwo jest zginąć – jest to oczywiście prawda! Na szczęście sytuacja nie jest aż tak dramatyczna, jak można wyglądałoby to na pierwszy rzut oka, dla tych, którzy chcą przeżyć swoją pierwszą – i każdą następną – bitwę są pancerze.

Każdy z pancerzy posiada cztery cechy, które w sumie stanowią o jego jakości. Jest to **masa** pancerza, **redukcja pierwotna**, **redukcja wtórna** oraz **wytrzymałość**. O ile masa pancerza powinna być(zwykle) jak najmniejsza – lekkie pancerze mniej spowalniają walczących niż ciężkie – o tyle trzy pozostałe cechy powinny być jak największe, niestety, wyjąwszy pancerze magiczne, te, które dają największą ochronę najbardziej też spowalniają.

Jeżeli masa pancerza, jest większa niż siła postaci to za każdy punkt masy powyżej siły postać traci jeden punkt akcji w turze (tj. jedną kość co turę). Za tą cenę, za każdym razem, kiedy postać otrzyma cios, należy porównać punkty obrażań z wartością redukcji całkowitej pancerza – jeśli redukcja pancerza jest większa bądź równa punktom obrażeń – cios został całościowo przyjętęty na zbroję i odchodzi w niepamięć – nie ma żadnego efektu. Jeśli zaś punkty obrażeń przewyższają redukcję podstawową, cios przebił zbroję, ale został przez nią osłabiony – należy od mocy ataku odjąć redukcję wtórną zbroi i raz jeszcze określić ilość obrażeń, która została zadana. Dodatkowo, należy odjąć jeden punkt wytrzymałości zbroi, ponieważ doznała ona uszkodzeń.

Jeśli wytrzymałości zbroi spadną do zera, zbroja jest zniszczona, od tej pory całkowicie znika jej redukcja całkowita, redukcja wtórna zmniejsza się o połowę, zaokrąglając w górę – dodatkowo, każdy kto nosi zniszczoną zbroję traci jeden punkt akcji na turę (kary wynikające z masy pancerza pozostają bez zmian).

**Garść zasad dodatkowych**

Rozpoczynając walkę, należy przygotować swoją kartę postaci. W polu ekwipunek, dodaj wszystkie przedmioty które możesz wykorzystać w walce (oczywiście w granicach rozsądku, chodzi jedynie oto, żeby były pod ręką) – o ile znajdują się one przy postaci, ale nie w sakwach, plecakach itp. Przedmioty, które od początku trzymamy w ręku należy przenieść na odpowiednie pole – do lewej lub prawej dłoni.

TODO:

Następnie ustal swoją postawę początkową i ustaw ją przed sobą,

TODO:

wywrocenie

W trakcie walki morale zachowuje się trochę inaczej niż w trakcie całej przygody – dynamicznie zmienia się w zależności od sytuacji na polu walki – często również pod wpływem zaklęć. Niektóre manewry wymagają wydania tymczasowego morale lub można je przeprowadzić tylko i wyłącznie, kiedy nasze morale ma odpowiedni poziom – zostało to oznaczone na manewrach. Nie wolno wydać morale, jeśli miałoby ono spaść poniżej zera.

Na początku walki należy oznaczyć początkowe morale, ale z uwględnieniem poniższych modyfikatorów. Modyfikatory te mogą, ale nie muszą zmieniać morale w trakcie walki – decyzja, czy zaszły warunki do zmiany morale czy nie zależa zawsze od mistrza gry. Oto lista przykładowcych sytuacji zmieniających morale.

* duża dysproporcja sił w walce: od -2 do +2
* walka z pojedyńczym wyraźnie silniejszym przeciwnikiem, szczególnie magicznym: - 1
* śmierć lub poważne okaleczenie bliskiej osoby: od -1 do -5
* dezercja lub zdraja sojuszników w trakcie walki: od -1 do -2

ŚMIECHIUCHY, BETY, OFF-TOPIC BELOW:

(zachowane, ponieważ moga sie jeszcze kiedyś przydać)

**Podsumowanie walki– skrót**

Każdy rozdziela pulę na akcje, reakcje, specjalne – ustala postawę – a ten kto ma najwiecej akcji rusza się pierwszy i wykorzystuje je wszystkie. Reszta ma prawko wykorzystać punkty reakcji. Następnie kolejna osoba wykorzystuja akcje i tak, aż nikomu nie zostania każdna kość akcji, tura się kończy. Jest to moment, w którym wykorzystuje sie kości specjalne.

W czasie walki moc ustala się następująco – ilośc kości zależy od tego, ile gracz ich przeznaczy (to on dysponuje czasem postaci). Stopień łatwości to: statystyka bazowa - ( utrudnienia + biegłości w umiejętności) – przy czym łatwość nie może być większa niż statystyka bazowa.

**Podstawowa mechanika walki**

W podstawowej mechanice walki czas toczy się w turach, w których gracze, w kolejności określonej przez **inicjatywę** deklarują akcje swojej postaci po czym od razu ją wykonują. Aby określić początkową kolejność (inicjatywę) należy dla każdej postaci rzuciś k10 i dodać do wyniku (ilości wyrzuconych oczek, nie mocy). Uzyskane liczby przypisane do postaci należy posortować od najwyższej do najniższej, ta kolejność to właśnie kolejka inicjatywy. Pierwszy akcję deklaruje i wykonuje gracz, który uzyskał najwyższą liczbę, potem drugi co do wielkości.

W jednej turze każda z postaci ma prawo do jednej akcji spośród: **ataku**, **obrony**, **przemieszczenia** **się**, **rzucenia** **zaklęcia**. To znaczy, że w jednej turze gracz może wybrać, że jego postać **zaatakuje** inną postać, **obroni** **się**, **przemieści** lub **rzuci** **zaklęcie**. Dodatkowo, każdy z graczy ma prawo użyć w jednej turze maksymalnie jednego manewru specjalnego, który czasami wykracza poza ograniczenie jednej akcji.

Kolejność graczy w turze jest określona przez **inicjatywę.** Tuż przed walką każda z postaci dodaje wartość swojego refleksu do wyniu rzutu kością k10 (ilością wyrzuconych oczek, nie mocy).

"**Zaatakuj**" to znaczy spróbuj zranić przeciwnika bronią (lub nieuzbrojonymi rękoma), zadając mu o

*Rozszerzona mechanika walki*

*Morale w rozszerzonej mechanice walki*

***Punkty doświadczanie i rozwijanie postaci***

PDki są podzielone na trzy kategorie:

1. fabuła sesji - przygotowane przez MGa przed sesją

mistrz gry określa (sam dla siebie) ogólne założenia sesji, w skali do 1-3 wypisuje problemy/questy/rzeczydozrobienia/wiecieocochodzi za zrobienie których wszyscy gracze którzy przyczynili się do ich wykonania otrzymują wskazaną ilość PDków. Można ich wypisać ile się komu podoba ale należy pamiętać o nieprzesadzaniu i nierozdrabnianiu się.

2. odgrywanie postaci - ogólne założenia, za spełnienie każdego z założeń po jednym PDku

- odgrywanie morale

- odgrywanie zachowania

- pomaganie mistrzowi gry (prowadzenie dziennika sesji, pamiętanie o NPCach, ogólnie ujęte zaangażowanie, etc.)

- wnioski (krytyczne porażki, krytyczne sukcesy, bardzo ważne decyzje które coś zmieniły, to czego bohater się nauczył)

3. osobiste cele - każdy z graczy wypisuje osobiste cele swojej postaci i wartościuje je pod względem epickości w skali 1-3. Można ich wypisać ile się chce, ale każdy musi być zatwierdzony przez mistrza gry. Mogą być bardzo bliskie, bardzo odległe, dowolnie. Mogą się pokryć z fabułą sesji, ale MUSZĄ się zgadzać z charakterem postaci. Za ich wypełnienie (do końca) gracz otrzymuje wskazaną ilosć PD.

*Ogólnie przyjmujemy że gracze zdobywać będą 1. 4-5 PD; 2. 2 PD; 3. 3-4 PD*

*Co razem daje około 9-10 co sesję.<>*

*Alchemia*

*STATSY*

*BUDOWA: Siła, Zwinność, Wytrzymałość   
PERCEPCJA: Zmysły, Koordynacja, Refleks   
OSOBOWOŚĆ: Niezłomność, Retoryka, Prezencja   
INTELEKT: Inteligencja, Pamięć, Kreatywność*

*MANEWR*

*wersja uproszczona:*

*-bonus kości do ataku/obrony/poruszania się?/magii*

*-dodatkowa akcja którą manewr umożliwia*

*-możliwość lub nie zmienienia inicjatywy*

*wersja rozszerzona:*

*obrazek*

*flawor text (obowiązkowy do wypowiedzenia)*

*opis zasad manewru*

*wymagania dot. Broni (konkretny rodzaj, skyteczny dystans itp)*

*ludzkie klątwy słowne!*

*Przepisuję wnioski ze spotkania Troiki.   
PROJEKTY:   
  
KARTA POSTACI:   
1. Część Przygodowa:   
Dane osobowe   
atuty i statystyki   
kunszty   
umiejętności   
punkty expa   
  
  
2. Część taktyczna:   
EQ, bron, zbroja, etc.   
tabela życia   
kondycje   
efekty aktywne   
morale   
  
(być może potrzebna będzie jeszcze część 3. Troika )   
  
Podczas przygody używana jest tylko część przygodowa, podczas walki używana jest część taktyczna, karty postaw, karta broni, karty manewrów. Jedyna rzecz która się dynamicznie zmienia (wymaga ołówka i gumki) to karta taktyczna. Kart postaw i manewrów się nie modyfikuje, ale wymienia w czasie walki (kładzie się zamiast jednej inną)   
  
KARTA POSTAWY:   
Pula (jeśli dotyczy)   
Wejście postawy razem z quote   
tagi   
Działanie postawy (aktywki + pasywki)   
  
KARTA BRONI:   
Dane "osobowe"   
Tabela obrażeń   
Tagi   
Utrudnienia  - ogólnie stopień trudności, stats  
Specjalne zagrania (typu naciągnięcie cięciwy)   
  
KARTA MANEWRU:   
quote   
tagi   
opis: rodzaj (akcja/reakcja/specjalne)   
typ (atak, blok, sztuczka, unik...)   
Działanie*

KSIĘGA MISTRZA GRY

Po drugiej stronie lustra

zwana potocznie księgą spoilerów

HISTORIA ŚWIATA

Na początku świat był w równowadze. Całą rozciągniętą dwuwymiarową przestrzeń wypełniały, zajmując równe części świata, pierwotne elementy\* sześciu żywiołów. Praktycznie cały świat pozbawiony był energii\*\*. Nagle, w pierwszej chwili, w chwili o której mówi się „początek świata”, w pojedyncze elementy znajdujące się na samym środku świata, w miejscu w którym wszystkie żywioły się spotykają i przylegają do siebie, uderza prawie nieskończona siła, energia całego świata. Wszystkie sześć elementów wchłaniają tę energię, stając się pierwszymi atomami\*\*\*. W tym momencie jest cała nieskończona przestrzeń pierwotnych elementów, i sześć atomów, po jednym z każdego żywiołu, w których w każdym z nich zgromadzona jest jedna szósta energii całego świata. Atomy, zgodnie z zasadą braku zachowania energii, oddają swoją energię sąsiadom w kierunku odśrodkowym. Każdy z atomów ma dwóch sąsiadów ma w kierunku odśrodkowym dwóch sąsiadów, oddaje więc im połowę swojej energii na pół. W ten sposób powstaje w sumie 12 atomów, po 2 z każdego żywiołu, każdy z nich ma teraz 1/24 energii świata. Energia propaguje się niczym fala, cały czas w kierunku odśrodkowym, tworząc kolejne „pokolenia” atomów, każde kolejne jest dwukrotnie liczniejsze od poprzedniego i ma coraz mniej energii.   
Przeszła energia zmieniając pierwotne elementy w atomy. Od tego momentu zaczynają działać podstawowe prawa fizyki, atomy zaczynają się poruszać pod wpływem swojej energii, zaczynają się mieszać ze sobą, tworząc materię. Cały świat, zarówno prawa fizyki jak i materia, zaczyna ulegać ewolucji.   
Mija kabadżylion lat. Prawa fizyki działają już podobnie jak we współczesności. Świat jest w większości uformowany. Sześć pierwszych, najpotężniejszych atomów, miało tak wielką energię że nie uległy wymieszaniu z innymi. Na skutek ewolucji zmieniały się i komplikowały. Powstały z nich byty tak potężne, że można ich nazwać bogami. Bogowie wykształcili szczątkowe formy inteligencji, mieli również fizyczne postaci. Każde kolejne pokolenia atomów przekształcały się w coraz to słabsze byty, byli więc półbogowie, ćwierćbogowie, potwory i tak dalej. Bardzo dalekie pokolenia miały na tyle małą energię, że mieszanie się z innymi żywiołami następowało bardzo często, w ten sposób powstała cała fauna i flora świata\*\*\*\*.   
Bogowie, teraz już obdarzeni inteligencją i charakterem, przyjęli imiona. Rozpoczęła się Pierwsza Wojna Bogów. Bogowie w swej fizycznej postaci chodzili po ziemi, i zjadali napotkane istoty asymilując ich energię, samemu stając się w ten sposób silniejszym. Jest to czas w którym Kain, ze względu na najbardziej agresywne zachowanie, staje się najsilniejszym bogiem. Edahna i Vortren zawiązują sojusz, stając się niepokonaną parą. W wyniku walk, Pan pokonuje Inannę, a Kain Prawdziwą Galore. Boginie są zbyt silne jednak, i nie mogą zostać wchłonięte. Zwycięskim bogom udaje się je uwięzić, powoli, lecz stale, wysysając z nich energię.   
Kiedy większość silnych bytów zostaje pokonanych, zabitych, i wchłoniętych, bogowie dochodzą do wniosku, że dalsze takie działanie nie ma sensu. Tak samo jak pozwala się małym świniom dorosnąć przed ich zabiciem i zjedzeniem, bogowie postanawiają pozostawiać słabe byty, by pozwolić im wyewoluować, stać się silniejszymi, żeby był z nich większy pożytek w przyszłości. I tak, Kain pozostawia 18 pokolenie ognia, które w przyszłości stanie się wampirami. Edahna i Vortren, w nierozerwalnym sojuszu, pozostawiają 19 pokolenie ziemi i powietrza, by stało się krasnoludami i driadami, a Pan pozwala 21 pokoleniu wody, by stało się rasą ludzką. Każda z ras jest różnoliczna, ale posiada równą sumaryczną energię. Przy narodzinach nowego osobnika potrzebna jest dodatkowa energia na stworzenie nowego życia, która zawsze pochodzi od boga odpowiedniego żywiołu\*\*\*\*\*.   
Rasy, pozostawione bez kontroli bogów, żyją i rozwijają się na kontynencie. Jak się okazuje, nie są wobec siebie agresywne, tworzą jedną cywilizację, żyją w spokoju i dostatku. Nie jest to w planie żądnych dominacji bogów. Kain sprowadza na swój lud klęskę, zaczerpuje z krainy energię życiową i wprowadza, ogromne jej ilości, razem ze swoją krwią, w 40 najsilniejszych osobników swojej rasy, tworząc w ten sposób Bestie. Wszystko wymyka się spod kontroli, wyssana z energii kraina umiera zamieniając się w pustynię, pod wpływem ataku bezmyślnych agresywnych potworów, cywilizacja ras jest na skraju upadku. Pozostali Bogowie tworzą krainy dla swoich ras daleko od centrum świata, zsyłają na rasy religię i wizję raju, obiecując przeżycie dla tych, którzy za tą wizją podążą. Od tego momentu, rasy zaczynają rozwijać się osobno, każda w specjalnie przygotowanej dla siebie krainie.   
Parę tysiącleci później, prorocy zaczynają głosić o wielkich nadciągających kataklizmach. Ludziom przepowiadany jest Wielki Potop, Krasnoludom i Driadom trzęsienia ziemi, a Wampirom obwieszczony zostaje powrót żądnego zemsty Kaina. Wszystkie rasy gnane są przez swoich bogów z powrotem na środek, gdzie…   
… rozpoczyna się historia Holdena, w wyniku której uwolniona zostaje Inanna, która przyłącza się do Kaina, i Prawdziwa Galore, która przyłącza się do Pana. Wiele set lat po tych wydarzeniach…   
…rozpoczyna się Twoja historia, Graczu. A raczej Twojego Mistrza Gry, więc postaw mu piwo.   
\*\*\*\*\*\*   
  
  
szesć ‘boskich’ atomów wcale nie było tymi środkowymi – środkowy był jeden. I z niego właśnie powstało słońce  
  
  
\*Pierwotny element jest to stan materii pozbawionej jakiejkolwiek energii, nawet najmniejszej jej porcji. W takim stanie materia nie ma żadnych cech, żadnych właściwości. Nie ma masy, nie ma pędu, nie ma wymiaru, a ponieważ nie ma żadnych wydarzeń, żadnego ruchu, nie można mówić o upływie czasu. Jedyna rozróżnialna jej cecha to żywioł, jest ich sześć, woda lód ziemia powietrze błyskawica i ogień.   
\*\* energia jest siłą życiową i napędową. Nadaje wszystkie cechy materii, takie jak masa, pęd, wymiar, i tak dalej. Jest wchłaniana przez całą materię, pierwotne elementy i atomy.   
Zasada braku zachowania energii - Energia nie może być zgromadzona w atomach w nieskończoność, zawsze wypromieniowuje, po dostatecznie długim czasie cała zgromadzona energia opuści materię przenosząc się na sąsiednie atomy. Im więcej jest zgromadzonej energii, tym szybciej promieniuje, energia zawsze przepływa z atomu o wyższej energii do atomu o niższej, w kontakcie atomu z pierwotnym elementem, energia rozprowadza się po połowie.   
\*\*\* atom to pierwotny element który wchłonął energię, zostały mu nadane cechy, atom posiada masę, pęd, jest trójwymiarowy, i tak dalej. Nie ma górnego limitu energii którą atom może wchłonąć. Im mniej ma energii (więcej jednak niż 0) tym bardziej prawdopodobne jest że atom wymiesza się z innymi (co może spowodować że mieszanka będzie się składać z różnych żywiołów).   
\*\*\*\* Im większa energia atomu tym bardziej skomplikowany byt może z niego wyewoluować. Pierwsze pokolenie staje się bogami, drugie półbogami, dwudzieste jest podobne do ludzi, trzydzieste to zwierzęta, czterdzieste to rośliny, z pięćdziesiątych powstały gleby, rzeki, atmosfera, i tak dalej.   
\*\*\*\*\* Gdyby z jakiegoś powodu nie byłoby boga na świecie (bytu żywiołu o najwyższej energii), rasy nie byłyby w stanie mieć dzieci, nie dochodziłoby do poczęcia, bo nie byłoby skąd wziąć nowej energii.   
\*\*\*\*\*\* Zgodnie z Zasadą Braku Zachowania Energii, w końcu, po wielu tryliardach lat, energia opuści byty, w momencie który nazwać moglibyśmy "koniec świata", wobec czego wszystko wróci do stanu równowagi, gdzie wszystko składa się z pierwotnych elementów. Energia rozchodzi się w kierunku odśrodkowym gdzie dochodząc do sześciu krańców świata (do nieskończoności) zsumuje się i odbije, wróci, niczym fala na wodzie odbijająca się od brzegu. Wtedy energia całego świata z sześciu stron uderzy ponownie w sześć pierwotnych elementów na środku, tworząc sześć najpotężniejszych atomów żywiołów, które to przekażą swoja energię sąsiadom.. i cała historia zatoczy okrąg.

MARUDERZY EXODUSU

Kiedy Kain sprowadził zagładę na świat, Rasy rozpierzchły się, każda w swoją stronę. Nie wszystkim jednak udało się uciec. Ci, którzy odwrócili się od swojego społeczeństwa i od swoich bogów, pozostali na Kontynencie. Życie w warunkach postapokaliptycznych, przy tak dużym oddziaływaniu magii - doprowadziło do licznych mutacji i degeneracji, do zmian. Część z tak zmutowanych istnień przetrwała do dziś.

Krasnoludowie połączyli się na stałe ze swoimi zwierzętami, tworząc wilkołaki, a driady na stałe ze swoimi drzewami, tworząc enty. *Ludzie syreny a wampirki ???*

UMIEJĘTNOŚCI HISTORYCZNE

Kiedyś Rasy żyły w zgodzie i harmonii. Był to okres największego rozkwitu ich cywilizacji. Niewiele już zostało z tamtych czasów, część wiedzy mogła się jednak zachować w ruinach i jaskiniach. Gracze podróżujący po terenach dawniej zasiedlanych mogą odkryć ślady wspólnego życia Ras, a analizując swoje znaleziska mają szansę nauczyć się kilku przydatnych, dawno przez Rasy zapomnianych, umiejętności. Nosferatu i Galore jako najmłodsze rasy nie pozostawiły dziedzictwa, nie mogą mieć dostępu do takiej wiedzy.

TROIKA

*Troika jest tylko narzędziem, jest nieświadoma.*

*Odbieranie troiki za pomocą zmysłów*

*Dla mnie zdolności percepcyjne to po prostu zdolności percepcyjne, czyli zmysły - dostrojenie zmysłów do któregoś z aspektów Troiki pozwala dostrzegać prawa zachowania się świata, by później, za pomocą czystej koncentracji, je zmieniać. Najważniejsza i najtrudniejsza jest koncentracja, ale bez tej pierwszej części nie da się zrobić nawet najprostszego efektu. To, dla mnie, przypomina trochę jakieś oświecenie - zrozumienie i wynikająca z niego moc. Ważne jest, żeby troika nie zależała od żadnych statów - jedynie od samej wartości danego aspektu. Co dalej nie zmienia tego, że bez nosa, oczu, ucha nie da się użyć Troiki.*

*>główny zmysł w Troice<*

*SYNESTEZJA*

*Edahna nie zabrania używania Troiki – lubi mieć agentów po swojej stronie*

*Anomalia troiki*

>Wrażliwość< >dociekliwość< dwa z trzech sposobów na dojscie do Troiki

*>Używanie troiki zwraca uwage mentorow< zajebisty motyw – bogowie zabraniaja wierzącym korzystanie z mocy troiki w ten sposób, że wprowadzają w ich umysle małe zaburzenie, >zaburzenie percepcji< mimo tego możesz rozwijac możliwości percepcji ale dalsze proby konkretnego już uzywania troiki będą zablokowane. Po co to robią? Bo wiedza ze uzywanie troiki zwraca uwage mentorów, co bardzo im ułatwia polowanie na graczy i przekabacanie ich an swoją stronę. Wobec tego łatwiej bogom po prostu odrzucic troike niż ryzykowac ze ich czempioni spotkaja się z mentorami.*

MENTORZY

W czasach przed exodusem Rasy żyły razem, był to okres największego rozwoju. Najwspanialsze, najwybitniejsze jednostki tego okresu były w stanie coraz lepiej rozumieć otaczający ich świat. Byli w stanie dostrzec szczegóły budowy i sensu świata dookoła, co pozwalało im wpływać na otoczenie. Jeszcze powoli, stawiali pierwsze kroki na drodze kontrolowania rzeczywistości wokół nich. Kiedy bogowie powrócili, osoby te były potężniejsze, a ich wiedza o świecie wyzwalała ich z nienawiści i nietolerancji. Bogowie zauważyli, że zrozumienie świata, możliwość władania Siłami, pcha Rasy do odłączenia się od nich. Zaszczepili więc w umysłach Ras mentalną blokadę, która mąciła percepcję, nie pozwalając dostrzec szczegółów świata, a w efekcie uniemożliwiała korzystania z Sił. Niektórzy poddali się temu zabiegowi, przyłączyli się na powrót do bogów, i zapomnieli o Siłach. Jednak byli też tacy, którzy, przejrzawszy boską działalność, sprzeciwili się, odrzucili wpływ bogów, i rozpoczęli aktywną walkę. Większość została wybita przez wiernych, przetrwali tylko nieliczni najsprytniejsi, którzy zrozumieli, że na otwartym polu nie mają szans. Schowali się, dalsze działania prowadząc w ukryciu, dalej rozszerzając swoją wiedzę i rozwijając umiejętności kontroli Sił. Ich walka polegała na szerzeniu propagandy, podburzaniu wiary, rekrutowaniu indywidualistów, tak samo jak oni sprzeciwiających się bogom, wybijających się ponad przeciętność, czyniąc ich swoimi agentami. Byli w stanie dotrzeć do siebie nawzajem, powstawały mniejsze i większe sojusze, a współpracę trzech Sił którymi władali nazwali – Troiką. Sami siebie nazwali Mentorami, osobami które swoją mądrością i wiedzą kierują innymi. Stworzyli również amulety, które ukrywały ich i ich agentów przed oczami bogów, dodawały również efekt tajemniczości – powodowały, że otoczenie „zapomina” o twoim istnieniu. Znak na amulecie stał się symbolem przeciwstawienia się bogom. Taki efekt jest potężny, ma jednak swój skutek uboczny – w zamian za ukrycie przed percepcją obcych – użytkownik staje się centrum anomalii Troiki.

*wada natury: przyciągasz pobliskie zwierzęta i rośliny, chociaż nic dalej cie nie widzi   
wada techniki: procesy fizyczne i chemiczne zachodzą o wiele wydajniej, ognisko 'szybciej' płonie, metale szybciej rdzewieją   
wada umysłu: agent przyciąga umysły - objawia się to w snach o nim, które mają szanse wyśnić umysły, które go obserwowały*

Walka trwała, ale czas upływał. Mentorzy zdawali sobie sprawę, że czas ich życia nie wystarczy, by wypełnić ich misję. Wiedzieli, że ich śmierć jest kwestią czasu – kto nie zostanie znaleziony i zamordowany, umrze ze starości. Za pomocą swoich, praktycznie doskonałych już, umiejętności kontrolowania Sił, pokonali śmierć. Kiedy ich ciało umarło, przenieśli swoją świadomość na otoczenie dookoła, zaklęli samych siebie w skałę, drzewo, wnętrze jaskini, dno jeziora i szczyt góry, z dala od osiedli. Ograniczyli w ten sposób możliwość poruszania się i używania Sił, zapewnili sobie jednak długowieczność. W tej formie trwają, schowani przed oczami Ras i bogów, wykonują swoje plany za pomocą, schowanych dzięki mocy amuletów, agentów. Do czasów współczesnych przetrwało około 10-20 Mentorów, rozpierzchniętych na całym świecie, schowanych gdzieś w naturze, każdy z nich posiadający swoją własną motywację, historię, doświadczenie, wiedzę, umiejętności, oddanych mu agentów, łączy ich zaś jedna rzecz – wspólny cel – zabić bogów. Czas jednak nie został pokonany, kilka tysięcy lat, które minęły od powstania Mentorów, odcisnęły piętno na ich świadomości. Ich pamięć wyblakła, szczegóły historii ich własnego życia uległy zatraceniu, jedyne, co pozostało jasne i przejrzyste, to ich cel - niegasnąca nienawiść do bogów i chęć zemsty. Mentorzy przyjęli, że Troika jest bytem przeciwstawiającym się bogom, jest narzędziem służącym ich zagładzie. Niektórzy nawet powtarzają, czy ze względu na własne przekonanie, czy też na szerzoną propagandę, że Troika jest świadoma, że aktywnie dąży do zagłady bogów i przez to naprawienia świata.

W czasach współczesnych Mentorzy kontynuują swoje działania, nieustannie ukrywając się przed bogami. Wiedzą, że gdyby którykolwiek z bogów odkrył miejsce przebywania Mentora, oznaczałoby to jego koniec – ich przetrwanie polega tylko i wyłącznie na ukryciu, nie mają szans w bezpośrednim starciu z Rasami.

Mentorzy obserwują świat. Poszukują indywidualistów, buntowników, bohaterów. Każda wyjątkowa jednostka może potencjalnie zostać zwerbowana na agenta. Używanie Sił zwraca uwagę Mentorów, dlatego bogowie blokują u Ras możliwość ich używania. Mentorzy będą starali się dotrzeć do osobników, którzy obudzili w sobie percepcję Sił, i przekonać ich, że możliwość używania Troiki dostali właśnie od nich, i że zostali przez nich wybrani do wspaniałej misji uratowania świata poprzez zabicie bogów.

ROLA W HISTORII HOLDENA

Mentorzy dostrzegają Holdena, gdy ten wraz z drużyną przeszukuje ruiny, zgłębia historię świata. Zauważają jego przyjaźń z pozostałymi rasami. Kiedy uznają, że czas nadszedł, przychodzą do drużyny Holdena i powoli uczą ich świata. Pokazują im szerszy horyzont, udowadniają im istnienie Troiki. Przekazują im wiedzę, pomniejsze zadania w celu poprawiania równowagi, a na samym końcu, przekazują ostateczną misję do wypełnienia...   
  
zgładź bogów. Drużyna Holdena daje się zmanipulować i wierzy, buntuje się również, przyjmują Troikę i używają jej jako narzędzie przeciwko bogom. Pod koniec historii Holdena okazuje się że Mentorzy byli zaślepieni i w swej ignorancji nie rozumieli że istnieje inne, lepsze wyjście, niż zabicie bogów. Holden poznaje 'siódme wtajemniczenie', tzn. odkrywa kolejną stronę konfliktu, kolejną 'prawdę', i rusza do światyni świata by przebudzić pozostałych bogów.

ŚWIAT

GEOGRAFIA

CIAŁA NIEBIESKIE

POGODA

POTWORY

Podczas kiedy kształtowała się fauna i flora świata (@ historia świata), samotne osobniki tułały się po świecie. Zgodnie z zasadą ewolucji, im więcej dany byt miał energii, tym szybciej i bardziej się rozwijał, a im jej miał mniej, tym szybciej mieszał się z innymi. Ponadto, organizmy w tamtym czasie były prymitywne i agresywne, ciągłe walki były wygrywane przez najsilniejszych, którzy zjadając ciała przeciwników wchłaniali ich energię, a w konsekwencji najszybciej się rozwijali, rosła ich siła, mobilność, percepcja, dostosowanie do środowiska, także inteligencja. W ten sposób dochodziło do szybkich zmian w świecie i mieszania się żywiołów. W wyniku tego procesu powstały najróżniejsze odmiany stworzeń (oprócz zwierząt powstały więc trolle, mantikory, harpie, koboldy, i tak dalej), które nazywamy potworami, choć tak naprawdę, z obiektywnego punktu widzenia, nie różnią się one od zwierząt. Część z nich przetrwała do dzisiaj, czy to za sprawą długowieczności, możliwości hibernacji w głębi jaskini, czy też zdolności do rozmnażania. Większość potworów bytujących na terenach w pobliżu zamieszkałych osiedli została już wybita, im dalej w głąb kontynentu jednak, tym większa szansa na spotkanie nieprzyjemnego towarzystwa, również ze względu na…

WPŁYW CHAOSU

Na Środku Świata, w centralnym punkcie kontynentu, znajduje się słońce, które jest skupiskiem pierwotnej, chaotycznej energii. Jego promieniowanie jest powodem dla którego pobliskie tereny są chaotycznie zmutowane. Wszystko co żyje dookoła, na wskutek oddziaływania tak dużej dawki chaosu, ulega ciągłym, szybkim przemianom, przestając być podobnym do czegokolwiek co znamy. W pobliżu Środka mogą żyć największe potwory, karmiące się magią, takie jak hydry, giganty, wiwerny, również istoty zupełnie unikalne, których wymienienia się nie podejmę. Mistrz Gry może wymyślić dowolną kreaturę, co więcej, nie musi ona mieć sensu (gigantyczny kot pokryty łuskami mający jedno skrzydło, zionący kwasem), nie musi być przystosowana do życia – mutacja nie obchodzi się lekko z życiem. Występowanie i siła potworów, i bezpośredni wpływ chaosu nasilają się z bliskością do Środka, są więc powodami, dla których nie da się podejść bliżej niż na 100 kilometrów do Słońca.

WYJĄTKOWE OSOBNIKI

Mogło zdarzyć się tak, że z jakiegoś powodu (albo czystego przypadku) ewolucja obniosła się z jednym konkretnym osobnikiem w inny sposób, niż w przypadku jego podobnych. W ten sposób możemy otrzymać trolla, który być może będzie mniejszy, słabszy od jego braci, jednak z dużo lepiej rozwiniętą inteligencją. Spotkanie takiego jest ciekawym motywem na sesję – Mistrz Gry ma tutaj pole do popisu, za pomocą tego systemu „dowolna kreatura rozwinięta w dowolnym kierunku” MG ograniczony jest jedynie swoją wyobraźnią – zwracam jednak uwagę, żeby w tworzeniu potworów być ostrożnym, łatwo bowiem popaść w przesadę – wciąż Rasy powinny być jedynymi, które tworzą rozwinięte, inteligentne społeczeństwo. W świecie Troiki widzimy jednak sens istnienia czegoś takiego jak…

POMNIEJSZE SPOŁECZEŃSTWA

Decyzją Mistrza Gry jest wprowadzenie do świata gry istnienia pomniejszego społeczeństwa „potworów”. Mogą być to znane skąd inąd stwory, takie jak orki, gobliny, koboldy, może to być coś zupełnie nowego. Potwory te mogą tworzyć swoje własne, niewielkie osiedla, mieć podstawowe struktury społeczne i zaczątki języka, swoją własną moralność, przyjmować dowolną rolę w świecie i zawierać równie dowolne pakty i sojusze. Uczulamy jednak na potrzebę zachowania równowagi sił na świecie – gdyby założyć istnienie dodatkowej, silnej rasy orków, sprzymierzonej z krasnoludami, wytrąciłoby to szalę sił z położenia równowagi.

No dobra, nawet jeśli, to właściwie… co z tego? RPG to fabularny sandbox.

POTWORY Z LEGEND

WILKOŁAK

Wilkołak, twór chaosu, bestia plugawa, ni to człek ni zwierze. Potwór ten zamieszkuje głębokie lasy i puszcze, szczególnie upatrując sobie stoku gór. Wygląda pokracznie, jak garbaty, przerośnięty wilk, porusza się szybki chociaż chód ma nie lekki, dziwaczny, "człapiący". Najczęściej jest ich kilka, nigdy jednak nie słyszano o więcej niż 7 w jednym miejscu. Są bardzo rzadkie, na szczęście. Niektórzy utrzymują, że tworzą społeczeństwo, że w ich warknięciach można dostrzec zalążki komunikacji werbalnej.To oczywiście opuszczone przez Vortrena krasnoludy. Mogło być tak, że podobnie jak driady - krasnoludowie wniknęli w swoich zwierzęcych towarzyszy, ale dla mnie najlepszą opcją byłoby, gdyby w tęsknoty za swoją religią i innymi braćmi zaczęli się coraz bardziej upodabniać do swojego totemu, szczególnie że warunki życia pogorszyły się, zaczęły się te "sztormy chaosu" cała przyroda zwariowała. Żeby przeżyć, musieli stać się zwierzęcy. Stanowią rasę, ale ich inteligencja i krasnoludzka mądrość jest w nich uśpiona - przebudza się bardzo rzadko. Może istnieć święto, które umożliwiłoby krasnoludom i driadom opamiętanie się, tylko części z nich. Wtedy samotny tułający się krasnal spotyka samotną, przestraszoną swoim okrutnym drzewem driadę i mogą przedłużyć swój gatunek.   
Możliwe byłoby też odczynienie wilkołactwa (czy niedźwiedziołactwa czy sokołactwa) najlepiej poprzez powrót Krasnoluda do religii albo za pomocą magii Troiki - stanowiłoby to pomysł na parę sesji.   
Motyw czasowego odwilkołaczanie się driad i krasnoludów byłby doskonałą okazję żeby gracze mieli szansę podpatrzyć o co chodzi - że to właśnie zamienieni członkowie tych ras. Jeśli będzie potworów zwierzoludzi więcej niż tylko wilki niedźwiedzie i sokoły, co wcześniej mogło się zdażyć, połączenie wilkołaka z entem nie jest oczywiste i nie łatwo się wprost domyślić, że to ta sama klątwa.

RELISHYA – UPIÓR PUSTYNI

W czasie wielkiej ucieczki wampirów przez pustynie, ucieczki przed mroczną magią krwi Kaina, ucieczki przed Bestiami ale przede wszystkim ucieczki ze zrujnowanego świata targanymi burzami chaosu, Relishya - Matha prowadziła swoją grupę najmłodszych dzieci - wampirów 2-3 letnich. Był to podły czas, i pomimo iż reszta takich grup była dobrze zabezpieczona, oni zostawali coraz bardziej z tyłu - w końcu nie słyszeli nawet poganiania, nie widzieli Łowczych zabezpieczających tył. Zostali sami, mając wokół siebie tylko piaskową burzę, która bardzo szybko przerodziła się w sztorm chaosu. Dzieci przylgnęły do opiekunki, trzymając ją za ręce, nogi, koszule, ta jednak ciągle brnęła na przód i poganiała je, próbując dodać maluchom i sobie otuchy. Piaski porwały całą grupę w przestworza, i tornado zaczęło obdzierać z nich ciało. Ciągle trzymali się za ręce, kiedy magia obdarła z nich wszystkiego, oprócz jednej ostatniej warstwy strzępów skóry. Tak powstał Upiór Pustyni.Wygląd: wygląda jak strzępek szaty, skóry, łachmanów, najczęściej jednak można zaobserwować to jako cień na pustyni, nie mający z pozoru żadnego źródła.   
Charakterystyka: Upiór to tak na prawdę kilka istot - Relishya oraz jej podopieczni, którzy są jej ślepo oddani. Latają nad pustynią unoszeni konwekcją - nic nie ważą mają zaś dość dużą powierzchnię. Czasami, na rozkaz młode upiorki odłączają się od Matki, by poszukać ofiar. Upiór atakuje jako całość, opadając na jeden lub więcej celi - jeśli są blisko siebie, w ostatnim momencie rozdziela się na masę małych ciałek, wyglądających jak strzępy skóry i ubrania.   
Upiór nie poluje by zabić, a jedynie by zdobyć budulec. Zaatakowani są obdzierani z ubrań i skóry (skóry szczególnie), która (o czym nie wiadomo, ale są podejrzenia) służy do uzupełnienia ciała Upioru i upiorków. Zdarza się, że ofiara ataku przeżyje, nie mniej jednak na pustyni, w pełnym słońcu takie osłabienie jest prawie zawsze śmiertelne.   
Upiór woli polować na nie-Wampirki, bardzo często nie ma jednak wyboru.   
Statsy: Nie ma stastów, oprócz szybkości i zwinności jako takiej - te są wysokie. Nie mają hpków, to istota zrodzona przez czysty chaos. Jeśli tylko Relishya przeżyje, pozbiera swoje dzieci i z ciał zabitych obuduje je.

RÓD VAERISH  
  
W czasach koszmarów i zniszczenia kontynentu środka ludzkość rozpoczęła swoją wielką ucieczkę - pełni strachu, wiedzeni przez kapłanów obietnicami raju, wyruszyli na okrętach z ojczystej ziemi by zamieszkać na skrawkach ofiarowanych przez Pana. Wszyscy.   
  
Oprócz rodu królewskiego, rodziny Vaerish. Będąc u schyłku władzy postanowili pozostać wierni swojej krainie i tradycji, oraz - co najważniejsze - sobie samym. Podczas gdy przerażeni mieszczanie, widząc sztormy chaosu nadciągające zza horyzontu pakowali dobytek na statki, Vaerish zebrali się w sali tronowej nad ciałem zamordowanego króla (cesarza). Wyrzekli się boga, który nakazał kapłanom królobójstwo i wnieśli piedestał z rzeźbą króla, będący jego sarkofagiem. Ostatni król nad Wielką Wodą spoczął, jak jego poprzednicy, w kamieniu. Vaerish wraz ze swoimi przyjaciółmi i sojusznikami zostali opuszczeni, wkrótce wyspa i zamek królewski miały zostać zniszczone - pozostało tylko stanąć na wielkim pomoście i popatrzeć na ostatni zachód słońca nad Kontynentem Środka.   
  
Sztorm Chaosu wdarł się do miasta niszcząc i zmieniając - podmuch magii uderzył w ludzi, wniknął w ich płuca i zrzucił do wody. Mając w sobie ten zmienny pierwiastek, pośród wzburzonych wód szlachcice zaczęli tonąć, zagłębiając się coraz niżej w coraz spokojniejsze szare głębiny, a magia z płuc rozchodziła się po całym organizmie.   
  
Fenomen Vaerishów tłumaczy właśnie ta chwila, ten krótki kontakt z burzą chaosu, i brak kontaktu z chaosem później. Pod wodą panuje spokój, woda chłonie magię, ale równomiernie...   
  
Ludzie wrócili do swojego żywiołu i poczuli się w nim dobrze, mogąc oddychać wodą postanowili tu zostać. Głębiny ich nie miażdżyły, zanurkowali więc po swoje skarby ze zniszczonego zamku i odbudowali warownię w morskich toniach. Warownia była lustrzanym odbiciem dawnej siedziby rodu, najstarszy zaś syn został pierwszym królem Pod Wielką Wodą. Dawni królowie czekają by wypłynąć na nowych nurtach czasu.   
  
Stanowią oni kulturę przez lata oddzielną ale i skomplikowaną. Kochają wszystko co wiąże się z lądem, kochają słońce a jednocześnie gardzą ludźmi i innymi rasami które uciekły. Przez lata, dzięki łykowi magii, ich organizmy rozwinęły się. Stali się oni - w swoim rozumieniu piękniejsi i doskonalsi. Bardziej dostosowani do swojego żywiołu i to w jego czystej postaci, nie skażonej okrutnym bogiem. To twardy ród, gotowy bronić swoich podmorskich ogrodów przez bestiami Pana - którego od tamtej pamiętnej chwili przeinaczają na Nap, jako że się od nich odwrócił. Władają pradawnym językiem ras, który jest praprzodkiem wszystkich języków. Uprawiają sztukę, muzykę i śpiew, poezję, chodź dziedziny te są utrudnione w Głębi. Mężczyźni mają silniejsze ramiona i barki niż ich nadwodni odpowiednicy, włosy mają zwykle szare. Kobiety, bardziej smukłe, mają kolorowe włosy, włosy wodorostów i korali. Ogony rasy Syrenów nie są rybie a bardziej delfinie, mają jednolitą skórę bez łusek.   
  
Nienawidzą ludzi, ale wierzą, że kiedyś pojawi się godny przywódca, żeby zamienić z nim jedno lub dwa pradawne słowa. Być może nawet przywrócą kiedyś Nad-Głębi pierwszych władców. Być może taki czas nadejdzie.

*TERMINY I SPOSÓB DZIAŁANIA NIEUMARŁYCH   
Motywacja - główny cel danej istoty, MUSI BYĆ ZAPISANY, ponieważ szczegóły mają znaczenie, co innego to "walczyć z krasnoludami" a co innego "bronić ludzi", co innego to "zdobywać pieniądze" a co innego to "żyć wystawnie"   
Mechanika Chaosu - w ciele za życia najdowała się energia chaosu, ale śmierć ją wydziera. Nie mniej jednak duch, jeśli ma być związany z ciałem musi mieć wnim 'manę' - jest to pomost pomiędzy światami, ale tak na prawdę coś, czego ten duch się trzyma w tym świecie. Mana ta będzie powoli wyciekała z ciała, przez co nieumarłych łatwo śledzić wzrokiem many (tak jak Nosferatu który stracił morale). Nieumarły traci jeden punkt many na ileśtam, prawdopodobnie dzień. Kiedy straci wszystko i nikt tego nie uzupełni, ginie. Jeśli nieumarły jest na jakimś miejscu mocy, węźle, to wchłania a nie traci manę.   
  
Nieumarły IV stopnia: (nie do końca nieumarły)   
Ekstremalnie potężne duchy będą miały zaklęcia zdolne przejąć czyjeś ciało, wykorzystują je do swoich własnych celów, zgodnych z ogólnym celem ducha. Ciało to może być żywe i chętne duchowi.   
Przykład: Duch rzeki, na której ludzie zbudowali tamę wskrzesza sobie bobra, który przegryza wielkie drzewo tak, żeby spadło na nieukończoną jeszcze konstrukcję.   
Przykład 2: Mała driada, przyjaciel wielkiego dębu zgubiła się w wielkiej puszczy. Driada jest za mała, żeby korzystać z mocy swojego Drzewka, duch jednak upiera się, żeby pomóc. Wnika w łanię, która odnajduje wilka, z którym związany jest krasnolud i wabi go do driady. Wilk, odnajdując dziecko, zaprzestaje pościgu i pilnuje małej, póki jego krasnolud nie dotrze na miejsce.   
  
Nieumarły III stopnia:   
  
Gdy ktoś lub coś wmusi ducha w trupa, duch zaczyna kontrolować ten specyficzny pojemnik. Oczywiście, jeśli jest to duch natury zachowuje swoją starą motywację i będzie realizował swoje własne cele. Sprawca nekromacji, przy tworzeniu nieumarłego może próbować wmusić nową motywację - jako nadrzędna zasada nigdy nie może to być motywacja przeciwna. Duch rzeki nie może zostać zamieniony w szkieletora wylewania do rzeki szamba. Motywacja dopuszczalna to taka, która jest neutralna dla ducha. Duch rzeki może mieć motywację bronienia nekromanty. Jeśli jednak działania Nekromany staną się przeciwne do oryginalnej motywacji ducha, ozywieniec zachowa się zgodnie z oryginalną motywacją - jeśli nekromanta ze szkieletem zrobionym z ducha rzeki zacznie wylewać do rzeki szambo, ożywieniec go zaatakuje.   
  
Nieumarły II stopnia: ()   
Zaczyna się robić mocno... Jeśli Nekromanta sprowadzi ducha którejś z ras do ciała, co nie jest łatwe, ale łatwiejsze jeśli dobrego ducha do dobrego ciała, taki ożywieniec dysponuje umiejętnościami z za życia i zmienionymi statystykami, zaleznymi od jakości ożywienia. Ożywieniec wypełnia motywację którą miał za życia ale Nekromanta może ją modyfikować. Jeśli użyje ducha żołnierza, który miał za motywację walkę z krasnoludami (ale nie obronę ludzi) można zmienić tą motywację na walkę z wrogami nekromanty.   
  
Nieumarły I stopnia: (Prawdziwy Nieumarły)   
Przypadki te są ekstremalnie rzadkie, nie mniej jednak warto o nich wspomnieć. Bardzo potężne duchy ras, po śmierci, kiedy uporają się z traumą i szokiem potrafią wniknąć w ciało i kontynuować jedną główną motywację, którą miały za życia. Dysponują wspomnieniami z życia, ale nie emocjami, chyba że stanowi wspomnianą główną motywację.   
  
KOMENTARZ autora:   
oczywiście, nie powiedziałem nic o samych nekromantach - ale na nich nie mam takiego pomysłu, będę miał niedługo   
Chciałbym zwrócić uwagę na kilka zalet takich rozwiązań:   
1) oryginalność   
2) sesjogenność!!!   
3) MG może w dowolnym momencie zamienić głupiego moba w kogoś, kogo historię trzeba odkryć, z głupiego moba w zdesperowaną, porzuconą kobietę, która zabije każdego niewiernego mężczyznę. Sesjogenność x2, gość zabity przez zombi, nekromanta nie wie o co chodzi (albo to ten gościu był nekromantą), zombi działa bez zarzutu, a jednak...   
4) mamy głupie moby*

|  |
| --- |
| *Nie podoba mi się idea że duch sam z siebie może przejąć ciało zwierzęcia. Jakoś to mi tutaj nie pasuje. Duchy to duchy, nie powinny mieć takiej ingerencji w świat, nie w taki bezpośredni sposób. Ja rozumiem, że to potężny duch, ale potężny duch ingeruje dalej po duchowemu, niefizycznie. Przejmowanie ciała zwierzęcia to powinna być zaawansowana moc Natura+Umysł.  Nieumarły III i II stopnia: To też jest nieduchowe, ale ponieważ jest ingerencja konkretnych zaklęć, to w sumie może być. Nie nazywałbym tego Nieumarłym, tylko Kukiełką. Wampirka, Człowiek albo Nosferatu mogą mieć nie za duże drzewko odpowiedzialne za tworzenie i kontrolę Kukieł. Ale czy to na pewno dobry pomysł, żeby tak używać duchy? Straciłyby one wtedy swój mistyczny klimat gdyby były tak ot wykorzystywane. Kukiełki to powinny być żywe stworzenia zabite podczas rytuału, powodującego że Magia z ciała nie uchodzi, ale Patron tak. Wtedy osoba tworząca Kukiełkę rzuca zaklęcie przejęcia kontroli i używa swojej Magii żeby wypełnić pustkę po Patronie swoją wolą. Tak powstaje Kukiełka, które de facto jest istotą nieumarłą.   I stopień też mi specjalnie nie leży. Kto umarł, ten nie żyje, to całkiem mądre i w gruncie rzeczy tak powinno być. Ale taka opcja, ponieważ jest ekstremalnie rzadka, w sumie to mi nie przeszkadza, może być.* |
|  |

BOGOWIE

WIARA

Wiara w świecie Troiki różni się znaczeniem od potocznie przyjętego. Tutaj sam fakt istnienia bogów właściwie nie jest poddawany w wątpliwość, obecność bogów i ich ingerencja w świat rzeczywisty jest prawie że namacalna. Wiarę rozumiemy bardziej jako wyznawanie, oddanie się, czczenie, chęć służenia i przynależności do danego boga. Każdy zdaje sobie sprawę z istnienia pozostałych bogów, tylko jednemu jednak decyduje się oddawać hołd.

Wiara funkcjonuje jako dwustronny łącznik między osobą a bogiem. Im większa jest wiara jednostki w swojego boga, tym połączenie między nimi jest silniejsze, zawsze jednak pozostaje głęboko w podświadomości – praktycznie nikt nie zdaje sobie sprawy, jaki bóg ma na niego wpływ.

POWSTANIE WIARY

Rasy pierwotnie były bezmyślnymi zwierzętami, które jednak, jak wszystko na świecie, poddane zostały działaniu ewolucji. Umysł nadał zwierzętom żywiołów ciągle rosnącą inteligencję, dzięki czemu zyskały one świadomość i stały się bardziej odporne na kontrolę bogów. Bogowie zobaczywszy, że tracą bezpośrednią kontrolę nad swoimi poddanymi, zmuszeni zostali do używania kontroli pośredniej, czyli do przekonywania Ras do podążania za nimi.

KONSEKWENCJE WIARY

Osoba silnie wierząca podświadomie przejmuje sposób myślenia swojego boga, narzucane przez niego wartości, cele do których dąży\*. Wraz z postępem wiary, od początkowej nieufności i dystansu, zwiększa się jego niechęć do pozostałych ras, poprzez nienawiść, aż do otwartej wrogości, jednocześnie zwiększa się przywiązanie do współwyznawców. Rośnie też wpływ jaki bóg ma na umysł osoby, co przejawia się na wiele sposobów. Bóg na swoich wyznawców może sprowadzać sugestie, potem sny, wizje, w końcu rozkazy. Im lepsza wiara, im lepsze połączenie, tym łatwiej bogu „korzystać” ze swoich wyznawców. W skrajnych przypadkach fanatyk przestaje odróżniać wolę boską od swojej własnej, staje się kontrolowaną marionetką.

Połączenie jest jednak obustronne, więc im silniej wyznajemy boga, tym łatwiej korzystać nam z jego mocy. Oddając mu cześć i działając zgodnie z jego polityką, zyskujemy jego zaufanie i uznanie, zwiększamy naszą wiarę i połączenie, dzięki temu bóg chętniej wysłucha naszych próśb i modlitw, będzie bardziej skłonny użyczyć nam pierwiastka swojej mocy w potrzebie, również współwyznawcy będą na nas przychylniej patrzyli.

\* dla przykładu – silnie wierząca wampirka będzie bardziej samolubna, będzie dbała o swój własny rozwój i siłę, a mocno wierzący człowiek będzie bardziej skłonny na poświęcenie dla dobra Cesarstwa

SIŁA BOGA

Bóg czerpie swoją moc przede wszystkim ze swoich wyznawców. Każda osoba czcząca boga dodaje mu mocy, więc im więcej wyznawców tym lepiej. Im ta osoba ma większy potencjał, tym więcej mocy będzie w stanie dać, a jako potencjał rozumiemy sumę wiedzy, umiejętności, sprawności fizycznej, doświadczenia, tak naprawdę wszystkiego na co składa się dana osoba. Pojęcie „potencjału osoby” można rozumieć intuicyjnie, nie ma potrzeby definiowania tego w sposób ścisły, wiadomo, że potencjał dorosłego rycerza lub starego mędrca jest znacznie większy od potencjału nastolatka, wiadomo też, że ucząc się gotować, ćwicząc fizycznie, czytając książkę, zwiększamy swój potencjał. Trzecim czynnikiem (poza ilością i ‘jakością’ wyznawców) jest ich wiara, czyli jakość połączenia. Im będzie ono lepsze, tym więcej z tego ‘potencjału’ zostanie przekazane bogu; warto zaznaczyć jeszcze, że pozyskiwanie mocy przez boga trwa cały czas i odbywa się bez najmniejszego wpływu czy szkody dla wyznawcy.

Pozyskiwanie mocy przez boga może się odbyć tylko podczas modlitwy – modlenie się do boga powoduje delikatne fizyczne zmęczenie, jednocześnie daje uczucie szczęścia i satysfakcji i połączenia z mistycznym jestestwem boga – w pewnym stopniu może być nawet uzależniające

Warto zauważyć, że bogowie zachowują bardzo podobną siłę, mimo używania zupełnie odmiennych ‘metod’ pozyskiwania mocy, w tym pozyskiwania i traktowania swoich wiernych.

Pan – Życie - kontynuuje ekspansję terytorialną, cały czas rozszerza granice Cesarstwa nakłaniając poddanych do rozmnażania się. Ilość wiernych zwiększa się, mimo ograniczonego ‘potencjału’ każdej z jednostek. Pan wierzy, że przewagi liczebnej nic nie jest w stanie zatrzymać.

Galore – Śmierć - W przeciwieństwie do religii Pana, Galore uważa swoją religię za elitarną. Zostanie wyznawczynią Galore jest wyróżnieniem i zaszczytem, wymaga poświęceń i wyrzeczeń – kapłanek jest niewiele, ale są niezwykle gorliwe i oddane. Każda z nich jest zauważana przez boginię, a ze strony społeczeństwa traktowane są z dystansem i respektem.

Vortren – Wojna - zachowuje równowagę między ilością a siłą wyznawców. Vortren jest sprawiedliwym i wymagającym bogiem.

Edahna – Opieka – jako jedyna bogini akceptuje w swoim gronie osoby posługujące się Troiką. Uważa ich za potężne jednostki, które warto mieć po swojej stronie – nie blokuje więc im możliwości jej rozwijania i używania. Edahna swoich wyznawców otacza opieką i ciepłem, jest kochającą i dobrotliwą matką. Stara się chronić każdą, najmniejszą i najsłabszą nawet driadę.

Kain- Siła – Kain jest bogiem najbardziej agresywnym, wyznającym zasadę „survival of the fittest” – przetrwają najsilniejsi, często kosztem tych słabszych. Wartość osoby jest decydowana przez jego siłę – więc wyznawcy Kaina dążą do osiągnięcia fizycznej doskonałości. Wyznawczyń Kaina jest niewiele, ale wampirki słyną ze swej fizycznej sprawności.

Inanna – Mądrość – Inanna przekonana jest że to wiedza i przygotowanie najbardziej wpływają na sukces, Inanna stawia nacisk na rozwój mędrców, rzemieślników, nauczycieli, badaczy.

Jak widać, podejście każdego z bogów, mimo różnic, w ostateczności sprawdza się bardzo dobrze.

MOŻLIWOŚCI BOGA

Bogowie, korzystając z mocy danej im przez swoich wyznawców, zdolni są do ingerowania w świat rzeczywisty. Oczywiście każdy boski czyn kosztuje go część swojej mocy. Zazwyczaj bogowie działają subtelnie, podszeptują strażnikom o zdrajcy wewnątrz ich szeregów, leczą rany zasłużonego wojownika, ale potrafią działać bardziej bezpośrednio (odpowiednio za to płacąc), zsyłając wizje na generałów przekazują informacje o nadchodzących wojskach wroga, psują pogodę na linii zaopatrzeniowej przeciwnika, w skrajnych wypadkach wywołują trzęsienie ziemi podczas bitwy przerzucając szalę zwycięstwa na swoją stronę. Potocznie można to rozumieć jako bogów grających w grę strategiczną czasu rzeczywistego, coś a’la Black & White, mają swoje sposoby zbierania i wykorzystywania many, by osiągnąć swój cel – czyli dominację na świecie.

KONFLIKT I POŁĄCZENIE

Był czas, gdy bogowie (ściśle mówiąc, wtedy jeszcze nie byli bogami, po prostu najsilniejszymi osobnikami swojego żywiołu) kształtowali się, zyskiwali inteligencję i świadomość, tułali się po świecie, walcząc z napotkanymi istotami, wchłaniając ich moc, samemu będąc ogromnym mocy źródłem. Każdy z nich zdawał sobie sprawę, że oprócz niego, istnieje jeszcze pięcioro podobnych jemu (siłą i rozwinięciem) istot. Pokonanie drugiego osobnika podobnej mocy byłoby wystarczającym warunkiem stania się najpotężniejszym bytem i w efekcie uzyskania dominacji na świecie – w stanie równości sił było to jednak niemożliwe. Bogowie zauważyli swoich konkurentów, w ten sposób zaognił się konflikt przyjmujący formę wyścigu zbrojeń, każdy bóg na skutek doświadczeń i różnorodnego rozwinięcia charakteru, przyjął inne strategie rozwoju, które w ten czy inny sposób praktykuje do dziś dzień. To właśnie wtedy Vortren znalazł sojusznika w Edahnie, oboje zgodnie uznali, że połączenie się będzie dla obojga korzystne. Ich charaktery okazały się idealnie dopasowane, doszło więc do trwającego do dziś sojuszu.

*Każdy mężczyzna rozpoznał swoją partnerkę z którą mógłby się związać, widzieli tez ze umożliwienie przeciwnikowi na polaczenie się jest dla niego niekorzystne doszlo wiec do walk, których wynikiem było zniewolenie Galore przez Kaina i Inanny przez Pana, moc boga jednak jest tak wielka, ze niemożliwym jest wchloniecie calej jego mocy od razu,*

*Walka była już o źródło mocy – kto to kontrolowal de facto kontrolowal swiat bo był po prostu tak silny, ze wszystkich miał na skilla. Spotkali się tam wszyscy sześcioro. Edahna i vortren byli już dogadani, reszta nie.*

*Efektem tego było przybranie boskiej postaci – wchloniecie duzej czesci słońca czyli pierwotnej magii spowodowalo wejscie na ‘wyzszy level’. Level z którego zejsc można tylko tracac bardzo duzo mocy.*

Tak rozpoczęty konflikt trwa do dziś. Kto zagarnie środek – ten zagarnie największe źródło mocy – ten zdominuje świat, zapewniając sobie przetrwanie.

INNOWIERSTWO

W skrajnych przypadkach akceptowalne jest, że postać gracza będzie wyznawać boga obcej strony konfliktu (człowiek wyznający Vortrena, driada wyznająca Kaina), ale należy pamiętać, że bogowie (obu stron) niechętnie na to przystają, wiąże się to ze społecznym brakiem akceptacji obu ras i ogromnym konfliktem wewnętrznym postaci. Sugerujemy, żeby Mistrz Gry zezwalał na wyznawanie boga obcej strony ekstremalnie rzadko, i tylko w doskonale uzasadnionych przypadkach.

INNOWIERSTWO PANA (MULTIRASOWE SPOŁECZEŃSTWO

*I dochodzimy do najbardziej kontrowersyjnego pomysłu:   
Pan i Galore: ekspansja terytorialna i farmienie ludków to wiadomo. Ale z drugiej strony: przekonywanie i nawracanie innych ras do wiary w Pana. Eksperymentalna metoda stworzenia wielorasowego, ale monoteistycznego społeczeństwa: Pan próbuje (również z pomocą Galore) nawrócić przedstawicieli innych ras na wiarę w idee propagowane przez Pana. Pozwala im stworzyć wielorasowe społeczeństwo, pod warunkiem, że wszyscy wyznają jedną wiarę w Pana. Przez co nabywanie nowych wyznawców nie ogranicza się tylko do jednej rasy i jest w stanie w krótszym czasie zdobyć więcej wyznawców niż tylko poprzez 'rozmnażanie' własnych ;p   
  
  
  
I jeszcze uwaga do Galore i Innany - z Twojego opisu wydają się do siebie niesamowicie podobne w działaniach. Jedna tylko wysyła szpiegów, a druga dywersantów. What's the difference? I dlaczego Galore ma być taka agresywna? Ja wiem, że te dwie bogini są najmniej dopracowane jeszcze, bo niewiele nad nimi myśleliście, ale trzeba im nadać jakiś indywidualny charakter. Bo na razie to nie wiem o nich prawie nic (prócz tego, że Innana to kult wiedzy, odcięta trochę od rzeczywistości, Biblioteka, Bibliotekarze i takie tam)..  
Edahnie koniecznie trzeba dopisać parę negatywnych cech, zgadzam się jak zwykle.*

*Problem z szałem można rozwiązać dwojako. Albo zrobić że Kain, jako wyjątek, nie przyzwala na wyznawanie go ( co już proponowałem wcześniej), to miałoby sens. Albo faktycznie zrobić tak, że inni też dostają szał. Szał innych ras będzie wyglądał inaczej, ale sens pozostanie ten sam, osobę ogarnia wściekłość i żądza krwi, zesłana przez boga. Driada wpadająca w taki szał byłaby mega ciekawa - i chętnie bym taką postacią zagrał. To nie jest power gaming, wręcz przeciwnie, to jest walka ze stereotypami. (podejrzewam, ze w praktyce driada z szałem to byłby niesamowicie katastrofalny pomysł)*

AWATARY:

Pan - Cesarz   
  
Galore - Bookah. Pojawia sie w randomowych miejscach, zamraza przyrode dookola, zostawia za sobą tylko zamarznięty pas, nikt jej nigdy nie widzial.   
  
Vortren - Byt przyjmujący postać jednego z trzech zwierząt Krasnoludzkich.   
  
*Edahna - Duch Wszystkich Drzew, wspólna świadomość natury. Wiatr – korzystanie z umiejek religii driad polega tak naprawdę na używaniu awatara edahny czyli bytu Wiatru.*  
Kain - Kain, to wiadomo, Kain jest sam dla siebie awatarem.   
  
Inanna - biblioteka Inanny, w stolicy Wampirow, to jest ekstra.

DUCHY

Ład i porządek Troiki potrafią opanować istniejące w danym miejscu źródło chaosu, utworzyć mniej lub bardziej prymitywny rodzaj świadomości który ma w sobie proste cele i motywacje kierujące jego działaniem.   
  
Umysł jest najbardziej intuicyjny - osobowość człowieka po śmierci w miejscu, w którym jest dużo chaosu zostaje w jakimś stopniu zachowana i nie rozmywa się w przestrzeni tworząc ducha konkretnej osoby. Duch ten jest najbardziej świadomy i wolny ze wszystkich trzech rodzajów. Ma określone cechy osoby, po której powstał, w zależności od ilości chaosu, który zdołał opanować zachował odpowiednio więcej pamięci/motywacji/cech itp. Z biegiem czasu i wraz z użyciem chaosu, z którego się składa 'ja' ducha rozmywa się i staje się coraz bardziej ograniczony. Kieruje się coraz prostszymi motywami, jest coraz słabszy.   
  
Natura - zbiorowa świadomość zwierząt i roślin w miejscu, w którym znajdue się dużo chaosu, stwarza granice i tworzy podstawową formę instyktownej świadomości, która od tamtej pory przyjmuje rolę 'strażnika' danego miejsca, który jest 'przedłużeniem' tej zbiorowej świadomości miejsca i dzięki magii zawartej w duchu otrzymuje dodatkowe umiejętności. Duch ten jest generalnie słabszy (mniej bezpośredni) od Umysłowego, ma bardziej ogólne zdolności, które są najbardziej skuteczne na 'własnym' terenie. Szybko traci swoją energię poza swoim miejscem.   
  
Technika - coś, co tutaj jeszcze się nie pojawiło, a moim zdaniem też powinno być. O co chodzi? Jak dla mnie 'duch tamy', który jest tak często wykorzystywany przez Holdena przykładem nie mógł powstać na bazie Natury - z naturą to tama nie ma nic wspólnego. Musiał więc powstać na bazie myśli technicznej - projekt, 'idea', która przyświecała twórcy, a następnie wkład pracy wszystkich ludzi, którzy się do tego przyczynili - potrafią stworzyć wystarczająco dużo porządku i ładu, aby opanować początkowy chaos. Dzięki temu powstaje duch tamy, duch biblioteki, duch świątyni. z architekturą sprawa ma się łatwo - zastanawiam się jakby to się miało odnieść do innych 'tworów' ludzkiej twórczości powiedzmy. Bo wydaje mi się, że to powinno mieć możliwość zaistnienia odnośnie każdej tego typu twórczości, a z drugiej strony bez sensu byłoby, żeby każdy 'wielki mistrz cechowy' potrafił wytworzyć jakiś miecz/garnek/patelnię z duchem x) Dlatego to musiałoby być obostrzone - np. kwestią czasu lub nawet wielkości (formy złożoności też). W ten sposób taki techniczny duch pojawiałby się tylko w przypadku rzeczy długowiecznych, skomplikowanych, cieszących się 'szacunkiem', czyli użytecznych w jakimś względzie.

Co mają duchy?  
Motywacje (podstawowe wpisane "instrukcje" do czego duch ma dążyć) - jak najbardziej tak. To w ogóle jak dla mnie podstawa istnienia ducha. Bez tego duch się rozpada. To jest jakby 'narzucony' ład i kierunek poprzez coś, co kontroluje chaos.   
  
Chaos i esencje - to, z czego duch się składa i dzięki czemu jest w ogóle 'czymś więcej'. Czy duch traci swoją esencję, kiedy zużywa jakichś swoich specyficznych umiejętności? Logiczne jest, że tak, bo w koncu z tego się składa. Czy to powinno być odnawialne? Hmm... To ciężkie pytanie - moim zdaniem jeśli tak, to powinno to być cholernie trudne. Ewentualnie zależne od tego jaki to rodzaj ducha - duch miejsca powinien mieć możliwość odnowienia swojej energii. Duch konkretnej osoby - niekoniecznie. Nie możemy odtworzyć jego 'wzoru', jego osobowości przez co nie możemy odtworzyć ejgo struktury. Natomiast struktura ducha lasu - owszem traci się, ale dużo słabiej i można ją jako tako odnowić - chaos w otoczeniu jest cały czas, a Natura tylko porządkuje go i układa w określoną strukturę świadomości lasu, więc wystarczy, że wróci do miejsca, gdzie powstał i na nowo da się 'ułożyć' w określony wzór. Technika, czy architektura o której tu pisałem - tak samo. Dopóki duch znajduje się na terenie swojego miejsca, powinien mieć odnawialne źródło energii. Ale generalnie jest dużo 'słabszy' niż duch umysłogenny.   
O, to generalnie ma sens - duch pozbawiony swojego 'źródła' - czyli miejsca, z którego pochodzi: lasu, tamy, budynku, traci swój chaos. Kiedy wraca do swojego miejsca, może się zregenerować. To samo mogłoby się tyczyć duchów osobowościowych - jeśli wróci w jakieś miejsca związane z jego życiem, z jego pamięcią, świadomością, historią - regeneruje się, jako że odtwarza się poniekąd jego osobowość, pamięć, cokolwiek. Otherwise - duch powoli się rozpada i 'umiera'.   
  
Co do umiejętności posiadanych przez duchy:   
  
Duchy miejsc (Natura): z racji swojej podstawowej świadomości dążą do przetrwania i zachowania równowagi w danym miejscu (rzeka, las, pustynia) - do dyspozycji mają pełną gamę różnych zachowań. Po pierwsze - jako byt 'świadomości grupowej' może przywoływać zwierzęta i poniekąd nimi dyrygować. Po drugie - stwarzanie wrażenia na osobie, która przebywa w danym miejscu - poprzez sprzyjanie lub niesprzyjanie. Czyt. jeśli ktoś zagraża swoją obecnością miejscu - np. więdnięcie owoców, żeby nie mógł z nich skorzystać, gubienie drogi, mylenie ścieżek, zmienianie tego typu rzeczy i przeciwnie - jeśli ktoś miejscu sprzyja - zawsze znajdzie wodę, pożywienie, drogę. Sprawianie, że jednostka niesamowicie się meczy przebywając w jakimś miejscu, albo wręcz przeciwnie - wypoczywa, czuje się bezpieczna.   
  
Duchy miejsc/arcydzieł (Techniki): niesamowite arcydzieło i 'duch', pasja włożone w jakiś projekt, rzecz, na przestrzeni lat spowodowały nagromadzenie się w jakimś miejscu wystarczająco dużo chaosu, a "myśl techniczna" i sposób wykonania były w stanie go uporządkować w określony wzór. Cele i motywacja różnią się od siebie znacząco, jeśli chodzi o różne przedmioty czy miejsca. Np. celem ducha jakiejś starożytnej świątyni będzie zapewnienie wiernych danemu bogu. I ukaranie wrogów. Będzie mógł natchnąć wierzącą osobę do jakichś czynów, przekląć wrogów swojej wiary. Jeśli w świątyni jest zakaz noszenia broni - każda osoba, która wejdzie z bronią do środka, zostaje przez ducha przeklęta i ma ujemne modyfikatory. Cokolwiek. Duch biblioteki będzie opiekował się księgozbiorem, dążył do zgromadzenia jak największej wiedzy etc. Powinien mieć umiejętności, które zabrzmią może śmiesznie, ale mogą się przydawać - konserwacja papieru, rozumienie starożytnych języków, odpowiednio silny duch mógłby na przykład cofnąć proces spalenia i zamienić popiół z powrotem w książkę.   
  
Duchy ludzi (Umysł): tutaj mam największy problem - po prostu sam nie wiem czy to dobry pomysł, żeby zostawiać takim duchom możliwość rzucania własnych spelli. Jeśli tak to dałbym na to duże ograniczenia - to znaczy, że duch może je rzucać dopóki nie minie pewien okres czasu i nie straci jakiejś częśći swojej osobowości/swojego chaosu (coś w rodzaju - dopóki jest 'mnie' duzo w duchu, to jestem w stanie robić coś, co za życia robiłem. Z biegiem czasu 'ja' się rozmywa coraz bardziej i coraz trudniej mi robić to wszystko). Z czasem mógłby już na przykład tylko 'uczyć' swoich spelli, jako że sam nie jest w stanie tego zrobić, ale byłby w stanie przekazać swoją wiedzę komuś, kto go dorwie.   
Ewentualnie można wymyśleć coś kompletnie innego - każdy spell, który miał za życia, ma swój 'duchowy' odpowiednik, który robi coś innego. Byłoby przy tym trochę roboty, ale miało by to sens, myślę.   
  
  
I ostatnie - na ile służą temu, kto je złapał lub z kim się dogadają - otóż. Im bardziej zgodne są motywacje ducha i osoby, która stara się z nim dogadać - tym łatwiej pójdzie mu współpraca - tym więcej będzie w stanie go wesprzeć w czymś, co będzie potrzebne. Za każdy stopień odchylenia jednej motywacji od drugiej - trzeba będzie się dodatkowo postarać o to, żeby ducha do tego przymusić. Każda rasa powinna mieć sposób na 'radzenie' sobie z duchami, i to będzie to miejsce. Po pierwsze - na nawiazanie współpracy, a po drugie - na przekupienie/przymuszenie go. Rytuały wampirek czy ludzkie, przywiązanie nosfera. Kwestia dopracowania dokładnych szczegółów tego jak się przekupują kolejne rasy.   
  
Duchy miejsc są generalnie skore do współpracy, o ile motywacje są podobne. Duch osobowy już wcale nie musi uważać podobnych motywów, jako wystarczające. Te drugie natomiast są łatwiej przekupywalne - z racji swojej ograniczoności czasowej, będą skore do udzielania swoich umiejętności komuś, kto np. pomoże im dostarczyć sobie samemu chaosu, żeby mogły dłużej istnieć. Albo kto pomoże im zrealizować cel, który wyzwoli ich i pozwoli ostatecznie się rozmyć. Duchy miejsc z Natury (haha, żart słowny) są mniej przekupywalne, bo są bardziej prymitywne. Jeśli jest korzyść dla lasu == jest dobrze. Nic więcej nie jest im potrzebne, bo istnienie ducha jest współzależne tylko od lasu.

MAPA

Miejsca połączeń żywiołów – są takie konkretne miejsca na świecie, gdzie bardzo wyraźnie manifestuje się mieszanie żywiołów.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Żywioł** | **Żywioł** | **Anomalia** |
| Woda | Ziemia | Bagno Zmiennych Ścieżek |
| Wiatr | Mgła (przenosi osobę w przestrzeni [do innej mgły] i trochę w czasie), bardzo tłumi dźwięki i ogranicza zasięg widzenia, musisz sie trzymać za ręce żeby sie nie zgubić z innymi |
| Lód | *Zamarznięty Ocean* |
| Ogień | Gorące źródła, na oceanie w pewnym miejscu woda ma 60 stopni, jest tam pełno pary, pełno glonów. |
| Błyskawica | Wodospad Piorunów |
| Wiatr | Ziemia | *Dziwne i piękne skalne grzyby, wietrzenie fizyczne skał* |
| Lód | Zamarzający Wiatr |
| Ogień | Ognista trąba powietrzna |
| Błyskawica | Naelektryzowane powietrzne, iskrzace sie |
| Ziemia | Lód | Lodo-Grzmoty lodowa jaskinia, w której miażdżony przez skałę lód wydaje przeraźliwy dźwięk pękania |
| Ogień | Strefa wulkanów |
| Błyskawica | Pole z magnetycznymi filarami, wokół których krążą olbrzymie skały, czasami się zderzają… |
| Ogień | Lód | Zimny Ogień, miejsce gdzie cały ogień będzie niebieski i zimny |
| Błyskawica | Ognisto błyskawiczna ‘zorza polarna' |
| Lód | Błyskawica | Brak Anomalii, to są dwa najnowsze żywioły |

Pozostałe ciekawe miejsca – zahaczki, pomysły

4 wyjścia krasnoludzkich klanow   
jezioro na ktorym znajduje sie starozytne miasto wampirow   
twierdza holdena   
ludzkie miasta   
3 stolice   
wyspe stolice i wyspę rolniczą   
las po kwasnych deszczach   
wyschniete jezioro   
obszary poznane przez poszczegolne rasy   
wielkie kaniony   
rzeki, rowniny, wyzyny, pasma gorskie, doliny, kotliny, tajgi tundry, pustynie, sawanny, fiordy, szczyty, jaskinie, depresje, wulkany   
anomalie żywiołów   
Podziemne morze, rzeka (u Krasnoludów)   
Małośrednia Puszcza Magiczności   
Dolina z chmurami i mgłą   
wielka przepaść (wampirowie)   
wielki most   
bagna wielkie   
ruiny przy oazie   
ruiny starozytnych ras   
środek, dojście do środka itd.   
legowiska Niszczycieli,   
Tarcza Północy (status)

HISTORIA HOLDENA

Dramatic Personae

drużyna Holdena

Holden - człowiek

Nimorothen (Nemo) – krasnolud z klanu Wilka - Był to bardzo niski mężczyzna, wzrost**e**m sięgał mi do piersi, za to barczy**s**ty i bardzo potężnie zbudowany. Musiał ważyć z**e** sto kilogramów, co przy jego wzroście jest nie lada osiąg**n**ięciem. Nie wydawał się też gruby, jedynie po**t**ężny. Twarz mi**a**ł ciemniejszą niż wszyscy ludzie w karczmie, porytą długimi bruzdami, lecz nie wyglądał na starca. W jego oczach, zimnych i nieprzeniknionych, błyskała młodość i duma. Włosy, o kolorze ciemnego brązu, sięgały mu ramion, niczym nie spięte spływały **l**uźno. Karzeł ten miał długą i gęstą brodę, sięgającą mu po połowy jego klatki piersiowej.

Freeya - wampirka

Phoebe - driada

druzyna Bardów

Bard - człowiek

Rothuzan (Roth)- krasnolud

Shaleen - wampir

Dilven - driada

Historia zaczyna się na jednej z mniejszych wysp Archipelagu, paręnaście lat po pierwszym przybyciu Floty Ludzi na Archipelag, w dniu, w którym Holden kończy 20 rok życia. Zgodnie z tradycją, od tego momentu jest zwolniony z przysięgi nauki, dostaje prawo do wykonywania zawodu (w jego wypadku – cieśli), staje się pełnoprawnym obywatelem Cesarstwa. Tego dnia również - dowiaduje się o śmierci ojca. Mistrz cechu, czujący mieszankę dumy, współczucia, i chęci pomocy, daje Holdenowi jego pierwsze zlecenie – niezbyt dla niego adekwatne z racji jego braku doświadczenia, za to bardzo dobrze płatne – podróż na kontynent, do nowo powstałego osiedla na skraju Cesarstwa i zaprojektowanie rusztowania pod budowę latarni. Holden wraca do domu, rozmawia z matką, składa obietnicę, że zaopiekuje się rodziną finansowo, i wyrusza w podróż na Kontynent.

Po dotarciu do celu Holden, razem z innymi majstrami i robotnikami, rozpoczął ciężką pracę. W ten sposób poznaje Nimorothena, krasnoluda z klanu Wilka, który był jego szefem i doradcą. Całe dnie razem pracowali, wieczory spędzali w karczmie, odpoczywali pijąc i rozmawiając. Nimorothen traktowany jest z dystansem i rezerwą, Holden jednak jest młody i zafascynowany światem, dla niego rozmowa z krasnoludem jest przygodą – znajdują więc wspólny język. Holden, jako Majster Cieśla, przewodzi grupie robotników zajmującą się budową drewnianego rusztowania pod latarnię. Całość jest oparta na projekcie Nimorothena, na architekturze krasnoludzkiej. Głównym założeniem projektu, co jest dla Holdena największym zaskoczeniem, jest wykorzystanie, przyniesionej przez Nemo, dziwnej liny, znosi ona olbrzymie obciążenia, oplata najbardziej wrażliwe elementy rusztowania - jest gwarancją stabilności konstrukcji.

Po 40 dniach ciężkiej pracy rusztowanie wraz z budowaną latarnią przybrało imponujące rozmiary. W ciągu następnych dwóch dni miały zostać wykonane zabezpieczenia i podparcia, aby lina mogła zostać bezpiecznie zdjęta. Holden, który wypracował sobie przychylność i aprobatę Nimorothena, zostaje przez krasnoluda zaproszony na wieczorny spacer – Nemo chce mu podziękować za jego zaangażowanie, wkład, i za bycie dobrym towarzystwem, przy okazji ma zamiar omówić plany dalszej budowy. Kiedy idą nad klif, w zachodzącym słońcu podziwiać efekt swojej pracy, na szczycie rusztowania zauważają szarą postać. Twarz ma skrytą pod kapturem, jest zresztą zbyt daleko, by rozpoznać szczegóły. Czując wzrastający niepokój, podbiegają bliżej.

. *Freeya usiłuje zniweczyć ludzki progress czy faktycznie próbuje popełnić samobójstwo, rozwalając rusztowanie przez przypadek? Czy może coś jeszcze innego?*

*Powinna powiedzieć coś, co zainteresuje chłopaków, coś dziwnego, intrygującego, może o Pustyni, albo drużynie Bardów*

Nemo wbiega na rusztowanie, w desperackiej próbie ratowania liny, Holden zauważa, że lina pęka i całość zaczyna się po kolei rozpadać jak domek z kart, krzyczy do Nemo, a sam odskakuje. Postać na szczycie wpada w rozwalającą się konstrukcję. Holden biegnie wołać o pomoc, kiedy widzi że pomoc nadciąga, sam wraca i próbuje wydostać krasnoluda. Okazuje się, że krasnolud miał dużo szczęścia, z pomocą udaje mu się wydostać, jest tylko poobijany, ale nie odnosi żadnych poważnych ran. W przeciwieństwie do szarej postaci – po jej odkopaniu spod sterty gruzu i połamanych desek Nemo spostrzega, że osoba pod szarym kapturem wciąż żyje, mimo licznych ran i złamań – widocznie miała ogrom szczęścia. Postanawiają zabrać ją z powrotem do wioski, żeby się nią zaopiekować i dowiedzieć się czegoś więcej. Układają ją do łóżka i zaczynają się nią opiekować. Zauważają dziwne znamiona pod oczami i na nadgarstkach, zauważają, że osoba ta jest młodą dziewczyną. Uważają fakt jej przeżycia (i szybkiego powrotu do zdrowia) za cud. Po paru dniach dziewczyna odzyskuje przytomność, choć jeszcze przez jakiś czas nie będzie mogła wstać z łóżka. Bardzo niechętnie i powoli, nie mając jednak większego wyboru, dziewczyna zaczyna rozmawiać z Holdenem i Nemo. Przedstawia się jako Freeya, nie mówi skąd pochodzi ani kim jest, powoli oswaja się z towarzystwem, raczej słucha, bardzo rzadko sama coś wtrąca. Jej towarzysze opowiadają swoje historie i powody, dla których pracują, czując ogromne zaniepokojenie związane z losami ich dalszej pracy i źródła dochodu.

Historia Nimorothena i Phoebe

W międzyczasie przełożony Nemo dowiaduje się o wypadku i odwołuje osoby odpowiedzialne ze swoich stanowisk, Nemo i Holden tracą pracę. Do wioski przybywa grupa podróżników - dwóch mężczyzn (w tym wampir), krasnolud i driada. Zatrzymują się na noc w karczmie, do późna bawiąc się, śpiewając i rozmawiając. Holden i Nemo, obydwaj w grobowych nastrojach, postanawiają się dosiąść do tej wyjątkowej ekipy. Spędzają wspaniały wieczór słuchając o dalekich krainach, ciekawych przygodach, niebezpieczeństwach i cudach świata. Przywódca drużyny przedstawia się jako Bard, drugi mężczyzna o dziwnie brzmiącym imieniu Shaleen, krasnolud Roth i driada Dilven. Rano, drużyna Barda znika bez śladu, wyruszywszy w dalszą drogę.

Freeya powoli wraca do zdrowia. Może już chodzić, woli jednak zostawać w łóżku, jeszcze przez parę dni.

*1. 9. 1. On był inżynierem Klanu Wilka, jego kobieta, Phoebe - driada, Zbieraczka z klanu Renegatów.*

*1. 9. 2. Zakochali się w sobie na muzycznej imprezie w stolicy, rozmawiali, on odprowadził ją do jej tuneli,*

*1. 9. 3. nemo zorientował się (po minucie), że nadal trzyma w ręku jej skrzypce i wszedł za nią jej szukać*

*1. 9. 4. jej już nie było, zaczął wypytywać o nia, ale okazało się, że nikt jej nie zna, nawet nie kojarzy*

*1. 9. 5. następnego dnia ona przybywa by odebrac instrument, Nemo zaprasza ją na spotkanie, po jej namowach spotykaja się poza tunelami*

*1. 9. 6. spotykają sie jeszcze pare razy na łonie natury, zakochuja w sobie wzajemnie, trwa to gdzieś dwa miesiące*

*1. 9. 7. pewnego razu zamiast Phoebe pojawia się inna driada, również zbieraczka z klanu Renegatów. Prosi Nemo o pomoc, ponieważ Phoebe została oskarżona o kradziesz bardzo duże sumy pieniędzy (pieniądze zaginęły na jej warcie), prosi nemo o pożyczenie pieniędzy. Koniec konców umawiają się za 3 miesiące, żeby wykupić ją z więzienia, od przymusowej pracy.*

*1. 9. 8. Nemo pożycza część pieniędzy od rodziny, ale nie może pozyczyć aż tyle bez ujawniania powodów (czego nie możem zrobic). Wyrusza na wybreże, aby nająć się jako inżyniej przy budowaniu latarni, jego wynagrodzenie umożliwi mu odkupienie driady.*

*4. Freeya próbuje ukraść pieniądze dla Krasnoluda, ale zostaje zlapana*

*4. 1. kradnie pieniądze na budowę kaplicy,*

*4. 2. w między czasie przyjechał kapłan, który ja wykryłpoprowadził tłum i pojmał dziewczynę, nemo i holden nie moga w to uwierzyć*

*4. 3. z rozkazu kapłana ma zostać spalona o świcie*

*4. 4. w nocy nemo i holden postanawiają uwolnić dziewczynę którą zdążyli polubić, planują i tak opuścić miasto*

*4. 5. Wampirka uwalnia się sama, przeskakuje palisadę i znika w lesie. Bohaterowie stoją jak słupy soli.*

*5. Holden i Nemo w milczeniu opuszczają wioskę, wypędzeni przez niechętne spojrzenia gawiedzi*

*6. podróżują do dwóch kolejnych wiosek, by nająć przy jakiejś uczciwej pracy, nigdzie im się nie udaje, są niechciani nigdzie*

*7. podczas podróży spotykają Bardów (z wcześniejszej wioski),*

*7. 1. Holden i Nemo przyłączają sie do ogniska, zostają poczęstowani jedzeniem*

*7. 2. ichnia driada pyta, czemu ta wampirka, Freeya siedzi sama w lesie...*

*7. 3. Freeya wychodzi z lasu i nieśmiało sie przysiada.*

*7. 4. Nemo i Holden opowiadają, o swoich celach, Nemo zbiera pieniądze dla driady, Holden dla swojej rodziny na wyspie, Freeya milczy*

*7. 5. Zapada milczenie, po chwili, Bard proponuje się spotkać na przedmieściach miasta osady gdzie driada jest przetrzymywana, w karczmie Złotoustego, bo, jak mówi, może mieć dla nich istotne informacje, spotkanie wyznacza na za miesiąc*

*8. W trójkę wyruszją zdobyć pieniądze, Wampirka Freeya pomaga krasnoludowi, Holden dalej zbiera pieniędze dla swojej rodziny.*

*8. 1. nemo i holden postanawiaja kupic za pieniadze nemo narzedzia u krasnoludow i przedac je w ludzkim miescie z podwojnym przebiciem*

*8. 2. plan wypalił, mimo licznych przygow i atakow udalo im sie zebrac duzo pieniedzy, po podziale na 1/3 i 2/3 za malo jednak na wykupienie driady*

*3. 3. nemo zostaje jednak ogloszony renegatem i traci wplywy klanowe, poniewaz handlował z ludzmi - jak renegat*

*8. 4. skonczyl im sie czas i mimo iz troche im brakuje udaja sie na miejsce, jakby co holden pozyczy pieniadze*

*9. druzyna holdena i druzyna bardow spotykaja sie w umowionym miejscu i uwalniaja driadę*

*9. 1. Bard przedstawia wyniki swojego dochodzenia (całość sfałszowana) - przedstawia człowieka Karpia jako złodzieja, który handlował z klanem renegatów poczym ich okradł, przedstawiaja na to dowody, maja nawet relacje jednego swiadka*

*9. 2. wszyscy druzyna holdena (ci drudzy odmowili) udaja sie do krasnoldudow renegatow, przedstawiaja im dowody, placa czesc pieniedzy i w koncu uwalniaja driade.*

*10. druzyna holdena natyka się na starożytną twierdzę*

*6. Powrót do cywilizacji*

*7.1. Porwanie Holdena i wcielenie go do armii przeciw krasnoludom*

*7.2. Bitwy, w których Holden bierze udział*

*7.3. Rozmowa Holdena i Freeyi*

*7.4. Odbicie Holdena przez drużynę podczas głównej bitwy kampanii*

*8. Włóczęga i Sny*

*9. Spadek Morale*

*10.1. Chęć Holdena powrotu do domu (statkiem ze stolicy)*

*10.2. Informacja o śmierci rodziny Holdena w pożarze*

*11. Wydarzenia Stolicy*

*12.1. Nienawiść pomiędzy Rasami*

*12.2. Prześladowania ze strony mieszkańców*

*12.3. Spotkanie przywódców Troiki, podczas gdy lider jest więziony*

*12.4. Płonące stosy, śmierć dowódców*

*13. Dalsze Sny, powolny rozpad drużyny, wędrówka w głąb kraju*

*14. Pierwsze spotkanie Skavenów*

*15. Następne spotkania Skavenów*

*16. Wizja Wampirki*

*17. Odrzucenie wpływów bogów*

*2. Rozdział II – bogowie*

*1. Konieczność ucieczki, zaszczucie*

*2. Przeczesywanie Ruin, nauka o przeszłości kraju*

*3. Zdobywanie informacji i walka z wyznawcami*

*4. Ślepa zemsta na kościołach, mord ludzi*

*5. Kolejna ucieczka, osiedlenie się w ruinach w górach*

*6. Spotkanie Mentorów, Wampirka uzyskuje Moc*

*7. Spotkanie Mentorów, Krasnolud uzyskuje Moc*

*8. Spotkanie Mentorów, Driada uzyskuje Moc*

*9. Noc na skale, człowiek osamotniony, spotkanie Mentorów: człowiek dowódcą trzech potęg*

*10. Zawiązanie sojuszu.*

*3. Rozdział III – Sojusz*

*1. Kampania Ludzi, (bóg Pan)*

*1.1 Intrygi, Kazimierz*

*1.2 Obudzenie posągów*

*1.3 Nieudana próba zabójstwa*

*2. Kampania Wampirów, (bóg Kain)*

*2.1 Polowania na Niszczycieli*

*2.2 Nieudana próba zabójstwa*

*3. Kampania Krasnoludów i Driad, (bogowie Vortren i Edahna)*

*3.1 Próby osłabienia bogów, osłabienie Vortrena*

*3.2 Rozmowa z Vortrenem, próba zabicia go - Edahna ratuje Vortrena przed śmiercią*

*3.3 Rozmowa z Edahną, Edahna uświadamia Holdenowi co oznacza zabicie bogów - śmierć wszystkich ras*

*4. Holden wraz z ekipą podejmują pierwszą samodzielną decyzję - ruszają do świątyni świata*

*5. Labirynt Snów*

*6. Nowy porządek*

Zakończenie – uwolnienie bogów z miejsca pradawnej mocy jest możliwe przy uzyciu Troiki – wspolne zadzialanie trzema siłami na środku trójkąta pokonuje moc bogów, anuluje bezpośredni rozkaz dany przez bogów ujarzmienia w klatce galore i inanny. Uzywanie troiki wiaze się jednak z wysiłkiem – a tak Duzy wysilek jak bezpośrednie sprzeciwienie się bogom powoduje śmierć – wiec Nemo Phoebe i Freeya poświęcają się dla swiata, co zostawia Holdena samego i samotnego.

Nazwy miast i wiosek:

Korona Oceanów - Stolica Ludzka, wszystkie ludzkie stolice nazywają się Koronami...

Tarcza - placowka militarna, wsród nich szczególne są: Tarcza Północy, Tarcza Południa, Tarcza Wschodu, Tarcza Zachodu i Tarcza Oceanów - glówny zamek, w którym rezyduje król

SŁOWNICZEK