

© Copyright by Paweł Wiśniowski

2025 AD

rysunki ras: Mirosław Chudy

pozostałe rysunki: wygenerowane przez AI

projekt okładki: Paweł Wiśniowski

TYTUŁ:

Fancy Fable – Podręcznik do gry.

AUTOR:

Paweł Wiśniowski

Wersja III

(trzecia – poprawiona i uzupełniona)

inne książki autora:

„Powrót do Skalnej Doliny”

Cały system jest dostępny w wersji PDF na stronie: www.pablo-mix.pl



FANCY FABLE

FANTASY

~~~~~

PODRECZNIK DO GRY

**AUTOR:**

---

*Paweł Wiśniowski / Pablo / Riven*

## SPIS TREŚCI:

| ROZDZIAŁ                                 | STRONA |
|------------------------------------------|--------|
| Wstęp                                    | 4      |
| Czym jest RPG?                           | 5      |
| Opis świata                              | 7      |
| Tworzenie postaci                        | 22     |
| Rozwój postaci                           | 25     |
| Rasy                                     | 29     |
| Klasy                                    | 45     |
| Cechy                                    | 64     |
| Umiejętności bojowe                      | 67     |
| Umiejętności poboczne                    | 74     |
| Zasady ogólne                            | 81     |
| Walka bezpośrednia                       | 83     |
| Walka dystansowa                         | 87     |
| Obrażenia, pancerz, uzbrojenie           | 89     |
| Rynsztunek - uszkodzenia, udźwig, podróż | 92     |
| Unikalne kruszce                         | 94     |
| Magia                                    | 96     |
| Leczenie, medycyna, zielarstwo           | 100    |
| Punkty przeznaczenia                     | 102    |
| Eliksiry                                 | 103    |
| Postacie eteryczne                       | 104    |
| Czytanie ksiąg                           | 106    |
| Porady ogólne i sprostowania             | 107    |
| Bestiariusz                              | 109    |
| Zaklęcia                                 | 119    |
| Spis wszystkich zaklęć                   | 144    |
| Cennik                                   | 145    |
| Mapa                                     | 154    |
| Karta postaci                            | 157    |

## WSTĘP:

Niniejsza księga stanowi grę fabularną typu RPG – popularny Fantasy Roleplay Game. Akcja gry dzieje się w barwnym i zróżnicowanym świecie fantasy. Najprościej można by rzec, że jest to świat podobny do średniowiecza, ale przesiąknięty magią i innymi nadnaturalnymi zjawiskami.

Zawarte w tej księdze informacje, czyli opis świata i mechanika gry, pozwalają na rozpoczęcie zabawy z grą Fancy Fable.

Tworząc tę grę – ten system, posiłkowałem się wieloma zewnętrznymi pomysłami, które nierzadko poddawali mi moi znajomi, za co im serdecznie dziękuję. Gracz, czytelnik, odbiorca bardziej zorientowany powinien dostrzec podobieństwo do gry fabularnej – Warhammer, której przy okazji składam hołd jako grze, ponieważ wprowadziła mnie ona w arkana RPG. Trzeba zauważyć, że gra Fancy Fable jest jednak czymś zupełnie innym niż wspomniany Warhammer.

Jeśli jesteś początkującym erpegowcem albo w ogóle jest to twój pierwszy kontakt z tą formą rozrywki, a chcesz się w to zagłębić lub po prostu pograć sobie w niniejszą grę – przeczytaj wszystko dokładnie, najlepiej w zastosowanej kolejności, koniecznie też nie pominij rozdziału tłumaczącego – czym jest RPG. Jeśli natomiast jesteś już obeznany w temacie – sam najlepiej wiesz co robić.

Dodam jeszcze, że jeśli coś jest niedopowiedziane, możliwe że jest to celowe z mojej strony. Dotyczy to zwłaszcza opisu świata. Specjalnie zostawiam luki, które można dowolnie uzupełnić. Natomiast niektóre kwestie powtarzam po kilka razy, ale niekoniecznie dlatego, że są tak ważne, ale po prostu warto je poruszyć w kilku rozdziałach, aby te rozdziały były pełne i kompleksowe.

Miłej lektury...



## CZYM JEST RPG:

Cały motyw gry polega na opowiadaniu i wspólnej rozmowie zgromadzonych osób. Standardowo jest jeden mistrz gry i kilku graczy. Mistrz gry kreuje świat i konkretne zdarzenia. Steruje też wszystkimi postaciami i bestiami występującymi w danej przygodzie, oczywiście poza postaciami graczy. Natomiast gracze reagują na to, co im się przytrafia i podejmują w związku z tym swoje decyzje. RPG, o którym piszę to system gier fabularnych, do których powstało sporo podręczników opisujących świat danej gry i wyjaśniających jej reguły. Taką funkcję ma spełniać także ta książka. Najbardziej znanymi systemami RPG są Warhammer i AD&D. Powstał też system Śródziemie, oparty na świecie z powieści J.R.R. Tolkiena. Wracając do ogólnej rozgrywki, aby uatrakcyjnić jej przebieg, wprowadza się motyw losowości podczas walki, bądź innych przedsięwzięć, a konkretny wynik ustala się za pomocą kości do gry. Do tego jest potrzebna choćby najprostsza mechanika gry. Jeśli akcja gry dzieje się we wcześniej przygotowanym świecie, opisującym takie aspekty jak historia, geografia, społeczeństwo, religia – tym lepiej. Chociaż zawsze można wszystko wymyślać na bieżąco, a wszystkie testy losowe wykonywać na zasadzie improwizacji. Bohaterowie są wprowadzani w przygodę przez mistrza gry, ale żeby akcja posuwała się do przodu, to muszą prowadzić rozmowy ze sobą oraz postaciami odtwarzanymi przez mistrza gry i podejmować decyzje. Mistrz gry omawia wszystko i opowiada o tym, co w danym momencie się dzieje, ale to gracze decydują, co chcą robić, z kim porozmawiać, gdzie pójść itd. Przykładowo: mistrz gry opisał graczom sytuację w karczmie, jednak gracze nie zwracając póki co uwagi na innych, od razu podeszli do karczmarza i poprosili o napitek. Po chwili spytali gospodarza, czy nie słyszał jakichś plotek, podsuwając mu małą zapłatę. Tutaj mistrz gry może wprowadzić test, który wskaże losowo, czy graczom udało się czegoś dowiedzieć od karczmarza czy też nie. Tego typu testy wykonuje się kośćmi. W RPG jest kilka rodzajów kości, nie tylko najbardziej znane sześciocienne, ale również dziesięciocienne, ośmiocienne itd. To jakimi kośćmi wykonuje się test jest zależne od mechaniki gry i wyjaśniają to zwykle zasady zawarte w podręcznikach. Mistrz gry określa też stopień trudności takiego testu, jeśli karczmarz jest znanym, okoliczny plotkarzem, to stosunkowo łatwo będzie od niego uzyskać informacje, ale może być też wyjątkowo oporny. Gospodarz może wręcz powiedzieć, że nie zajmuje się tego typu usługami, odrzucając zapłatę. Jeśli mimo wszystko będziemy nalegać, to jak to bywa w karczmie, może dojść do bójki, podczas której gracze powinni rzucać kośćmi w celu określania jak dobrze sobie radzą w bójkę. Podręcznik i mechanika gry są pomocne, ale należy pamiętać, że granice zabawy w przypadku RPG – wyznacza wyobraźnia.



Powyższy szkic obrazuje jak wygląda standardowa sesja rpg. Są gracze, którzy mają przyrządy piśmiennicze, kostki do gry, na kartkach mają swoje karty postaci, czasami są też inne gadżety. Z reguły Mistrz Gry siedzi oddzielnie, zastonięty tak zwanym ekranem mistrza gry, który zastania jego notatki i tajemnice. Mistrz Gry ma księgę zasad, przy użyciu której prowadzi grę, poprzez słowną narrację i powinien mieć on wymyśloną ciekawą przygodę i fabułę. Jednak to od graczy zależy jak się ustosunkują do zmieniającego się świata. Jakie podejmą decyzje, zależy tylko od nich. A wszystko poprzez rozmowę, wyobraźnię i rzuty kośćmi...

### MITOLOGIA I HISTORIA:

Na początku była Autoświadomość, jako przeciwieństwo Nicości. To dzięki Autoświadomości powstawały Boskie Wymiary, czyli przestrzeń, w której mogły istnieć Istoty Boskie. To Bogowie wykorzystując Autoświadomość doprowadzili do swego istnienia. Byli i są Oni wszechmocni, gdyż to, że tak jest, to dla nich fakt oczywisty. Nie potrafili oni tylko jednej rzeczy – przenikać w świat materii. Nie zdawali sobie sprawy z tej ułomności, gdyż materia była dla nich obca. Co więcej, nie ustrzegli się przed wojną – Wielką Wojną Bogów. Istoty, Bogowie, z jedyne w swoim rodzaju Wymiaru Absolutnego, długo były bierne wobec wojny. Jednak przyszedł taki czas, gdy dokładnie połowa istot z Wymiaru Absolutnego chciała dokonać ingerencji w wojnę, w celu jej zaprzestania, co było ewidentnym rozłamem ideologii na szczeblu najwyższym. Pomijając dalsze losy wojny, dzięki wspomnianemu rozłamowi, Bogowie nauczyli się posługiwać materią, gdyż istoty nastawione antagonistycznie do istot stricte niematerialnych, naturalnie zyskały właśnie możliwość ingerencji w świat materii. Co więcej, na skutek długiej wojny w próżni skumulowała się ogromna ilość energii wytwarzanej podczas boskich bitew. Energię tę najprościej będzie nazwać energią magiczną. Wokół tej energii pojawiały się cząstki materii, co w końcowym efekcie doprowadziło do powstania planety. Planet takich mogło powstać bardzo wiele, ale skupmy się na jednej z nich. Nazywa się ona Matrem i krąży wokół jednego słońca, a wokół niej krąży jeden księżyc.

Na Matrem od zarania dziejów wytwarzano i mutowało za sprawą jej magicznego jądra mnóstwo miejsc, stworzeń, roślin, nawet obiektów, bogatych w magiczne właściwości. Chociaż proces ten trwa do dziś, to jednak nadal znaczna większość planety jest niemagiczna. Gdy na planecie pojawiły się istoty rozumne, nazywane obecnie praelfami, Bogowie zstąpili na Matrem i przekazywali swe moce i magię właśnie praelfom. Niestety oprócz szkoły magii dobrej lub neutralnej, pojawiła się wtedy na planecie także szkoła magii złej. Poza tym Bogowie nie byli zwykłymi nauczycielami. Byli na tyle potężni, że potrafili przenikać rozum i duszę swych wyznawców. Zło znalazło wtedy podatny grunt, często ukrywając swe prawdziwe korzenie, a zaspakajając chore ambicje tych, którzy się nią posługiwali. Nierzadko zło funkcjonowało otwarcie, dzieląc się z praelfami swą potęgą. Najpopularniejsza była szkoła neutralna, natomiast najmniej wyznawców na początku miała szkoła dobra, co po dziś dzień odbija się niechlubnych echem na planecie Matrem. Działo się tak dlatego, że był to najtrudniejszy i najbardziej odpowiedzialny odłam magii. Obecnie

magia ma zatarte granice, nie odróżnia się jej odłamów, ale często dzieli się na rodzaje, istoty, które się nią pałają, np. nekromanta, kapłan itp. Należy jednak pamiętać, że każdy czarodziej ma otwartą drogę, jeśli chodzi o naukę czarów i ich wykorzystanie. Fundamentalną różnicą między praczasami, a chwilą obecną, jest też to, że wtedy, w mniejszym lub większym stopniu, prawie każdy znał się na magii. Natomiast obecnie mówi się, że magia jest dla wybranych. Dzieje się tak, dlatego że źródła magii są coraz bardziej obce, a jej nauczyciele coraz mniej dostępni dla nowych adeptów. Faktycznymi źródłami magii dawniej i teraz jest magiczne jądro planety Matrem oraz Boskie Wymiary, które często są nazywane niebem.

Wróćmy jednak na Matrem i do jej praczasów. Praelfy, gdy jeszcze nie znaty magii, żyły w prymitywnych warunkach, najczęściej tworząc pomniejszych klany. Do starć między nimi dochodziło bardzo rzadko, gdyż miejsca i pożywienia było pod dostatkiem. Znacznie podniósł się poziom życia pierwszych istot po poznaniu magii. Niestety jednak z różnych pobudek coraz częściej dochodziło także do bitew pomiędzy nimi. Rozmach tych wojen bywał ogromny, gdyż ogromną moc miały stosowane zaklęcia. Tak biegły pierwsze stulecia. Wojny nie przeszkodziły na szczęście wzrostowi populacji, a wraz z nim na Matrem coraz ważniejsza stawała się polityka. Sytuacja miała się jeszcze bardziej skomplikować, gdy zaczęły pojawiać się nowe rasy. Szybko wykształciła się rasa ludzka, jako najbardziej uniwersalna. To właśnie ona w szybkim tempie stawała się rasą dominującą, nie tylko liczebnie.

Kolejną wyodrębnioną rasą byli nordowie. Wykształcili się oni ze zwykłych ludzi, a ich odmienność była spowodowana otoczeniem w jakim żyli. Były to chłodne, północne, bezpłodne stepy, które kusity osadników bogatymi zasobami mineralnymi, takimi jak złoto, czy kamień. Poza tym Krainy Środka Kontynentu, były już mocno zaludnione przez ludzi i elfy, co było naturalnym powodem osiedlania się poza tym obszarem. Krainy Środka są jednak po dziś dzień uważane za miejsce najlepsze dla osadnictwa.

Wracając do elfów, gdzieś pomiędzy czasem pojawienia się ludzi i nordów, wyodrębniły się najpierw klany, a później cała nowa rasa – mrocznych elfów. To właśnie oni byli prekursorami ciemnej strony magii. Uwielbiali dalekie, południowe, opuszczone, bagniste rejony, które sprzyjały ukryciu, knowaniu oraz trenowaniu czarnej magii. Często stawali się nekromantami i gdy tylko nadarzała się okazja atakowali znienacka, wykorzystując do tego armie nieumarłych. Tymczasem nordowie zapuszczali się na mapie coraz wyżej i szukali skarbów głęboko w ziemi. Wtedy, według nich, nadszedł czas opanowania Wysokich Gór Skalistych położonych na dalekiej północy. Zorientowali się jednak ku ogromnemu zdziwieniu, że góry już są

zamieszkałe, przez osobliwą rasę – krasnoludów, którzy ponadto twierdzili, że to właśnie oni byli pierwszą rasą na świecie. Podobno mieli się oni zrodzić z kamienia, co stanowiło o ich zahartowaniu. Pomimo, że byli oni bardzo religijni, to jednak nie wyznawali wiary w Istoty z Boskich Wymiarów, a wierzyli w Istoty ze środka planety. Nazywali je demonami lub aniołami. Kto tak na prawdę był pierwszy na Matrem, do końca nie wiadomo. Wiadomo jednak, że faktycznie krasnoludy żyły w górach od kilku tysięcy lat, przez które to lata zdążyli wybudować monumentalne, ukryte w górach, skalne miasta, które były samowystarczalne do tego stopnia, że krasnoludy bardzo długo praktycznie nie opuszczały swej górskiej krainy, chociaż dzięki zwiadowcom sporo wiedzieli o reszcie świata. Spór o to, kto był pierwszy na planecie Matrem trwa między dwiema zainteresowanymi rasami do dziś.

Kolejną rasą, która pojawiła się na planecie byli wysocy elfowie i byli oni efektem jeszcze większej ingerencji Bogów na Matrem, gdyż wysocy elfowie jak zostało wielokrotnie potwierdzone przez samych Bogów, byli ich potomkami. Jako pół bogowie odgrywali na początku bardzo ważne role. Często byli przywódcami, heroicznymi wojownikami lub wybitnymi magami. Tak oni, jak i Bogowie wytworzyli mnóstwo artefaktów, czyli nadzwyczajnych przedmiotów, głównie bojowych. Były to stulecia najbardziej epickie, o których krąży sporo legend i o których do dziś śpiewają bardowie.

Tak się złożyło, że wraz z ograniczeniem roli wysokich elfów, głównie przez ich mieszanie się z innymi rasami, zmniejszała się też rola magii na świecie. Działo się tak, dlatego że każde kolejne pokolenia miały mniej magii we krwi i nie była już ona tak naturalnym zjawiskiem. Jednak jakby w zamian za to, ludność planety Matrem stawała się coraz bardziej cywilizowana, głównie pod kątem warunków życia. Nie szło to w parze póki co, ze zmniejszeniem działań wojennych.

Jeszcze w erze epickiej pojawiły się kolejne rasy, to jest atlani, drakani i smocza rasa. Dwie pierwsze zostały odkryte dzięki wyprawom morskim, natomiast o smoczej rasie krążą różne legendy. Mówi się często, że była odpowiedzią smoków na pojawienie się wysokich elfów, gdyż jak wielokrotnie potwierdzały to same smoki, smoczy ludzie byli ich potomkami. Jednak w jakim dokładnie celu się pojawili, tego nikt nie wie, lub wie, tylko nieliczni. Trzeba tutaj nadmienić, że co prawda smoki nie są w konflikcie z Bogami, to jednak pochodzą one z zupełnie innych wymiarów niż boskie. Smoki pojawiły się na Matrem, nawet przed praelfami, ale ich aktywność była minimalna, przynajmniej do czasu pojawienia się smoczej rasy. Jednak wciąż chadzają one swoimi drogami.

Wróćmy teraz do wypraw morskich. Daleko na wschodnim oceanie odkryto rasę atlan, żyjącą na wielkiej wyspie i chociaż wszyscy są zgodni, że pojawiła się ona później niż praelfy i później niż krasnoludy, to jednak jej odkrycie było nie lada atrakcją z dwóch powodów. Po pierwsze byli oni bardzo przyjaźni, a ich odkrywcy nie próbowali podbijać ich sporej wyspy. Po drugie okazało się, że tam też znano magię, ale niestety ciężko jednoznacznie stwierdzić jakim sposobem ją poznano, gdyż legendy są sprzeczne.

Na drugim krańcu świata, czyli daleko na zachodnim oceanie, odkryto wojownicze plemiona – rasę drakan, z jej również sporą wyspą. Właściwie to bardziej drakani odkryli resztę świata, praktykując piractwo morskie na zachodnich wodach. I chociaż obecnie zdarzają się przypadki osiedleń drakan na Kontynencie, to jednak mieszkańcy Kontynentu prawie w ogóle nie osiedlają się na wyspie drakan. Wrócili stamtąd tylko nieliczni podróżnicy i z ich relacji wiadomo tylko tyle, że wyspa jest dzika, a sami drakanie żyją w bardzo prymitywnych warunkach.

Przejdźmy do kolejnej rasy. Będą to pótogrowie, którzy w bardzo nielicznych przypadkach zdarzali się już dawno, jednak na miano oddzielnej rasy zapracowali sobie nieco później. Obecnie zdarzają się nawet przypadki osad złożonych głównie z ich reprezentantów. Dodać można, że są to przeważnie osady rzemieślnicze, jako że rasa ta jest bardzo silna fizycznie. Przedstawiciele tej rasy powstają zwykle z połączenia ogra i człowieka, rzadziej innych ras z ogrami.

Czasy po erze epickiej były najbardziej skomplikowane pod względem politycznym. Bardzo często w tym okresie, agresorami wojennymi byli nordowie, którzy doszli do głosu, gdy mniejszą wagę odgrywała magia, z którą nigdy za dobrze sobie nie radzili. Gdy już wszystkie rasy i większość populacji na planecie doszła do wniosku, że wojna nie jest dobrym rozwiązaniem, zbiegło się to z wyodrębnieniem ze zwykłych elfów, ich bardziej miejskiej, oraz bardziej dzikiej odmiany, co dało początek dwóm nowym rasom. Elfowie mroczni i wysocy, pozostali bez zmian.

Gdy planeta stawała się coraz bardziej cywilizowanym i spokojnym miejscem, komuś to chyba nie odpowiadało, gdyż powoli rosła aktywność na całej planecie wszelkiego plugastwa i potworów. Zawsze było sporo tego typu istot i zjawisk, ale w ostatnim czasie liczba ich ataków zwiększyła się kilkakrotnie. Znacznie częściej niż dotychczas, można też było spotkać samego demona, czyli istotę zbudowaną tylko z magii, z natury złą, zrodzoną w magicznym jądrze planety. Całkowita liczba demonów jest, według legend, bardzo niewielka, na dodatek najczęściej pojawiają się w pojedynkę, jakby nie wchodząc sobie nawzajem w

drogę. Krasnoludy, które podobno na tym się znają, potwierdzały, że odczuwają wzmożoną aktywność jądra planety Matrem. Łatwiej było im to zbadać, gdyż ich jaskinie i kopalnie docierały bardzo głęboko. Jednak tak oni, jak i inne rasy, zastanawiały się, gdzie są anioły, dobra odmiana istot ze Środka planety i dlaczego nie pomagają w walce ze złem. Być może, jak głoszą legendy, anioły działają dyskretnie, tak że najczęściej nawet nie wiadomo, że to one pomogły w danej sytuacji. Często ich pomoc skupia się na jednostce, oddziałując na emocje i myśli. Oczywiście przypadki ich magiczno – fizycznych oddziaływań są znane, ale zdarzają się sporadycznie.

Powoli zmierzając do czasów obecnych, trzeba jeszcze wspomnieć, że jakieś kilkaset lat temu z innej planety spadła na planetę Matrem, kolejna rasa, nazwana ludźmi nieba, dzięki której pojawiły się na Matrem szczątki zaawansowanej technologii – szczątki, gdyż większość zapisków i samych urządzeń uległa zniszczeniu podczas feralnego lądowania. Wokół wraku ich statku kosmicznego rasa ta wybudowała dosyć zaawansowane technologicznie miasto. Część ludzi nieba żyje w tym mieście, które cały czas jest rozbudowywane, a część szuka szczęścia poza nim. Pojawiła się też bezpośrednio związana z ludźmi nieba rasa alacer, która jest efektem genetycznych eksperymentów ludzi nieba na zwierzętach (głównie tygrysach), co przetożyło się na zwinność tak powstałej rasy. Ostatnimi laty, sporo mieszkańców Kontynentu, zaczęło osiedlać się na niewielkich wyspach, o różnych właściwościach, na Wschodnim Oceanie.

Reasumując: obecnie mamy na planecie Matrem trzynaście ras. Potrafią one w miarę dobrze współistnieć i współpracować ze sobą. Nauczyła ich tego między innymi historia. Jednak od jakichś stu, dwustu lat bardzo wzmogły się ataki chaosu, czy to w formie przesiąkniętych złem potworów, czy nawiedzonych miejsc itp. Chaosem rządzą demony oraz Istoty Boskie ze złych wymiarów. Teraz to sami mieszkańcy planety, czasami wspomagani przez dobrych Bogów, czy niektóre smoki lub być może też anioły – muszą walczyć z chaosem, nie uporawszy się do końca z wojnami domowymi i międzyrasowymi...

#### GEOGRAFIA:

Geografię planety Matrem, przynajmniej tę odkrytą, stanowi jedna rozległa kraina, zwana po prostu Kontynentem oraz dwie wielkie wyspy po jego prawej i lewej stronie, zwane Wyspą Wschodnią i Wyspą Zachodnią. Jako, że Wyspę Zachodnią otaczają inne dosyć spore wyspy, zwłaszcza trzy takie wyspy, zwykło się też nazywać je jako Wyspy Zachodnie. Główną wyspę na zachodzie i kilka większych je otaczających, zamieszkują drakani, którzy co więcej stosują piractwo na tych wodach. Śmiatków z Kontynentu

zapędzających się w te rejony, jest sporo, gdyż jest tam przynajmniej kilkanaście innych, pomniejszych wysp, które kuszą swymi różnej maści skarbami i tajemnicami, a nie są osiedlone przez drakan. Jednak bardzo rzadko inne rasy z Kontynentu, podróżują do wysp zamieszkałych przez tą dziką rasę. Natomiast po prawej stronie Kontynentu, jest wspomniana już spora wyspa, zamieszkała przez przyjazną rasę atlan. Jeśli chodzi o większe wyspy na Wschodnim Oceanie, oprócz wyspy atlan, jest jeszcze tajemnicza Samotna Wyspa, o której mowa pod koniec tego rozdziału. Poza tym, po wschodniej stronie Kontynentu, jest kilkadziesiąt pomniejszych wysepek, odkrytych już dawno. Były one niezamieszkałe, ale dopiero od niedawna zaczęły osiedlać się tam masowo, w różnych celach, rasy z Kontynentu. Na przykład jako górnicy, najemnicy itp.

Wróćmy teraz do Kontynentu. Ogólny schemat kształtuje się następująco. Idąc od północnego krańca Kontynentu, najpierw mamy ląd skuty lodem, gdzie znane rasy praktycznie się nie osiedlają, ale często zapuszczają się tam poszukiwacze przygód, gdyż według legend, jest tam mnóstwo wszelkiego rodzaju dobrodziejstw, poczynając od skarbów, a skończywszy na artefaktach. Nie jest to jednak osamotniona kraina. Mieszka tu niemato, przeważnie magicznych stworzeń, które jakby pilnowały tego, co można tu znaleźć. W erze epickiej chowano tutaj często to, co byli właściciele chcieli ukryć po wieki. Ogólnie klimat tego miejsca, zwanego także Krainą Lodu, jest bardzo niesprzyjający i trzeba się dobrze przygotować, aby przeżyć tutaj parę tygodni czy miesięcy.

Nieco niżej na mapie, pod Krainą Lodu znajdują się Wysokie Góry Skaliste. Jest to niepodzielnie terytorium rasy krasnoludów, gdzie co prawda każdy jest mile widziany i każdy, kto z różnych pobudek ma w planach zwiedzić świat, zapewne tu trafi. Jednak gości bywa tutaj niewiele, gdyż znacząca ilość populacji na Matrem prowadzi osiadły tryb życia, a poza tym droga do krasnoludzkich terenów to daleka, trudna i osobiwa wyprawa. W każdym razie, każdy kto się tutaj zapuścił, nigdy nie żałował, a tylko przekonał się, że piękne legendy o krasnoludzkich, monumentalnych miastach to szczerą prawdą. Zimy są tu znacznie dłuższe niż lata, co sprawia, że warunki życia są tutaj niełatwe. Krasnoludy i tak w swej krainie, najczęściej przebywają pod ziemią, nie bacząc na pogodę na powierzchni.

Niżej na mapie, pod Wysokimi Górąmi Skalistymi, ciągną się rozległe, bezpłodne stepy, bogate natomiast w przeróżne minerały, takie jak kamień, metal, czy złoto. Jest to teren, który upodobala sobie rasa nordów, szukająca tutaj szczęścia, ze względu na bogactwa mineralne. Nordowie osiedlali się tutaj także dlatego, że Krainy Środka były już bardzo zaludnione. Czasami po prostu szukali więcej spokoju. Jest



to najmniej ciekawy teren dla poszukiwaczy przygód, choć paradoksalnie to właśnie najczęściej nordowie stają się poszukiwaczami przygód. Lata są tutaj długie i ciepłe, a zimy krótkie, ale za to bardzo mroźne.

Niżej na mapie mamy wspomniane już Krainy Środka. Jest to teren najbardziej urozmaicony, (choć głównie to lasy i równiny, ale także bagna czy puszcze). Jest on również najgęściej zamieszkany, głównie przez ludzi, ale także przez inne rasy. Jest także najbardziej rozległy, głównie dlatego, że Kontynent w tym miejscu jest najszerszy. To tutaj jest najwięcej magii i artefaktów. Tak jakby właśnie w tym miejscu promieniowanie magicznego jądra planety było największe. Wiosny są tutaj ciepłe, a jesień raczej chłodną, rzadko, najwyżej raz na parę lat pojawia się zima.

Poniżej Krain Środka znajduje się pustynia, która najbardziej kojarzona jest ze smokami. Według legend, piramidy których jest dosyć sporo na pustyni, są punktami nawigacyjnymi, bądź po prostu wrotami do smoczych wymiarów. Oprócz piramid, które kuszą zuchwałych śmiatków swymi niecodziennymi skarbami, na pustyni można spotkać także nieliczne osady, głównie ludzkie. Osady takie nie mogłyby istnieć bez oaz, a ich mieszkańcy najczęściej żyją z wydobywania przede wszystkim diamentów, które na Matrem można spotkać jedynie w tutejszych dziwnych kopalniach. Dziwnych, bo przeważnie usytuowanych pod piaskiem. Oprócz diamentów, które są niezwykle cenne, wydobywa się tutaj mnóstwo innych kosztowności. Zdarza się także, że osady są bazą wypadową do wielu ciekawych, pustynnych miejsc. Tutaj, podobnie jak w Krainie Lodu, można znaleźć ukryte artefakty.

Jeszcze niżej na mapie znajdują się Góry Południowe, które oddzielają pustynię od Krainy Mroku. Góry te są mniejsze niż krasnoludzkie, a żyją tutaj głównie takie istoty, jak orki, ogry, cyklopy itp. Wiele z tych półrozumnych istot tworzy tutaj osady górskie i nie tylko górskie, jako że między szczytami można tu spotkać także tereny równinne. Góry te słyną z tego, że można w nich znaleźć niezwykle cenny kruszec zwany tahilem. Jest to wytrzymały i bardzo lekki metal. Najczęściej to orkowie dowodzeni, co ciekawe, przez nieliczne jednostki krasnoludów zajmują się wydobywaniem tahiłu. Najczęściej też jest on sprzedawany do osad pustynnych w zamian za złoto, jedzenie bądź materiały użytkowe. Zwykle trwa tutaj chłodna jesień, ale pojawiają się też letnie i zimowe dni. Poza tym jest to obszar bogaty w jeszcze jedną istotną rzecz, mianowicie jest tutaj sporo przeróżnych składników potrzebnych do alchemicznych i magicznych tworów.

Pozostała nam jeszcze Kraina Mroku. Jest to najmniej odkryta kraina, zapewne z powodu niebezpieczeństwa, które skrywa. Jest położona na południowym cyplu Kontynentu. Jej północne krańce

bywają odwiedzane przez poszukiwaczy przygód lub ludzi zamieszkujących Góry Południowe, ale na południe już raczej nikt nie ma odwagi się zapuścić. Podobno czai się tam samo zło, a każda, nawet najmniejsza roślina, żyje tylko po to, by zabić każdego, kto jej dotknie. Krainę Mroku zamieszkują mroczne elfy, które podobno zbierają na tych terenach armie. Historia zna przypadki, gdzie nieumarli, ale też mieszkańcy Gór Południowych, dowodzeni lub wręcz zniewoleni czarami, atakowali nawet Krainy Środka. Ostatnie długie lata pozbawione były takich wypadów, ale mówi się, że zło zbiera siły. Teren Krainy Mroku to głównie bagna, opuszczone, zrujnowane miasta, ponure cmentarzyska. Panuje tutaj wieczna noc.

Jest jeszcze Samotna Wyspa, na północno-wschodnim oceanie. Powstała, aby Mistrz Gry dowolnie ją interpretował. Poza tym takie szczegóły mapy jak ważne miasta, porty, miasto ludzi nieba – nie tylko mają dowolne umiejscowienie, ale także za każdym razem, czyli „grania od nowa” – mogą być zupełnie inne i w zupełnie innym miejscu.

Był to ogólny schemat geograficzny planety Matrem. Wszelakie niedopowiedzenia są po części celowe. Można także przyjąć, że na planecie Matrem funkcjonuje oczywiście coś takiego jak mapa, ale nie sposób zakupuć mapę, która szczegółowo ogarniałaby całość znanego świata. Z reguły mapy, przynajmniej te szczegółowe obejmują teren, nazwijmy to – regionalny. Jest ogólny zarys mapy – na końcu książki.

#### SPOŁECZEŃSTWO:

Pokrótce i ogólnikowo chciałbym przybliżyć teraz życie społeczne i polityczne na planecie Matrem. Zaczniemy od Krain Środka. Jest to mieszanina wszystkich ras, a tutejsza ludność skupia się w Państwach Miastach, które w mniejszym bądź większym stopniu są warowne. Każde takie miasto ma różne gildie, ale najważniejsze są gildie czarodziei, którzy stanowią potężną siłę. Rzadko, ale zdarza się, że w danym mieście większą władzę posiadają właśnie magowie, a tak zwani władcy są tylko marionetkami. Już od niepamiętnych czasów nieznane są przypadki, aby kilka miast tworzyło jakieś mini państewko, ale za to zdarzało się w wyjątkowych sytuacjach, aby gildie czarodziei z różnych miast łączyły swe siły. Państwa Miasta najczęściej są dowodzone przez jedną osobę – króla, a władza jest przekazywana dziedzicznie. Ale zdarzają się dosyć często wyjątki od tej reguły. Zwłaszcza miasta bazujące na handlu, często mają swoją tak zwaną Radę, do której wybory są przeprowadzane w przeróżny sposób. Takie warowne Miasta przeważnie są otoczone przez liczne wioski, które płacą podatki głównie w zamian za obronę militarną. Zdarzają się nawet miasta niewarowne, które najczęściej jednak przynależą do większego miasta warownego. Mieszkaniec

takiego miasta, bądź przynależnej do niego wioski, chcąc zainteresować swoją sprawą władzę, zawsze najpierw musi się udać do zarządcy miasta. W miastach gdzie populacja mieszkańców jest bardzo liczna, zarządca ma z reguły kilku pomocników.

W Krainach Środka osadzają się także liczne klany elfów leśnych, które jak sama nazwa wskazuje, opanowują tereny leśne. Tak powstałe klany prawie nigdy nie wojują ze sobą, ale raczej też nie współpracują. Żyją sobie samodzielnie na łonie natury.

Niektóre wioski w Krainach Środka są zamieszkane tylko przez rasę pótogrów, a wioski takie zajmują się rzemiosłem, najczęściej są to małe kamieniołomy.

Nordowie z kolei tworzą tak zwane Landy, czyli małe państewka, złożone z kilku miast, także tych warownych oraz sporej ilości wiosek. Landy są dowodzone najczęściej przez jedną osobę – orędownika, który jest wybierany przez lud, podobnie jak w przypadku Państw Miast w przeróżny sposób i który to orędownik dobiera sam sobie doradców.

Krasnoludy z Wysokich Gór Skalistych tworzą w swej rdzennej krainie trzy państwa zwane Górą Wschodnimi, Centrum oraz Górą Zachodnimi. Każde z tych państw jest odrębne i każde jest demokratyczne, ma swój sejm, który składa się z trzynastu postów wybieranych demokratycznie przez lud.

Z demokracji styną także atlani, którzy w podobny sposób jak krasnoludy władają swoją Wschodnią Wyspą. Wyspa ta jest prawie w całości zurbanizowana, a rolnictwo jest tam na wysokim poziomie technicznym. Wschodnia Wyspa jest znacznie mniejsza niż Zachodnia i jak wiadomo na tej ostatniej żyją drakani. Ich wyspa to z kolei jeden wielki obóz. Żyją bardzo dziko i prymitywnie, ale nie toczą między sobą prawie żadnych wojen.

#### RELIGIA:

Przede wszystkim napisać trzeba, że 99 % ludności planety jest wierząca. Jest wiele bóstw, bożków, aniołów, demonów i wiele jest sposobów wyznawania wiary. Niektórzy nawet czczą smoki. Jak już zostało napisane, krasnoludy głównie wyznają istoty ze Środka Ziemi (anioły i demony). Cała reszta znanych ras wyznaje wszelkie Bóstwa z Boskich Wymiarów. Działa to prosto. Rolnicy czczą Bóstwa płodności i modlą się o udane zbiory, a wojownicy czczą Bóstwa wojenne itp. Wspomnieć można, że rasa alacer ma stosunkowo najtrudniejszy problem egzystencjalny, co wynika z jej genezy. Różne są sposoby czczenia Bóstw. W opisywanym systemie religia w żaden sposób nie wpływa na mechanikę.

## KRAINA LODU



## GÓRY SKALISTE





## KRASNOLUDZKIE MIASTO



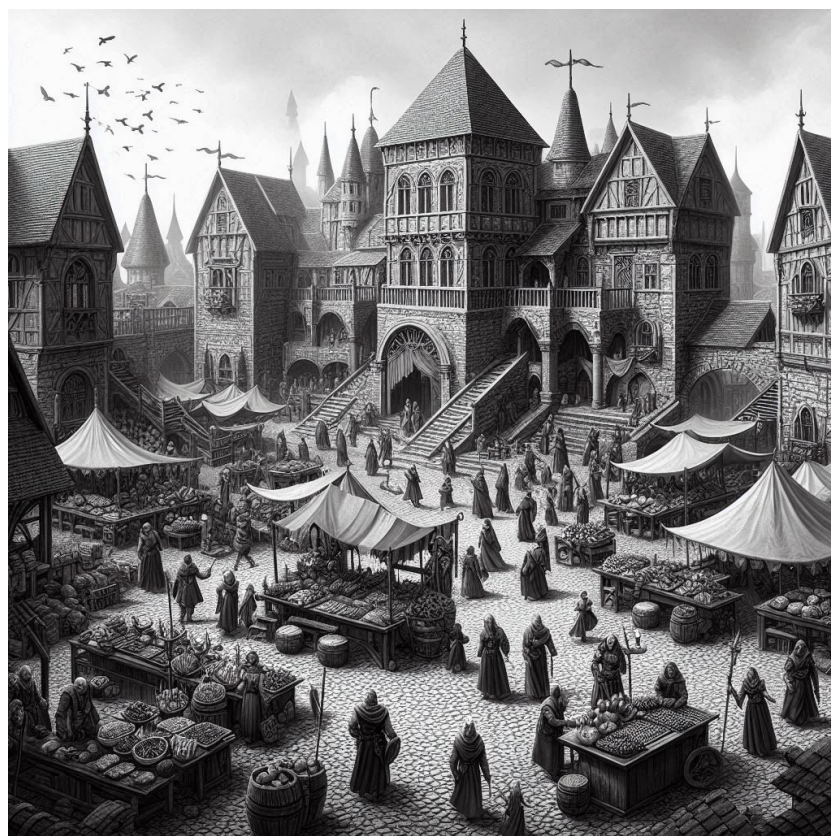
## BEZIMIENNE STEPY



## KRAINA ŚRODKA



## DZIEDZINIEC ZAMKU





## MIASTO LUDZI NIEBA



## KRAINA MROKU

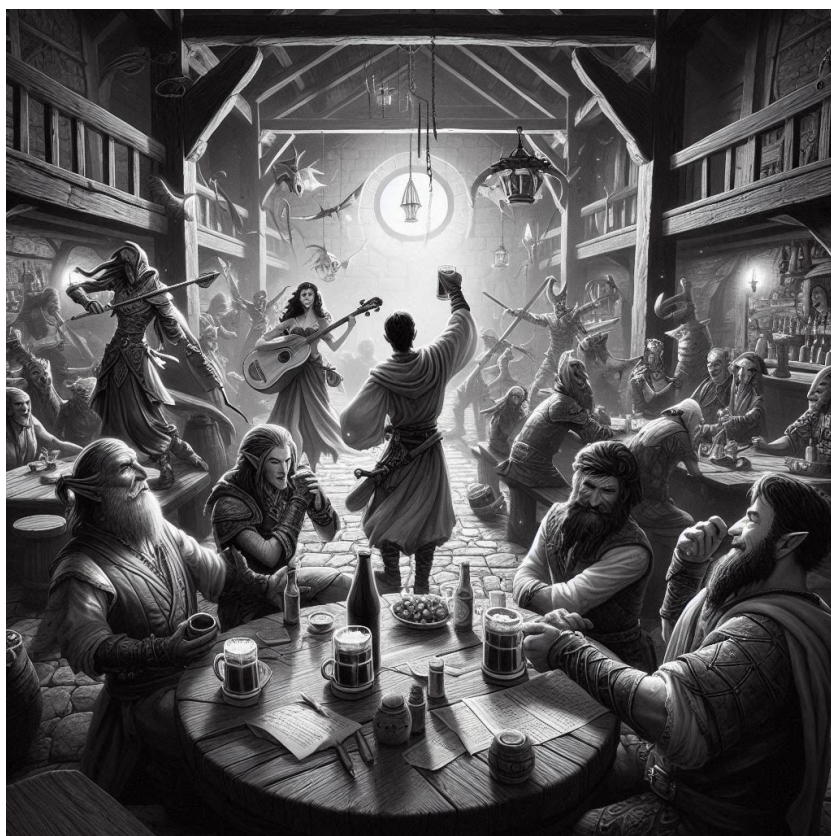




## TAJEMNICZA WYSPA



## WIECZÓR W KARCZMIE





## SMOCZE PIRAMIDY



## POSZUKIWACZE PRZYGÓD



## TWORZENIE POSTACI

Na początku, każdy gracz musi stworzyć swoją postać, a każda taka postać oprócz imienia, wzrostu, płci, wieku itp. jest opisana głównie przez trzy podmioty:

- Cechy
- Umiejętności Bojowe
- Umiejętności Poboczne

Cechy to np. Siła, Zwinność, Inteligencja (więcej o tym w rozdziale dotyczącym Cech). Wszystkich Cech jest czternaście. Pogrupowane są one w trzech kategoriach: Ciało, Spryt i Umysł. Każda Cecha ma swój poziom. Im większy poziom, tym postać gracza jest lepsza w danej materii. Poziom może mieć pułap od jednego do kilkunastu (maksymalny poziom zależy od wybranej rasy). Siła przeciętnego człowieka waha się między poziomem trzy, a cztery. Podobnie działa to w przypadku innych Cech. Warto dodać, że np. Siła osiłka ulicznego to poziom około pięć lub sześć. Poziom naszej Cechy bezpośrednio wpływa na mechanikę gry. Im mamy wyższą wartość Cechy, tym łatwiej jest „zdać” test podczas zdarzeń losowych, czy też łatwiej jest walczyć. Wydawać się może, że najbardziej pożądane są Cechy bitewne. Jednak wszystkie Cechy są przydatne i tylko od gracza zależy kim będzie grał i w jakim kierunku jego postać będzie się rozwijała. Tak – rozwijała, gdyż jeśli ktoś tego nie wie, rozwój postaci w grach RPG jest esencją tych gier. Dodam tutaj, że mechanika gry *Fancy Fable* pozwala na dowolne kształtowanie swojej postaci, co przejawia się np. w tym, że nawet surowy wojownik, walczący głównie bronią białą, nie ma zamkniętej drogi jeśli chodzi o naukę czarów. Co prawda musi włożyć w to więcej pracy, czasu i wysiłku, niż choćby czarodziej, ale jest to możliwe.

Nie samymi Cechami jednak żyje postać. Kolejne dwa podmioty opisujące postać gracza to Umiejętności Bojowe, (przydatne podczas walki) oraz Umiejętności Poboczne (przydatne poza walką). Umiejętności Bojowe mają jeden poziom, tzn. albo potrafimy pewną rzecz, albo nie. Natomiast Umiejętności Poboczne mają trzy poziomy.

Pozostańmy przy Um. Pobocznych i ich stopniach wtajemniczenia. Pierwszy poziom określimy mianem początkującego. Drugi poziom jest to profesjonalizm. Trzeci, bardzo drogi stopień, ciężki do opanowania, to światowa czołówka w danej materii. Można śmiało powiedzieć, że wszelkie Umiejętności objawiają się najczęściej po prostu zmianami czyli modyfikacjami do Cech gracza podczas pewnych konkretnych zdarzeń losowych. Na przykład Umiejętność Poboczna – Charyzmatyczny, daje bonusy do

naszej Cechy Ogłada. Jednak takie bezpośrednie polepszenie Cechy nie zawsze ma miejsce. Inne przykłady przydatności Umiejętności Pobocznych, to pomoc podczas wspinania się, skradania, śpiewania. Na przykład: pływać potrafi każdy gracz w jakimś stopniu. Jednak zdecydowanie lepiej sobie z tym radzi, gdy ma Umiejętność Poboczną – Wysportowany, choćby na pierwszym poziomie. Podobnie wspinaczka, czy jazda konno. Często jednak, jeśli chodzi o Um. Poboczną, to po prostu czegoś nie potrafimy, lub potrafimy. Jest to na przykład czytanie i pisanie, lub rzemiosło lekkie czy ciężkie.

Z kolei Umiejętności Bojowe bezpośrednio wpływają na przebieg walki, dając ich posiadaczom pewne bonusy. To także w tej grupie Umiejętności są istotne dla czarodzieja Umiejętności Magiczne. Jest pewna ilość Umiejętności Bojowych, które dają wybór podczas walki. Na przykład możemy zdecydować się na pewien rodzaj ciosu wraz z jego modyfikacjami, zamiast używać standardowego ataku. Umiejętności zdobywamy wraz z rozwojem naszej postaci i to gracz decyduje, w które Umiejętności będzie inwestował.

Teraz przejdźmy do sposobu wykreowania naszej postaci. Zaczyna się od wyboru rasy i klasy w dowolnej kolejności. Ras jest trzynaście, a klas czternaście. Teoretycznie możliwości jest więc sporo, bo aż sto osiemdziesiąt dwie kombinacje (182). Jednak z reguły dana rasa jest mniej lub bardziej przydatna do danych klas. Oczywiście nikt nie zabroni półogrowi grać jako czarodziej, bo i ta rasa ma swoich przedstawicieli w arkanach magii, lecz jest to trudna kwestia.

Wybór klasy definiuje nasz początkowy poziom Cech, który na tym etapie jest statyczny, czyli zawsze taki sam. Dla przykładu napiszę, że wojownik ma na początku zawsze Siły 5, a Czarodziej ma Inteligencji 6. W zależności od wyboru klasy, wybieramy też zawsze jeden, unikalny dla niej profit oraz pewną ilość Umiejętności Pobocznych z dostępnej puli. Każda klasa także nieco zwiększa maksymalny pułap niektórych Cech, do jakiej może dojść postać podczas gry. Wybór klasy jest jeszcze ważny z innego powodu, a mianowicie, to klasa decyduje w jakim tempie będziemy awansować naszą postać w danych grupach Cech. Na przykład wojownik łatwo polepsza cechy z grupy Ciała, trudniej z grupy Umysł. Jak to konkretnie działa, wyjaśnię w dalszej części książki.

Wybór rasy ma między innymi charakter fabularny, ale oczywiście nie tylko. Każda rasa ma swoje drobne modyfikacje do Cech, które działają od początku gry oraz każda rasa ma także unikatowe dla niej profity, które również działają od początku gry. Jest do wyboru pięć profitów i gracz ma możliwość wybrać z nich dwa. Dodatkowo, każda rasa dostaje od początku gry pewne Umiejętności Poboczne. Dla przykładu

wybór rasy elf leśny, skutkuje zwiększeniem Cechy – Zwinność o jeden poziom, już na początku gry, oraz zyskuje Um Poboczną Czujny i Traper. Poza tym, co jest bardzo istotne, wybór rasy definiuje maksymalny pułap poziomu każdej Cechy, którego nie można przekroczyć, rozwijając swoją postać. Na przykład rasa człowiek, może maksymalnie rozwinąć Cechę Siła do poziomu równego 12. Oczywiście nie musi, w trakcie gry, uzyskać takiego poziomu, ale na pewno nie może go przekroczyć. Każdy maksymalny pułap Cechy, może zostać przekroczony tymczasowo np. za pomocą magii (przedmioty, czary) lub za pomocą Umiejętności Bojowych, czy też dzięki modyfikacjom sytuacyjnym, które zależą od Mistrza Gry.

Trzeba dodać, że przedmiot magiczny taki jak oręż lub pierścion, nie daje pożądanego efektu gdy jest trzymany w plecaku. Musi być założony w odpowiednie miejsce. Czyli na przykład na palec (pierścion).

Żeby aktywować większość Umiejętności Bojowych, konieczne jest posiadanie konkretnej Cechy na danym poziomie. Na przykład Umiejętność Bojową – Mur, mogą posiadać tylko bohaterowie o minimalnej Sile równej 6. Poziom ten nie może być modyfikowany przez np. magiczne przedmioty. Jest tak dlatego, że taki przedmiot można stracić. Minimalne wymagania, co do Umiejętności Bojowych, mogą być magiczne, ale pod warunkiem, że są stałe. Na przykład eliksir magiczny, który zwiększa daną Cechę na stałe. Oczywiście takie eliksiry to unikalna, droga magia.

Teraz wybieramy jeszcze jedną, dowolną Umiejętność Poboczną, lub awansujemy w dowolnej, którą już mamy, na drugi poziom. Może też się zdarzyć, że tą samą Umiejętność Poboczną dostaniemy z rasy jak i z klasy. W takim przypadku będziemy mieć ją od początku gry na drugim poziomie. Nawet jakby w jakiś sposób Umiejętność kumulowała się trzykrotnie, nigdy nie osiągnie ona trzeciego poziomu od startu.

Na koniec dostajemy jeszcze 450 PD na każdy „słup” (czyli w sumie jakby 1350 PD) i możemy je wydać w dowolny sposób. Niewydane PD zostają do użycia na później.

Kreowanie postaci odbywa się więc w następujących etapach:

- Wybór rasy / klasy i związany z tym wybór Umiejętności Pobocznych i Profitów
- Wybór dowolnej Umiejętności Pobocznej lub jeden awans na drugi poziom
- Rozdysponowanie od startu 450 Punktów Doświadczenia, wedle określonych w księdze zasad

Wiemy już jak stworzyć naszą postać. Z kolejnego rozdziału dowiemy się jak będziemy ją rozwijać wraz z przebiegiem gry i zdobywaniem kolejnych Punktów Doświadczenia.

## ROZWÓJ POSTACI

Trzeba zacząć od tego, że wraz z przeżywanymi przez graczy i ich postacie przygodami, Mistrz Gry obdarowuje ich systematycznie i stopniowo Punktami Doświadczenia. To właśnie za te punkty gracz w dowolny sposób polepsza swoją postać, która dzięki temu staje się coraz mocniejsza i wykwalifikowana.

Gracz przydziela zarobione Punkty Doświadczenia równolegle na trzy słupki, trzy kategorie:

- Cechy Główne
- Cechy Poboczne
- Umiejętności

Dla każdej postaci kategoria Cech Głównych i Cech Pobocznych może zawierać w sobie inną grupę Cech. Natomiast podczas rozwijania Umiejętności, mówiąc najprościej, trzeba się zdecydować albo na Poboczne, albo na Bojowe. Nie awansuje się w nich równolegle! Jak to wygląda w praktyce? Proponuje się, aby za standardową przygodę postać dostawała około 100 PD / 120 PD. Czasem mniej, czasem więcej. O ostatecznym kształcie zarobków Punktów Doświadczenia, oczywiście decyduje Mistrz Gry.

W celu rozwinięcia naszej postaci, wydajemy Punkty Doświadczenia, tak jak pieniądze i kupujemy za nie kolejne poziomy naszych Cech, rozwijamy lub kupujemy nowe Umiejętności. Wydawanie Punktów Doświadczenia odbywa się w sposób absolutnie dowolny. Często będziemy musieli przeżyć wiele przygód, zanim będzie nas stać na upragnione ulepszenie naszej postaci.

Jeśli chodzi o Umiejętności, to podczas rozwijania postaci musimy jednak zdecydować się nie tylko na konkretną Umiejętność, ale także dokonać wyboru czy inwestujemy w Umiejętność Bojową czy Poboczną.

Teraz zasady według których zdobywamy Umiejętności Poboczne. Awans na poziom pierwszy danej Umiejętności Pobocznej jest uwarunkowany i przeczytamy o tym w dalszej części tego rozdziału. Natomiast awans na poziom drugi, kosztuje standardowo 400 PD. Przy nazwie niektórych Umiejętności, w rozdziale im poświęconym znajdują się dopiski na przykład (+100 PD). Oznacza to, że aby zdobyć pierwszy i drugi poziom wtajemniczenia, należy w każdym z tych dwóch przypadków wydać o 100 PD więcej. Są też przypadki ujemnych modyfikatorów, wtedy wydajemy mniej Punktów Doświadczenia. Jest jeszcze trzeci poziom Umiejętności. Oznacza on światową czołówkę w danej materii, ale jest on bardzo drogi, gdyż kosztuje standardowo 3000 PD (nie obowiązują tu dopiski zwiększające bądź zmniejszające koszt danej Umiejętności). Oczywiście często zdarzają się wyjątki od powyższych reguł.



Jeśli chodzi o zdobywanie Umiejętności Bojowych, tutaj każda Umiejętność ma swoje własne kryteria, czyli koszt Punktów Doświadczenia, a także inne wymagania. Więcej o tym w rozdziale dotyczącym Umiejętności Bojowych. Dodam tutaj, że aby zdobyć Umiejętność Bojową – Czary Boskie na poziom drugi, najpierw trzeba odblokować poziom pierwszy tej Umiejętności. Analogicznie poziom trzeci.

Wróćmy jeszcze do Cech. O tym czy dana Cecha dla naszej postaci jest Główna czy Poboczna, decyduje tylko wybór klasy. Więcej o tym w rozdziale dotyczącym klas. Nie można polepszać jednej i tej samej Cechy dwa razy z rzędu. Jeśli zależy nam na przykład, by rozwinąć Cechę Walka, to możemy to zrobić na przykład w takiej kolejności: Walka, Siła, Walka, Wytrzymałość, Walka, Żywotność, itd...

Poniższa tabela przedstawia wszystkie występujące w grze Cechy, oraz ich grupy. Jak widać Cechy podzielone zostały na trzy grupy: Ciało, Spryt i Umysł. Tabela przedstawia Poziom Cech i liczbę punktów, które trzeba wydać, jeśli chce się daną Cechę podnieść na kolejny poziom. Ostatnia kolumna ze znakiem „<” oznacza każdy następny poziom powyżej 12. Na przykład jeśli chcemy awansować w dowolnej Cesze z poziomu czwartego na piąty, w każdym takim przypadku musimy wydać teoretycznie 250 PD. Jednak w praktyce niestety nie jest to takie proste, gdyż każda klasa postaci ma jeszcze swój unikalny modyfikator do rozwoju. Im ten modyfikator większy, tym gorzej. Jeśli modyfikator wynosi np. (2), to wtedy aby awansować w danej Cesze na dany poziom, zawsze musimy wydać dwa razy więcej Punktów Doświadczenia niż wynikałoby z poniższej tabeli. Dla przykładu klasa – wojownik, jeśli chce awansować w Cesze – Siła na piąty poziom, wydaje na to 250 PD, gdyż mnożnik rozwoju w tym przypadku to (1). Jednak jeśli wojownik chce awansować w Cesze – Inteligencja na piąty poziom musi wydać 500 PD, gdyż mnożnik wynosi właśnie (2).

W przypadku Cechy Żywotność i Mana istnieje jeszcze jeden modyfikator, zależny tylko od klasy postaci. Na przykład gdy jesteśmy Czarodziejem mnożnik do Cechy – Mana wynosi (7). Więc gdy w takim przypadku mamy 8 Many, to tak naprawdę punktów Many mamy (7x8) czyli 56 Many. Więcej o tym w opisie każdej klasy postaci. Nadmienić tu można, że Żywotność od startu ma jeszcze jeden, stały bonus, zależny, tym razem, tylko od rasy postaci.

Poniżej tabela z kosztami Punktów Doświadczenia co do rozwijania Cech. Pamiętajmy o mnożnikach wynikających z klasy postaci.

TABELA WSZYSTKICH CECH, ICH GRUP ORAZ ICH ROZWÓJ

| Poziom Cech ->           | 1  | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12   | <    |
|--------------------------|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|
| <b>CIAŁO</b>             |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |
| Siła                     | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| Wytrzymałość             | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 1000 | 1200 |
| Żywotność                | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 360 | 420 | 480 | 540 | 600 | 700  | 900  |
| Walka                    | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| <b>SPRYT</b>             |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |
| Zwinność                 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| Zręczność                | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| Szybkość                 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| Umiejętności Strzeleckie | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| <b>UMYSŁ</b>             |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |      |
| Inteligencja             | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| Inicjatywa               | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| Percepcja                | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| Ogłada                   | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 | 800  | 1000 |
| Mana                     | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 350 | 400 | 450 | 500 | 550 | 600  | 800  |

W rozwoju naszej postaci może nam pomóc czytanie książek. Dzięki nim możemy szybciej zdobywać Umiejętności Poboczne lub Cechy. Książki mogą też wzmocnić zaklęcia jakimi się posługujemy. Więcej o książkach w oddzielnym rozdziale.

Teraz ważna kwestia. Pierwsza Umiejętność Bojowa nie ma żadnych modyfikatorów co do Punktów Doświadczenia. Jednak każda kolejna kosztuje o 100 PD więcej. Poza tym od piątej, modyfikator ten rośnie do 150 PD i tak już „do końca”. Dodatkowe koszty, nie dotyczą Czarów Natury i Czarów Boskich na wszystkich trzech poziomach.

|                    |                        |                  |                        |
|--------------------|------------------------|------------------|------------------------|
| Pierwsza Um Bojowa | (koszt stały)          | Piąta Um Bojowa  | (koszt stały) + 450 PD |
| Druga Um Bojowa    | (koszt stały) + 100 PD | Szósta Um Bojowa | (koszt stały) + 600 PD |
| Trzecia Um Bojowa  | (koszt stały) + 200 PD | Siódma Um Bojowa | (koszt stały) + 750 PD |
| Czwarta Um Bojowa  | (koszt stały) + 300 PD | Ósma Um Bojowa   | itd.                   |

TABELA MNOŻNIKÓW DO ŻYWOTNOŚCI I MANY

| Klasa               | Żywotność | Mana  |
|---------------------|-----------|-------|
| Wojownik            | x 6       | x 3   |
| Strzelec            | x 4       | x 4   |
| Łotr                | x 4       | x 3   |
| Czarodziej          | x 4       | x 7   |
| Poszukiwacz przygód | x 5       | x 5,5 |
| Mocarz              | x 6       | x 2,5 |
| Zawadiaka           | x 5       | x 3   |
| Zabójca             | x 4,5     | x 3   |
| Mag Bojowy          | x 4,5     | x 6   |
| Pracuś              | x 4       | x 3   |
| Wojownik Cienia     | x 4,5     | x 3   |
| Pogromca            | x 5       | x 4   |
| Bard                | x 4       | x 5,5 |
| Kusznik             | x 4,5     | x 3   |

Teraz wracamy do Umiejętności Pobocznych. Napisaaliśmy już ile kosztuje ich drugi (400 PD) i trzeci poziom (3000 PD). Teraz szerzej o pierwszym poziomie. Koszt pierwszego poziomu zależy od tego ile Umiejętności Pobocznych już posiadamy. Poniżej tabelka. Trzeba pamiętać, aby do podanego kosztu Punktów Doświadczenia, zastosować ten indywidualny dla danej Umiejętności, ujemny bądź dodatni modyfikator. Na przykład gdy mamy dziesięć (10) Umiejętności Pobocznych, to jedenasta (11) kosztuje 350 PD, jeśli chodzi o zdobycie jej na pierwszy poziom. Wybierać należy uważnie, gdyż Umiejętności nie można cofnąć.

| Ilość posiadanych Umiejętności Pobocznych | Koszt pierwszego poziomu w Punktach Doświadczenia |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| poniżej                                   | 250 PD                                            |
| od 6 do 10                                | 300 PD                                            |
| od 11 do 15                               | 350 PD                                            |
| powyżej                                   | 400 PD                                            |

W Fancy Fable jest trzynaście ras. Różnice między niektórymi są nieduże, a między innymi znaczne. Każda z ras ma określone predyspozycje i różne poziomy akceptacji wyrażone w procentach, w trzech kategoriach: zaczynając od lewej strony: pozytywna / neutralna / negatywna. W poniższej charakterystyce można znaleźć nie tylko opisy ras, ale także profity, jakie każda ma do zaoferowania. Są też Umiejętności Poboczne, które rasa ma od startu. Poza tym przy każdej rasie znajduje się tabela z modyfikatorami i maksymalnym pułapem punktów, które można osiągnąć w poszczególnych Cechach. Przy Żywotności w nawiasie, jest premia jaką dana rasa dostaje do tej Cechy. Czyli najpierw mnożymy Żywotność według zasad obowiązujących co do klasy, a potem dodajemy, już od początku gry, premię do tej Cechy zależną od danej rasy, która to premia obowiązuje niezmiennie przez cały czas.

Trzeba wiedzieć, że maksymalny pułap Cechy można podnieść dzięki magicznym przedmiotom i umiejętnościom bojowym. Jednak po przekroczeniu maksymalnego pułapu wartość dzieli się przez dwa i można przekroczyć ją tylko o trzy oczka.



| Człowiek                 |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     |             | 12       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+12)       | 12       |
| Walka                    |             | 13       |
| Unik                     |             | 11       |
| Zwinność                 |             | 12       |
| Zręczność                |             | 12       |
| Szybkość                 |             | 10       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 13       |
| Inteligencja             |             | 13       |
| Inicjatywa               |             | 12       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   |             | 13       |
| Mana                     |             | 14       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Zamach, Mur, Finezja – te Um. Bojowe rozwijasz o połowę taniej.
- Podczas używania kuszy +2 do Obrażeń.
- Nie musi odblokowywać pierwszego poz. czarów, aby uczyć się drugiego i analogicznie z 3 poziomem.
- Ma możliwość używać jednocześnie trzy magiczne pierścienie zamiast dwóch.
- Jeśli fabuła na to pozwoli, gracz dostaje sporo pieniędzy, na przykład w spadku. Kilkaset złotych koron.

#### Um. Poboczne od początku gry: Podróżowanie Zwierzętami, Znajomości

Ludzie to najbardziej uniwersalna rasa. Choć nie była ona pierwsza na planecie Matrem, to jednak szybko stała się rasą dominującą, zwłaszcza liczebnie. Opanowali oni głównie Krainy Środka, ale nie tylko. Można ich spotkać wszędzie. Mogą pełnić różne funkcje i zajmować się wieloma sprawami. Można stwierdzić, że nadają się do wszystkiego, ale w niczym się nie wyróżniają.

|                        |        |                         |                 |
|------------------------|--------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 75 lat | Populacja w procentach: | 20 %            |
| Średni wzrost:         | 175 cm | Akceptacja:             | 30% / 60% / 10% |





| Elf Miejski              |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     |             | 11       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+12)       | 12       |
| Walka                    |             | 12       |
| Uniki                    |             | 11       |
| Zwinność                 |             | 12       |
| Zręczność                |             | 12       |
| Szybkość                 |             | 10       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 13       |
| Inteligencja             |             | 13       |
| Inicjatywa               |             | 12       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   |             | 15       |
| Mana                     |             | 14       |

#### Dwa profity do wyboru:

- W mieście +1 do Walki, bo korzysta z otoczenia.
- Podczas używania łuku +2 do Obrażeń.
- Ma od początku gry Um. Bojową - Magiczną Różdżką, od momentu, gdy pozwolą na to wymagania (Int 5).
- Ogłada +1 od startu oraz +1 do maksymalnego pułapu.
- Możliwość korzystania z dwóch magicznych naszyjników, zamiast jednego.

#### Um. Poboczne od początku gry: Artyzm, Charyzmatyczny

Elf miejski jak każdy elf, wywodzi się od praelfów. Jest to rasa podobna do ludzi pod każdym względem. Jest jednak bardziej charyzmatyczna oraz ma nieco większy zmysł artystyczny. Pomimo swego pochodzenia pojawiła się w swej obecnej formie na Matrem później niż uczynił to człowiek, jednak idąc drogą człowieka, drogą możliwie najbardziej cywilizowaną, szybko wyewoluowała do ludzkich kształtów i obecnie mówi się żartobliwie, że jest to rasa bardziej ludzka niż człowiek.

|                        |        |                         |                 |
|------------------------|--------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 75 lat | Populacja w procentach: | 6 %             |
| Średni wzrost:         | 185 cm | Akceptacja:             | 40% / 50% / 10% |



| Elf Leśny                |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Sila                     |             | 11       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+12)       | 12       |
| Walka                    |             | 13       |
| Uniki                    |             | 12       |
| Zwinność                 | + 1         | 14       |
| Zręczność                |             | 12       |
| Szybkość                 |             | 11       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 14       |
| Inteligencja             |             | 13       |
| Inicjatywa               |             | 12       |
| Percepcja                |             | 13       |
| Ogłada                   |             | 12       |
| Mana                     |             | 13       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Podczas walki dwiema broniąmi +2 do Obrażeń.
- Ma od początku gry Umiejętność Bojową – Strzały w Zwarcu.
- W lesie, dżungli, na bagnach itp. każde zaklęcie kosztuje 1 pkt mniej Many. Nie schodzi poniżej 1 pkt.
- W lesie, dżungli, na bagnach itp. Umiejętność Poboczna – Pułapki dwa razy skuteczniejsza.
- Umiejętność Bojowa – Tresura, jest o połowę tańsza.

#### Um. Poboczne od początku gry: Czujny, Traper

Elf leśny jak każdy elf, wywodzi się od praelfów. Jest to rasa najbardziej dzika ze wszystkich obecnych elfich ras. Żyją one swobodnie w lasach, tworząc pomniejszych klany. Tereny leśne znają bardzo dobrze. Świetnie radzą sobie w walce dystansowej. Pomimo swej przydatności bojowej, rzadko ingerują w świat zewnętrzny, a zwłaszcza w jego sprawy polityczne. Charakteryzują się także imponującą zwinnością.

|                        |        |                         |                 |
|------------------------|--------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 85 lat | Populacja w procentach: | 10 %            |
| Średni wzrost:         | 180 cm | Akceptacja:             | 35% / 50% / 15% |



| Mroczny Elf              |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     |             | 11       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+12)       | 12       |
| Walka                    |             | 13       |
| Uniki                    |             | 11       |
| Zwinność                 |             | 12       |
| Zręczność                |             | 12       |
| Szybkość                 |             | 10       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 13       |
| Inteligencja             |             | 13       |
| Inicjatywa               |             | 12       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   |             | 11       |
| Mana                     | + 1         | 17       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Podczas remisu na Walkę, to on skutecznie wykonał swoją czynność (atak lub parowanie). Dodatkowo można skorzystać z Umiejętności Bojowej – Kontratak.
- Lekki pech zamienia się zawsze w lekkie szczęście podczas celowania z broni dystansowej.
- Mana odradza się także gdy nie śpią (10% na godzinę).
- Żywotność potrafi regenerować się +3 co godzinę, ale tylko jeśli postać nie jest bardzo ranna lub zatruta.
- Doskonale i w pełni widzą w ciemnościach.

#### Um. Poboczne od początku gry: Rozpoznawanie Magii

Mroczny elf jest to zamierzczła rasa, która jako pierwsza poznała i praktykowała ciemną stronę magii. Talent do magii pozostał jej do dziś i chociaż z jej złego pierwiastka wiele już nie zostało, to wielu patrzy na nią przez pryzmat prawieków. Jednak trzeba przyznać, że wśród nekromantów i czarnych magów wciąż bardzo łatwo jest spotkać mrocznego elfa, mimo tego, że jest to już bardzo nieliczna rasa.

|                        |         |                         |                 |
|------------------------|---------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 100 lat | Populacja w procentach: | 3 %             |
| Średni wzrost:         | 180 cm  | Akceptacja:             | 20% / 40% / 40% |



| Nord                     |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     |             | 13       |
| Wytrzymałość             |             | 11       |
| Żywotność                | (+13)       | 13       |
| Walka                    | + 1 (lub)   | 14       |
| Unik                     |             | 12       |
| Zwinność                 |             | 12       |
| Zręczność                |             | 11       |
| Szybkość                 |             | 10       |
| Umiejętności Strzeleckie | + 1 (lub)   | 14       |
| Inteligencja             |             | 12       |
| Inicjatywa               |             | 12       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   |             | 12       |
| Mana                     |             | 12       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Walka i Siła +1 podczas walki gdy jemu i / lub drużynie źle idzie.
- Potrafi korzystać z łuku wojennego i kuszy bojowej, bez ograniczeń i dodatkowo ma +2 do Obrażeń.
- Podczas bitew psychologicznych ma +1 do Inteligencji.
- Ma od początku gry, bez wymagań - Umiejętność Bojową Znajomość Bestiariusza.
- Dostaje za sesję / przygodę zawsze +5 Punktów Przeznaczenia więcej.

#### Um. Poboczne od początku gry: Przetrwanie

(podnosi o +1 Walkę LUB Um. Strzeleckie)

Nordowie wywodzą się bezpośrednio od ludzi. Ich niepodzielnym królestwem są północne, bogate w minerały stepy. Nordowie to twarda rasa, znana ze swej waleczności. Przez ostatnie stulecia, to oni z różnych powodów byli agresorami wojennymi. Jednak teraz, jakby chcąc odkupić swoje winy, ich rasa masowo walczy z chaosem. Sporą część płatnych najemników stanowią właśnie nordowie.

Średnia długość życia:

90 lat

Populacja w procentach:

10 %

Średni wzrost:

180 cm

Akceptacja:

30% / 50% / 20%



| Krasnolud                |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     | + 1         | 14       |
| Wytrzymałość             | + 1         | 11       |
| Żywotność                | (+13)       | 14       |
| Walka                    |             | 14       |
| Unik                     |             | 10       |
| Zwinność                 | - 1         | 10       |
| Zręczność                |             | 11       |
| Szybkość                 | - 1         | 9        |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 12       |
| Inteligencja             |             | 12       |
| Inicjatywa               |             | 11       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   |             | 11       |
| Mana                     |             | 11       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Podczas używania tarczy +1 do Parowania.
- Podczas obrony kuszą +1 do Parowania (nie korzysta z łuków).
- Nie ma pecha podczas rzucania czarów.
- Limit czasowy aby „ożywić” tę rasę, jest dwukrotnie wydłużony. Może być dłużej martwy.
- Odporność na Magię (20%).

Um. Poboczne od początku gry: Rzemiosło ciężkie lub Rzemiosło lekkie, Mocna głowa

Najbardziej osobliwa rasa, do której dotarli nordowie podczas ekspansji na północ. Choć jest to najniższa z ras, chyba nikt nigdy nie widział krasnoluda, który nie byłby silny fizycznie. Nie wiadomo nawet dokładnie ilu ich jest, gdyż ciężko dotrzeć do ich górskich osad i miast, o których krążą piękne opowieści. Toczy się spór między nimi a elfami o to, kto był pierwszy na Matrem. Jako jedyna rasa czczą oni oficjalnie Istoty ze Środka Ziemi. Są cenionymi rzemieślnikami, ale często wybierają też drogę wojowniczą. Sympatię innych zaskarbili sobie gościnnością i prostotą.

|                        |         |                         |                 |
|------------------------|---------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 120 lat | Populacja w procentach: | 15 %            |
| Średni wzrost:         | 150 cm  | Akceptacja:             | 50% / 40% / 10% |



| Wysoki Elf               |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     | - 1         | 10       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+12)       | 11       |
| Walka                    |             | 12       |
| Unik                     |             | 11       |
| Zwinność                 |             | 12       |
| Zręczność                |             | 13       |
| Szybkość                 |             | 11       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 13       |
| Inteligencja             | + 1         | 14       |
| Inicjatywa               |             | 14       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   | + 1         | 15       |
| Mana                     |             | 16       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Oręż (broń biała) z magicznymi właściwościami, który dzierży postać, ma około 25% silniejsze działanie.
- Żadne czary nie mogą zmniejszyć Umiejętności Strzeleckich podczas walki bronią dystansową.
- Krytyczny efekt zaklęcia, ma o półtora większą moc, niż u innych ras.
- Miewają wizje.
- Koszt pierwszej Umiejętności Pobocznej na trzeci poziom to 2500 PD.

#### Um. Poboczne od początku gry: Empatia

Jest to rasa półbogów. Jej ojcami byli sami bogowie, a rolę matek pełniły kobiety praelfów. Zapoczątkowali oni erę epicką, podczas której byli dominujący, jako rasa i jako jednostki. Nie budzi już jednak ta rasa, takich emocji jak dawniej i jakby to mogło wynikać z jej genezy. Dzieje się tak, gdyż jest już bardzo wymieszana, czyli nie ma w sobie tak czystej, boskiej krwi. Mimo to nadal wysocy elfowie słyną ze swej Inteligencji, którą często wykorzystują jako magowie. Jest też udowodnione, że rasa ta, a przynajmniej niektórzy jej przedstawiciele miewają wizje np. prorocze lub inne.

|                        |         |                         |                 |
|------------------------|---------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 140 lat | Populacja w procentach: | 2 %             |
| Średni wzrost:         | 190 cm  | Akceptacja:             | 65% / 20% / 15% |





| Smocza Rasa              |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     |             | 11       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+12)       | 12       |
| Walka                    |             | 13       |
| Unik                     |             | 11       |
| Zwinność                 |             | 12       |
| Zręczność                |             | 12       |
| Szybkość                 |             | 10       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 13       |
| Inteligencja             |             | 14       |
| Inicjatywa               |             | 13       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   | + 1         | 14       |
| Mana                     |             | 15       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Podczas walki z postaciami eterycznymi (upiór, demon, żywiołak) mają zwiększoną Wytrzymałość o 1 pkt.
- Podczas strzelania specjalistycznymi lub magicznymi strzałami lub bełtami Obrażenia +2 pkt.
- Maksymalna liczba znanych czarów jest zwiększona o 3.
- Odporność na Magię (20%).
- Smoki są jeszcze bardziej przychylniejsze. Chętniej im pomagają lub też zabierają do smoczych wymiarów.

#### Um. Poboczne od początku gry: Szczęście

Ta rasa jest z kolei najbardziej tajemniczą. Mówi się, że to odpowiedź smoków na rasę wysokich elfów. Jednak nikt dokładnie nie wie w jakim celu została stworzona, tak jak niejasne są relacje Bogów ze Smokami. Wiedzą to być może nieliczni jej przedstawiciele. Jako, że rasa ta jest łudząco podobna do ludzi (różnice w oczach, które ciężko dostrzec), zdarza się, że jej osobnicy dowiadują się o swym pochodzeniu dopiero po jakimś czasie, zwłaszcza gdy rodzice nie obnoszą się z tym, aż tak bardzo.

|                        |        |                         |                 |
|------------------------|--------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 75 lat | Populacja w procentach: | 5 %             |
| Średni wzrost:         | 175 cm | Akceptacja:             | 65% / 15% / 20% |



| Atlan                    |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Sila                     | - 1         | 9        |
| Wytrzymałość             | - 1         | 9        |
| Żywotność                | (+11)       | 10       |
| Walka                    |             | 11       |
| Unik                     |             | 11       |
| Zwinność                 |             | 13       |
| Zręczność                | + 1         | 15       |
| Szybkość                 |             | 11       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 13       |
| Inteligencja             | + 1         | 14       |
| Inicjatywa               |             | 13       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   |             | 14       |
| Mana                     |             | 15       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Wszystkie bronie białe, oprócz ciężkiej, mają +1 do Obrażeń.
- Wszystkie bronie miotane, oprócz łuku wojennego i kuszy bojowej, mają +1 do Obrażeń.
- Taniej nabywają wszystkie Umiejętności Bojowe związane z magią (-50 PD).
- Odblokowuje Umiejętności Bojowe Uzdolniony i Rozwój za odpowiednio 500 PD i 750 PD (+ modyfikator).
- Pierwsza Umiejętność Poboczna na trzeci poziom, kosztuje 2200. Kolejne 2500 PD.

#### Um. Poboczne od początku gry: Medycyna

Rasa ta została odkryta w późnym okresie ery epickiej. Do tego czasu egzystowała na odległej wyspie, gdzie życie płynęło spokojnie i bez zatargów. Ich przyjazne nastawienie, a także pozytywne odbieranie tej rasy przez inne, pomogło atlanom w masowym osiedlaniu się na Kontynencie, gdzie słyną głównie ze swych medycznych umiejętności. Często parają się też magią, która znana była na ich wyspie od dawna. Jednak jest to nieco inna magia, której geneza nie jest do końca znana, gdyż legendy są sprzeczne.

|                        |        |                         |                |
|------------------------|--------|-------------------------|----------------|
| Średnia długość życia: | 70 lat | Populacja w procentach: | 10 %           |
| Średni wzrost:         | 160 cm | Akceptacja:             | 75% / 20% / 5% |



| Drakan                   |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     |             | 13       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+13)       | 13       |
| Walka                    | + 1         | 14       |
| Unik                     |             | 13       |
| Zwinność                 |             | 14       |
| Zręczność                |             | 12       |
| Szybkość                 |             | 12       |
| Umiejętności Strzeleckie | + 1         | 14       |
| Inteligencja             | - 1         | 11       |
| Inicjatywa               |             | 11       |
| Percepcja                |             | 13       |
| Ogłada                   | - 1         | 9        |
| Mana                     |             | 12       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Wpada w szat: jeden atak, podczas jednej potyczki (co godzinę) +2 do Walki i +3 do Obrażeń.
- Bez ujemnych modyfikatorów, rzuca bronią ciężką i ma wtedy Obrażenia: K8 + Siła + 10.
- Rzucane czary niwelują 1/3 Odporności na Magię u przeciwnika, ale nie u smoków czy demonów.
- Jedna Um Bojowa od startu, bez wymagań, ale nie droższa niż 500 PD.
- Prawie całkowita odporność na trucizny.

#### Um. Poboczne od początku gry: Podróżowanie Maszynami, Zastraszanie

Rasa ta została odkryta w późnym okresie ery epickiej albo na odwrót, to ona odkryła resztę świata praktykując piractwo na Zachodnich Wodach. Chociaż jest to najmniej akceptowana rasa, próbuje ona od niedawna szukać lepszego życia, osiedlając się na Kontynencie, ponieważ ich wyspa nie stynie z luksusów i żyje się na niej dość prymitywnie. Zadanie ma jednak bardzo utrudnione. Krążą ciekawe plotki, że przywódcy ich wyspy są w posiadaniu map, pokazujących nieodkryte przez populację Kontynentu rejony świata.

|                        |        |                         |                 |
|------------------------|--------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 65 lat | Populacja w procentach: | 10 %            |
| Średni wzrost:         | 175 cm | Akceptacja:             | 10% / 10% / 80% |



| PółOgr                   |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     | + 2         | 15       |
| Wytrzymałość             | + 1         | 12       |
| Żywotność                | + 1 / (+13) | 14       |
| Walka                    |             | 12       |
| Unik                     |             | 9        |
| Zwinność                 | - 1         | 9        |
| Zręczność                |             | 10       |
| Szybkość                 | - 1         | 8        |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 11       |
| Inteligencja             | - 1         | 10       |
| Inicjatywa               | - 1         | 10       |
| Percepcja                |             | 11       |
| Ogłada                   | - 1         | 9        |
| Mana                     |             | 10       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Gdy rzut na obrażenia, lub walkę osiągnie dorzut, wytrąca wroga i ten ma -1 Walka i -1 Unik w następnej rundzie.
- Podczas korzystania z łuków +2 do Obrażeń, bo silnie naciąga cięciwę. Przy pechu może uszkodzić łuk.
- Gdy jest czarodziejem, maksymalny pułap Inteligencji wzrasta jeszcze o 1 pkt.
- Ma od początku gry Silny Cios, od momentu gdy spełni wymagania.
- Żywotność może spaść sporo poniżej zera, raniąc, ale nie powodując śmierci. (około -7 to granica)

#### Um. Poboczne od początku gry: Rzemiosło Ciężkie

Przypadki istot, których ojcem był ogr, a matką ktoś bardziej cywilizowany, zdarzały się już dawno. Zazwyczaj tacy mieszańcy przychodzili na świat w wyniku gwałtu. Jednak dopiero od niedawna, liczebność tych istot wzrosła na tyle, że założyła sobie na miano odrębnej rasy. Dzięki swym walorom półogry świetnie nadają się do pracy fizycznej. Nie stronią też od kariery wojownika, w charakterze np. ochroniarza.

|                        |        |                         |                 |
|------------------------|--------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 90 lat | Populacja w procentach: | 5 %             |
| Średni wzrost:         | 200 cm | Akceptacja:             | 40% / 40% / 20% |



| Ludzie Nieba             |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     |             | 11       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+12)       | 12       |
| Walka                    |             | 13       |
| Unik                     |             | 11       |
| Zwinność                 |             | 12       |
| Zręczność                |             | 13       |
| Szybkość                 |             | 10       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 13       |
| Inteligencja             |             | 13       |
| Inicjatywa               | + 1         | 15       |
| Percepcja                |             | 12       |
| Ogłada                   |             | 14       |
| Mana                     |             | 15       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Do Uniku, podawany jest wzór (Walka + Inicjatywa / zależy od klasy) lub standardowo (do wyboru).
- Przy korzystaniu z kuszy +1 do Umiejętności Strzeleckich.
- Gdy Inicjatywa 10 - potrafią rzucić czar 2 razy na turę. Drugi czar kosztuje 2x więcej Many. Nie dotyczy czarów własnych.
- Potrafią tworzyć wynalazki, ale potrzeba czasu, pieniędzy i pomysłu.
- Ma od początku gry - Uzdolniony.

#### Um. Poboczne od początku gry: Pomysłowość

Jakieś kilkaset lat temu, pojawiła się na planecie Matrem rasa, która jak sama nazwa wskazuje spadła z nieba, a konkretnie z innej planety. Jej statek kosmiczny rozbił się na Matrem i tym sposobem na planecie pojawiły się szczątki zaawansowanej technologii. Szczątki dlatego, że większość zapisków i samych urządzeń uległo zniszczeniu podczas feralnego lądowania. Wokół rozbitego statku kosmicznego, rasa ta zbudowała i coraz bardziej rozbudowuje swoje miasto. Wielu z nich opuszcza jednak swe miasto.

|                        |        |                         |                 |
|------------------------|--------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 85 lat | Populacja w procentach: | 3 %             |
| Średni wzrost:         | 180 cm | Akceptacja:             | 50% / 30% / 20% |



| Alacer                   |             |          |
|--------------------------|-------------|----------|
| Cecha                    | Modyfikator | Maksimum |
| Siła                     |             | 12       |
| Wytrzymałość             |             | 10       |
| Żywotność                | (+12)       | 12       |
| Walka                    |             | 14       |
| Unik                     |             | 13       |
| Zwinność                 | + 1         | 15       |
| Zręczność                |             | 12       |
| Szybkość                 | + 1         | 13       |
| Umiejętności Strzeleckie |             | 13       |
| Inteligencja             | - 1         | 11       |
| Inicjatywa               |             | 12       |
| Percepcja                | + 1         | 14       |
| Ogłoda                   | - 2         | 9        |
| Mana                     |             | 11       |

#### Dwa profity do wyboru:

- Posiada Um. Bojową Dwa Uniki od początku gry, bez spełnienia wymagań co do cechy Szybkość.
- Gdy osiągnie Szybkość 9 – strzela dwa razy z łuku na rundę, ale drugi strzał ma -3 do US.
- Czary przywołania i przemiany kosztują połowę mniej Many.
- Wystarcza im dwie godziny snu na dobę. Jednak do regeneracji Many obowiązuje standardowy wzór.
- Bardzo dobre relacje ze zwierzętami.

#### Um. Poboczne od początku gry: Czułny, Wysportowany

Najnowsza i najmniej liczna rasa na Matrem. Jest ona wynikiem badań genetycznych ludzi nieba głównie na tygrysach. Tak powstała rasę wykorzystywali do szpiegowania planety. Gdy na jaw wyszła wspomniana dywersja, odbiło się to negatywnie na dwóch wspomnianych rasach. Jednak ludzie nieba wraz ze swymi wynalazkami są bardzo przydatni dla całej planety, a rasa alacer niewiele jej ustępuje, wraz ze swoją niezrównaną zwinnością. Jednak rasa alacer wystawiona jest na szyderstwa, przez swe zwierzęce geny.

|                        |        |                         |                 |
|------------------------|--------|-------------------------|-----------------|
| Średnia długość życia: | 60 lat | Populacja w procentach: | 1 %             |
| Średni wzrost:         | 175 cm | Akceptacja:             | 40% / 40% / 20% |

TABELA WSZYSTKICH CECH I ICH MAKSYMALNY PUŁAP W ZALEŻNOŚCI OD RASY

|              | Siła | Wytrzymałość | Żywoćność | Walka | Unik | Zwinność | Zręczność | Szybkość | US | Inteligencja | Inicjatywa | Percepcja | Ogłoda | Mana | SUMA |
|--------------|------|--------------|-----------|-------|------|----------|-----------|----------|----|--------------|------------|-----------|--------|------|------|
| Człowiek     | 12   | 10           | 12        | 13    | 11   | 12       | 12        | 10       | 13 | 13           | 12         | 12        | 13     | 14   | 169  |
| Elf Miejski  | 11   | 10           | 12        | 12    | 11   | 12       | 12        | 10       | 13 | 13           | 12         | 12        | 15     | 14   | 169  |
| Elf Leśny    | 11   | 10           | 12        | 13    | 12   | 14       | 12        | 11       | 14 | 13           | 12         | 13        | 12     | 13   | 172  |
| Mroczny Elf  | 11   | 10           | 12        | 13    | 11   | 12       | 12        | 10       | 13 | 13           | 12         | 12        | 11     | 17   | 169  |
| Nord         | 13   | 11           | 13        | 14    | 11   | 12       | 11        | 10       | 14 | 12           | 12         | 12        | 12     | 12   | 169  |
| Krasnolud    | 14   | 11           | 14        | 14    | 10   | 10       | 11        | 9        | 12 | 12           | 11         | 12        | 11     | 11   | 162  |
| Wysoki Elf   | 10   | 10           | 11        | 12    | 11   | 12       | 13        | 11       | 13 | 14           | 14         | 12        | 15     | 16   | 174  |
| Smocza Rasa  | 11   | 10           | 12        | 13    | 11   | 12       | 12        | 10       | 13 | 14           | 13         | 12        | 14     | 15   | 172  |
| Atlan        | 9    | 9            | 10        | 11    | 11   | 13       | 15        | 11       | 13 | 14           | 13         | 12        | 14     | 15   | 170  |
| Drakan       | 13   | 10           | 13        | 14    | 13   | 14       | 12        | 12       | 14 | 11           | 11         | 13        | 9      | 12   | 171  |
| PółOgr       | 15   | 12           | 14        | 12    | 9    | 9        | 10        | 8        | 11 | 10           | 10         | 11        | 9      | 10   | 150  |
| Ludzie Nieba | 11   | 10           | 12        | 13    | 11   | 12       | 13        | 10       | 13 | 13           | 15         | 12        | 14     | 15   | 174  |
| Alacer       | 12   | 10           | 12        | 14    | 13   | 15       | 12        | 13       | 13 | 11           | 12         | 14        | 9      | 11   | 171  |

Powyższa tabela zawiera maksymalny pułap wszystkich Cech, dla każdej rasy. Jest to bardzo pożyteczne porównanie. Należy pamiętać jednak, że pułap ten może zostać przekroczony za pomocą magii, np. przedmiotów o magicznych właściwościach, ale też za pomocą np. Umiejętności Bojowych itp.

Człowiek w grze Fancy Fable wygląda tak jak w rzeczywistości. Co do genezy ludzkiej rasy istnieją dwie sprzeczne tezy. Pierwsza mówi, że wyewoluowała ona od praelfów i nabrała właściwości bardziej uniwersalnych, a zarazem bardziej właściwych do zmieniającego się świata, pozostawiając praelfy pod tym względem w tyle. Dlatego stała się w miarę szybko rasą dominującą. Inna teza mówi, że tak jak praelfy zrodziły się z natury, tak człowiek został w sposób nienaturalny stworzony przez Bogów. Jednak teza ta jest mało popularna.

Elf miejski różni się od człowieka smuklejszą sylwetką, smukłą twarzą i charakterystycznymi długimi uszami.



Elf leśny natomiast wyróżnia się nieco dzikim akcentem i lekko przygarbioną sylwetką. Ma też ciemniejszą karnację niż elf miejski czy człowiek.

Mroczny elf z wyglądu przypomina kogoś między elfem miejskim a leśnym. Wywodzi się ta rasa oczywiście od praelfów.

Można powiedzieć, że nordowie to bardziej zahartowani fizycznie ludzie. Mają też od nich bledszą cerę. Zdarza się jednak, że trudno odróżnić jedną rasę od drugiej.

Krążą legendy, że krasnoludy zrodziły się z górskiego kamienia, co stanowi o ich wytrzymałości i wytrzymałości. Ich królestwem są Wysokie Góry Skaliste położone na północ od krain nordowskich. Nie sposób pominąć ich charakterystycznej twardej brody, która rośnie nawet u kobiet i o ich równie twardych mięśniach.

Jeśli chodzi o rasę wysokich elfów, dodam tylko, że zdają się być oni jeszcze smuklejsi niż elfy miejskie, a ich uszy są jeszcze bardziej spiczaste.

O smoczej rasie też zostało już wszystko istotne powiedziane. Warto tylko nadmienić, że bardziej bystry obserwator jest w stanie odróżnić zwykłego człowieka od przedstawiciela smoczej rasy.

Atlani to rasa o niskim wzroście. Charakteryzuje ich też okrągła twarz. Ich wyspa jest wysoce zurbanizowana, a rolnictwo stoi tam na wysokim poziomie. Pomimo swych medycznych umiejętności, nie żyją oni bardzo długo, ale cieszą się pełną sprawnością do późnej starości. Ich rasa zrodziła się z natury i wszyscy zgodnie twierdzą, że nastąpiło to później, niż w przypadku praelfów.

Drakani z kolei charakteryzują się bardzo niską ogładą. Ich cera jest jasno pomarańczowa. Ponieważ dialog z tą rasą jest trudny, nie wiadomo do końca, jaka jest jej geneza.

Jeśli chodzi o półogrów, wszystko co ważne zostało już powiedziane.

Ludzie nieba z wyglądu bardzo przypominają człowieka, jednak ich cera jest blado niebieska. Miasto, które powstało wokół wraku ich statku kosmicznego coraz bardziej jest rozbudowywane. Mieści się ono na północnych krańcach terenów pustynnych. Krążą plotki, że to same piramidy są powodem ich katastroficznego lądowania. Chociaż wielu widziało to miasto z zewnątrz, niewielu zostało wpuszczonych do środka.

Alacer ponieważ posiada zwierzęce geny, to często jest bardziej owłosiony niż człowiek. Rasa ta nie straciła jednak całkowicie swego człowieczeństwa.

## KLASY

Poniższe tabele zawierają poziom startowy każdej Cechy w zależności od klasy, mnożnik Żywotności oraz Many, jakim dysponuje dana klasa, podobnie mnożnik jaki obowiązuje daną klasę jeśli chodzi o rozwój jej Cech oraz, które Cechy dla której klasy są Cechami Głównymi.

Klasę bohatera należy bezwzględnie wybrać na początku gry, równoległe z wyborem rasy. Wybór klasy definiuje początkowy poziom wszystkich Cech, a wybór rasy drobne modyfikacje Cech i ich pułap maksymalny.

| WOJOWNIK        |                        |       |      |                    |              |
|-----------------|------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy        | Żywoł | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 5                      |       |      | x 1                | główna       |
| Wytrzymałość    | 5                      |       |      | x 1                | główna       |
| Żywotność       | 6                      | x 6   |      | x 1                | główna       |
| Walka           | 5                      |       |      | x 1                | główna       |
| Uniki           | (Walka + Zwinność) / 2 |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 3                      |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Zręczność       | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Szybkość        | 4                      |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Um. Strzeleckie | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inteligencja    | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inicjatywa      | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Percepcja       | 4                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Ogłada          | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Mana            | 3                      |       | x 3  | x 2                | poboczna     |

Wojownik najlepiej czuje się w walce bezpośredniej i jest bardzo silny.

Potrafi zamienić PD od Cechy Pobocznej, na PD od Cechy Głównej. Przelicznik to 65%. Gdy zamienia 100 PD to PD od Cechy Głównej zyskują 65 PD, a 35 PD jest bezpowrotnie utracone.

Jeden profit do wyboru:

- Potrafi trzymać broń średnią w dwóch rękach. Obrażenia to: (K8 + Siła + 8). Wtedy nie nosi tarczy, ale Walka +1. Modyfikator ten nie wpływa na wzór na Uniki.
- Specjalizacja w typie broni, na przykład miecz, topór. Wtedy +2 do Obrażeń przy używaniu takiej broni.

Do wyboru 3 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Czujny, Mocna Głowa, Podróżowanie Zwierzętami, Podróżowanie Maszynami, Przetrwanie, Rzemiosło Ciężkie, Strateg, Zastraszanie

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Siła (1), Żywotność, (1), Walka (1), Unik (1)

| STRZELEC        |                        |       |      |                    |              |
|-----------------|------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy        | Żywot | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Wytrzymałość    | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Żywotność       | 4                      | x 4   |      | x 2                | poboczna     |
| Walka           | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Uniki           | (Walka + Zwinność) / 2 |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 5                      |       |      | x 1                | główna       |
| Zręczność       | 5                      |       |      | x 1                | główna       |
| Szybkość        | 4                      |       |      | x 1                | główna       |
| Um. Strzeleckie | 5                      |       |      | x 1                | główna       |
| Inteligencja    | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inicjatywa      | 4                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Percepcja       | 5                      |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Ogłada          | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Mana            | 4                      |       | x 4  | x 2                | poboczna     |

Strzelec najlepiej czuje się w walce dystansowej. Poza tym może posiadać wytrenowaną, dziką bestię.

Ma Umiejętność Bojową Tresura od początku gry.

Jeden profit do wyboru:

- Strzelanie tylko do nieruchomych lub martwych obiektów. Poświęcasz 2 tury, ale masz +1 do US, lub poświęcasz 7 tur, ale masz +2 do US.
- Specjalizacja w typie broni. Albo łuk albo kusza. Wtedy +2 do Obrażeń z takiej broni.

Do wyboru 4 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Czujny, Kamuflaż, Pułapki, Podróżowanie Zwierzętami, Traper, Wysportowany, Zielarstwo

Tę Umiejętność Bojową ma od początku każdy strzelec:

Tresura

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Zręczność (1), Umiejętności Strzeleckie (1)

| ŁOTR            |                           |       |      |                    |              |
|-----------------|---------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy           | Żywoł | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 3                         |       |      | x 2                | poboczna     |
| Wytrzymałość    | 3                         |       |      | x 2                | poboczna     |
| Żywołność       | 4                         | x 4   |      | x 1,5              | poboczna     |
| Walka           | 4                         |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Uniki           | (Walka + Żywołność) / 1,9 |       |      |                    |              |
| Żywołność       | 5                         |       |      | x 1                | główna       |
| Zręczność       | 5                         |       |      | x 1                | główna       |
| Szybkość        | 4                         |       |      | x 1,5              | główna       |
| Um. Strzeleckie | 4                         |       |      | x 1                | główna       |
| Inteligencja    | 3                         |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inicjatywa      | 4                         |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Percepcja       | 4                         |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Ogłada          | 5                         |       |      | x 1                | poboczna     |
| Mana            | 4                         |       | x 3  | x 2                | poboczna     |

Łotr wybiera Cechę, którą zalicza do Sprytu, czyli do swej Cechy Głównej - Umiejętności Strzeleckie lub Walkę. Jeśli wybierze Walkę, to wtedy Umiejętności Strzeleckie trafiają do grupy - Ciało, zamiast Walki i mają mnożnik (x 1,5). Poza tym Łotr bardzo szybko potrafi awansować także w Ogładzie.

#### Jeden profit do wyboru:

- W przypadku walki dwiema broniąmi jednocześnie (broń lekka lub broń średnia krótka) +1 do Walki i +2 do Obrażeń.
- Dodatkowo dwie Umiejętności Poboczne do wyboru (z puli dostępnej poniżej), od początku gry, lub jedna na drugi poziom.

#### Do wyboru 6 Umiejętności Pobocznych od początku gry:

Artyzm, Charyzmatyczny, Empatia, Kamuflaż, Piśmienny, Pułapki, Podróżowanie Zwierzętami, Podróżowanie Maszynami, Pomysłowość, Szczęście, Szulerstwo, Wysportowany, Złodziejstwo, Znajomości

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Unik (1), Żywołność (1), Zręczność (1), Ogłada (1)

| CZARODZIEJ      |                          |       |      |                    |              |
|-----------------|--------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy          | Żywoł | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Wytrzymałość    | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Żywotność       | 4                        | x 4   |      | x 2                | poboczna     |
| Walka           | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Uniki           | (Walka + Zwinność) / 2,2 |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Zręczność       | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Szybkość        | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Um. Strzeleckie | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inteligencja    | 6                        |       |      | x 1                | główna       |
| Inicjatywa      | 5                        |       |      | x 1                | główna       |
| Percepcja       | 3                        |       |      | x 2                | główna       |
| Ogłada          | 4                        |       |      | x 1,5              | główna       |
| Mana            | 7                        |       | x 7  | x 0,9              | główna       |

Czarodziej jest najlepszy w sferze magii. Od początku gry ma Um. Bojową – Czary Natury  
 poz. 1. Jest to rzecz jasna, ale uściślijmy, że klasa ta ma odblokowane Um Bojowe Magiczne od początku gry.

Jeden profit do wyboru:

- Możliwość posiadania pod ręką cztery czary więcej, z puli czarów gotowych.
- Specjalizacja w dwóch zaklęciach. Jeden z poziomu pierwszego, a kolejny z drugiego poziomu. Są znane od startu, a gdy czarodziej osiągnie grupę czarów, w której są dane czary, wtedy te zaklęcia mają nieco silniejsze działanie i kosztują 1 pkt Many mniej (nie może osiągnąć zerowego kosztu).

Do wyboru 3 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Alchemia, Charyzmatyczny, Empatia, Medycyna, Podróżowanie Zwierzętami, Podróżowanie Maszynami, Pomysłowość, Rozpoznawanie Magii, Szczęście, Świątły, Zielarstwo

Tę umiejętność ma od początku każdy czarodziej:

Piśmienny, (50% szans na Piśmienny na drugi poziom)

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Inteligencja (1), Inicjatywa (1), Mana (2)

| POSZUKIWACZ PRZYGÓD |                        |       |       |                    |               |
|---------------------|------------------------|-------|-------|--------------------|---------------|
|                     | Poziom startowy        | Żywoť | Mana  | Mnoźnik do rozwoju | Cechy Głównie |
| Siła                | 4                      |       |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Wytrzymałość        | 4                      |       |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Żywoťność           | 5                      | x 5   |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Walka               | 4                      |       |       | x 1,2              | do wyboru     |
| Unik                | (Walka + Zwinność) / 2 |       |       |                    |               |
| Zwinność            | 4                      |       |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Zręczność           | 4                      |       |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Szybkość            | 4                      |       |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Um. Strzeleckie     | 4                      |       |       | x 1,2              | do wyboru     |
| Inteligencja        | 4                      |       |       | x 1,2              | do wyboru     |
| Inicjatywa          | 4                      |       |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Percepcja           | 4                      |       |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Ogłada              | 4                      |       |       | x 1,4              | do wyboru     |
| Mana                | 5                      |       | x 5,5 | x 1,4              | do wyboru     |

Poszukiwacz Przygód jest najwszechstronniejszy. Wybiera, która grupa Cech będzie dla niego grupą Cech Głównych. Mówi się, że jak ktoś jest od wszystkiego, to jest do niczego. Tutaj ta zależność nie działa, zwłaszcza, że dostaje on 110% Punktów Doświadczenia za przygodę, gdyż szybko się uczy.

Jeden profit do wyboru:

- Albo Żywoťność albo Mana ma o 1 pkt zwiększony „mnoźnik”. Do wyboru.
- Walka lub Umiejętności Strzeleckie lub Inteligencja ma mnoźnik do rozwoju 1,0 pkt. Do wyboru.

Do wyboru 5 Umiejętności Pobocznych od początku gry:

I tu UWAGA: klasa ta wybiera pięć ze wszystkich dostępnych w grze Umiejętności Pobocznych.

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Walka (1), Umiejętności Strzeleckie (1), Inteligencja (1)

| MOCARZ          |                          |       |       |                    |              |
|-----------------|--------------------------|-------|-------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy          | Żywoł | Mana  | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 7                        |       |       | x 1                | główna       |
| Wytrzymałość    | 6                        |       |       | x 1                | główna       |
| Żywotność       | 7                        | x 6   |       | x 1                | główna       |
| Walka           | 4                        |       |       | x 1                | główna       |
| Unik            | (Walka + Zwinność) / 2,2 |       |       |                    |              |
| Zwinność        | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Zręczność       | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Szybkość        | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Um. Strzeleckie | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Inteligencja    | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Inicjatywa      | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Percepcja       | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Ogłada          | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Mana            | 2                        |       | x 2,5 | x 2                | poboczna     |

Mocarz jest zdecydowanie najsilniejszy fizycznie.

Jeden profit do wyboru:

- Przy wszystkich poza bitewnych rzutach na Siłę +1. Na przykład wyważanie drzwi, siłowanie na rękę itp.
- Cechę Siła, można podnosić dwa (trzy itd.) razy z rzędu.
- Przy używaniu broni ciężkiej +2 do Obrażeń.

Do wyboru 3 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Mocna Głowa, Przetrwanie, Rzemiosło Ciężkie, Zastraszanie

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Siła (2), Wytrzymałość (1), Żywotności (2)



| ZAWADIKA        |                        |       |      |                    |              |
|-----------------|------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy        | Żywoł | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 4                      |       |      | x 1,5              | do wyboru    |
| Wytrzymałość    | 4                      |       |      | x 2                | do wyboru    |
| Żywotność       | 5                      | x 5   |      | x 1                | do wyboru    |
| Walka           | 5                      |       |      | x 1                | do wyboru    |
| Unik            | (Walka + Zwinność) / 2 |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 4                      |       |      | x 1,5              | do wyboru    |
| Zręczność       | 4                      |       |      | x 1,5              | do wyboru    |
| Szybkość        | 4                      |       |      | x 1,5              | do wyboru    |
| Um. Strzeleckie | 5                      |       |      | x 1                | do wyboru    |
| Inteligencja    | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inicjatywa      | 4                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Percepcja       | 4                      |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Ogłada          | 3                      |       |      | x 2                | poboczna     |
| Mana            | 2                      |       | x 3  | x 2                | poboczna     |

Zawadiaka jest bardzo waleczny. Jako jedyny rozwija Walkę i Um Strzeleckie z mnożnikiem x 1. Wybiera on Cechy Główne, albo Ciał, albo Spryt. Poza tym może wybrać od startu jedną Umiejętność Bojową, ale nie droższą niż 400 PD i aktywuje ją gdy pozwolą na to jej wymagania co do Cech.

Jeden profit do wyboru:

- Walka z konia dystansowa a zwłaszcza bezpośrednia przybiera lepsze efekty. W krytycznych sytuacjach koń się mniej płoszy.
- Walka lub Umiejętności Strzeleckie, ma mnożnik do rozwoju x 0,9.

Do wyboru 4 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Czujny, Kamuflaż, Pułapki, Podróżowanie Zwierzętami, Pomysłowość, Przetrwanie, Traper, Wysportowany, Zastraszanie, Złodziejstwo

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Walka (1), Unik (1), Umiejętności Strzeleckie (1)

| ZABÓJCA         |                                          |       |      |                    |              |
|-----------------|------------------------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy                          | Żywot | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 3                                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Wytrzymałość    | 3                                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Żywotność       | 4                                        | x 4,5 |      | x 1,5              | poboczna     |
| Walka           | 5                                        |       |      | x 1                | główna       |
| Unik            | $(\text{Walka} + \text{Zwinność}) / 1,9$ |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 6                                        |       |      | x 1                | główna       |
| Zręczność       | 4                                        |       |      | x 1                | główna       |
| Szybkość        | 6                                        |       |      | x 1                | główna       |
| Um. Strzeleckie | 4                                        |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Inteligencja    | 3                                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inicjatywa      | 4                                        |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Percepcja       | 5                                        |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Ogłada          | 3                                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Mana            | 2                                        |       | x 3  | x 2                | poboczna     |

Zabójca jest najlepszy w skradaniu i chowaniu się przed przeciwnikiem, aby w najmniej spodziewanym momencie, skutecznie go zaatakować. Oczywiście w starciu bezpośrednim, także bardzo dobrze sobie radzi.

Broń lekką i średnią krótką używa ze wszystkimi właściwościami broni średniej.

Jeden profit do wyboru:

- Umiejętności Atak z Zaskoczenia i Finezja, kosztują o połowę mniej (nie kumuluje się z rasą Człowiek).
- Cecha Unik zyskuje „podzielnik” (1,8).

Do wyboru 3 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Czujny, Pułapki, Wysportowany, Złodziejstwo

Tę umiejętność ma od początku każdy Zabójca i to od razu na drugim poziomie:

Kamuflaż

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Unik (1), Zwinność (1), Szybkość (1)

| MAG BOJOWY      |                          |       |      |                    |              |
|-----------------|--------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy          | Żywot | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 4                        |       |      | x 1                | poboczna     |
| Wytrzymałość    | 4                        |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Żywotność       | 5                        | x 4,5 |      | x 1,5              | poboczna     |
| Walka           | 4                        |       |      | x 1                | główna       |
| Unik            | (Walka + Zwinność) / 2,1 |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Zręczność       | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Szybkość        | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Um. Strzeleckie | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inteligencja    | 5                        |       |      | x 1                | główna       |
| Inicjatywa      | 4                        |       |      | x 1,5              | główna       |
| Percepcja       | 3                        |       |      | x 2                | główna       |
| Ogłoda          | 3                        |       |      | x 2                | główna       |
| Mana            | 6                        |       | x 6  | x 1                | główna       |

Mag Bojowy bardzo udanie łączy walkę bezpośrednią z arkanami Magii. Ma od początku odblokowane Umiejętności Bojowe Magiczne. Walczy laską magiczną (oburącz) jak bronią białą (nie potrzeba zaklęcia). Obrażenia w takim przypadku to (K8 + Siła + 4). Można normalnie parować rzucając na Walkę.

Jeden profit do wyboru:

- Może jednocześnie wykorzystywać, jako jedyny wyjątek, właściwości magiczne z szaty Maga, jak i z Pancerza, ale obie te rzeczy tracą o około 30% ze swych magicznych właściwości.
- Zaklęcia Boskie i Natury z poziomu pierwszego i drugiego (4 Umiejętności), kupuje o 50 PD taniej.

Do wyboru 3 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Alchemia, Medycyna, Podróżowanie Zwierzętami, Podróżowanie Maszynami, Rozpoznawanie Magii, Strateg, Światły

Tę umiejętność ma od początku każdy Mag Bojowy: Piśmienny

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Walka (1), Inteligencja (1)

| PRACUŚ          |                          |       |      |                    |              |
|-----------------|--------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy          | Żywot | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 5                        |       |      | x 1                | główna       |
| Wytrzymałość    | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Żywotność       | 5                        | x 4   |      | x 1,5              | poboczna     |
| Walka           | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Unik            | (Walka + Zwinność) / 2,1 |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Zręczność       | 6                        |       |      | x 0,9              | główna       |
| Szybkość        | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Um. Strzeleckie | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inteligencja    | 4                        |       |      | x 1                | główna       |
| Inicjatywa      | 5                        |       |      | x 1                | główna       |
| Percepcja       | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Ogłada          | 4                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Mana            | 2                        |       | x 3  | x 2                | poboczna     |

Pracus jest genialny jeśli chodzi o poza bitewne kwestie. Wszystkie Umiejętności Poboczne kosztują 50 PD mniej, co można łączyć z Umiejętnością Bojową – Uzdolniony.

Jeden profit do wyboru:

- Umiejętność Bojowa – Uzdolniony od początku gry.
- Umiejętność Bojowa – Rozwój od początku gry.

Do wyboru 5 Umiejętności Pobocznych od początku gry:

Alchemia, Artyzm, Kulinaria, Medycyna, Podróżowanie Zwierzętami, Podróżowanie Maszynami, Rolnictwo, Rzemiosło Ciężkie, Rzemiosło Lekkie, Zielarstwo

Tę umiejętność ma od początku każdy Pracus i to od razu na drugim poziomie:

Złota Rączka

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Zręczność (2), Inicjatywa (1)

| WOJOWNIK CIENIA |                          |       |      |                    |              |
|-----------------|--------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy          | Żywoł | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 4                        |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Wytrzymałość    | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Żywotność       | 5                        | x 4,5 |      | x 1,5              | poboczna     |
| Walka           | 5                        |       |      | x 1                | główna       |
| Unik            | (Walka + Zwinność) / 1,8 |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 6                        |       |      | x 1                | główna       |
| Zręczność       | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Szybkość        | 6                        |       |      | x 1                | główna       |
| Um. Strzeleckie | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inteligencja    | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inicjatywa      | 4                        |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Percepcja       | 5                        |       |      | x 1                | główna       |
| Ogłada          | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Mana            | 2                        |       | x 3  | x 2                | poboczna     |

Wojownik Cienia jest szybki i zwinny. Jest mistrzem Uników. Do obrażeń od broni bezpośredniej, dodaje on Cechę Zwinność a nie Siłę. Nie potrafi on jednak walczyć bronią ciężką, ani używać zbroi metalowych (oprócz tahlowych lekkich pancerzy), a tarcze dodają mu tylko połowę ze swej Wytrzymałości.

Jeden profit do wyboru:

- Umiejętność Bojowa Dwa Uniki od startu, bez spełnienia wymagań. Za dodatkową opłatą 300 PD z puli Umiejętności, można Unikać dwa razy jednego i tego samego ataku, od jednej i tej samej postaci.
- Umiejętność Bojowa Dwa Ataki, kosztuje 600 PD a wymagania minimalne to 8 Szybkości.

Do wyboru 2 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Pułapki, Podróżowanie Zwierzętami, Szczęście, Wysportowany, Złodziejstwo

Tę umiejętność ma od początku każdy Wojownik Cienia i jedną, wybraną na drugim poziomie:

Czujny, Kamuflaż

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Unik (1), Zwinność (2), Szybkość (1)

| POGROMCA        |                         |       |      |                    |               |
|-----------------|-------------------------|-------|------|--------------------|---------------|
|                 | Poziom startowy         | Żywoť | Mana | Mnoźnik do rozwoju | Cechy Głównie |
| Siła            | 5                       |       |      | x 1                | główna        |
| Wytrzymałość    | 5                       |       |      | x 1                | główna        |
| Żywoťność       | 6                       | x 5   |      | x 1                | główna        |
| Walka           | 5                       |       |      | x 1                | główna        |
| Uniki           | (Walka + Żywoťność) / 2 |       |      |                    |               |
| Żywoťność       | 3                       |       |      | x 2                | poboczna      |
| Zręczność       | 3                       |       |      | x 2                | poboczna      |
| Szybkość        | 4                       |       |      | x 2                | poboczna      |
| Um. Strzeleckie | 4                       |       |      | x 1,5              | poboczna      |
| Inteligencja    | 4                       |       |      | x 1,5              | poboczna      |
| Inicjatywa      | 4                       |       |      | x 2                | poboczna      |
| Percepcja       | 3                       |       |      | x 2                | poboczna      |
| Ogłada          | 3                       |       |      | x 2                | poboczna      |
| Mana            | 3                       |       | x 4  | x 2                | poboczna      |

Tak naprawdę Klasa ta powinna nazywać się Pogromca Magów, Demonów i Żywoťaków, lecz ta nazwa jest zbyt długa. Pogromcy to elitarna grupa istot, które od urodzenia zdobyły naturalną odporność na ataki specjalne. Zyskują tym sposobem 30% Odporności na Magię. Natomiast ataki demoniczne i ataki płynące od wszelakich żywoťów, oraz upiorów itp, zadają 45% Obrażeń mniej. Najczęściej Pogromcą jest krasnolud, bo około 35% takich istot to właśnie one. Ale innych ras także to dotyczy.

Jeden profit do wyboru:

- Dodatkowe (15%) Odporności na Magię.
- Mnoźnik do rozwoju US lub Inteligencja równy (x 1).

Do wyboru 3 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Czujny, Mocna Głowa, Podróżowanie Zwierzętami, Rozpoznawanie Magii, Światły, Zastraszanie

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Walka (1), (Um. Strzeleckie (1) LUB Inteligencja (1))

| BARD            |                          |       |       |                    |              |
|-----------------|--------------------------|-------|-------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy          | Żywot | Mana  | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Wytrzymałość    | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Żywotność       | 4                        | x 4   |       | x 2                | poboczna     |
| Walka           | 4                        |       |       | x 1,5              | poboczna     |
| Uniki           | (Walka + Zwinność) / 2,2 |       |       |                    |              |
| Zwinność        | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Zręczność       | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Szybkość        | 3                        |       |       | x 2                | poboczna     |
| Um. Strzeleckie | 4                        |       |       | x 1,5              | poboczna     |
| Inteligencja    | 4                        |       |       | x 1                | główna       |
| Inicjatywa      | 4                        |       |       | x 1                | główna       |
| Percepcja       | 4                        |       |       | x 1,5              | główna       |
| Ogłada          | 6                        |       |       | x 1                | główna       |
| Mana            | 5                        |       | x 5,5 | x 1                | główna       |

Bard przede wszystkim charakteryzuje się ogromną Ogładą. Potrafi ją nawet wykorzystać podczas walki, śpiewając specjalną Pieśń Bojową, co potrafi tylko on. Daje ona +1 do wybranej przez każdego z osobna Cechy. Gdy Bard osiągnie Artyzm na 3 poziomie, cała drużyna łącznie z Bardem, ma podczas walki mają +1 do dwóch wybranych przez nią Cech. Często też znają oni arkany magii, a przynajmniej jej podstawy.

Jeden profit do wyboru:

- Urok. Ogłada na płęć przeciwną (+1).
- Odblokowane od początku gry Umiejętności Bojowe Magiczne.

Do wyboru 4 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Charyzmatyczny, Empatia, Medycyna, Mocna Głowa, Piśmienny, Podróżowanie Zwierzętami, Podróżowanie Maszynami, Pomysłowość, Rozpoznawanie Magii, Szczęście, Szulerstwo, Świątły, Zielarstwo, Znajomości

Tę umiejętność ma od początku każdy Bard i to od razu na drugim poziomie: Artyzm

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Ogłada (2)

| KUSZNIK         |                          |       |      |                    |              |
|-----------------|--------------------------|-------|------|--------------------|--------------|
|                 | Poziom startowy          | Żywoł | Mana | Mnożnik do rozwoju | Cechy Główne |
| Siła            | 4                        |       |      | x 1,5              | do wyboru    |
| Wytrzymałość    | 4                        |       |      | x 2                | do wyboru    |
| Żywotność       | 5                        | x 4,5 |      | x 1,5              | do wyboru    |
| Walka           | 4                        |       |      | x 1,2              | do wyboru    |
| Uniki           | (Walka + Zwinność) / 2,1 |       |      |                    |              |
| Zwinność        | 3                        |       |      | x 2                | do wyboru    |
| Zręczność       | 4                        |       |      | x 1,5              | do wyboru    |
| Szybkość        | 4                        |       |      | x 2                | do wyboru    |
| Um. Strzeleckie | 4                        |       |      | x 1,2              | do wyboru    |
| Inteligencja    | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Inicjatywa      | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Percepcja       | 4                        |       |      | x 1,5              | poboczna     |
| Ogłada          | 3                        |       |      | x 2                | poboczna     |
| Mana            | 2                        |       | x 3  | x 2                | poboczna     |

Kusznik udanie łączy walkę bezpośrednią z walką dystansową, podczas której przeważnie używa kuszy.

Wybiera które Cechy należą do Cech Głównych. Wybiera albo Ciał, albo Spryt. Podczas zamiany broni dystansowej na broń białą (lub na odwrót), Kusznik nie traci ataku lub innej akcji, w tej rundzie.

Jeden profit do wyboru:

- Podczas używania kuszy w walce w zwarciu lub bliskiej odległości, dodatkowe +3 do Obrażeń i +1 do US.
- Ma możliwość wykupić profit, dzięki któremu ładowanie kuszy i strzelanie z niej odbywa się w jednej rundzie (a nie w dwóch), ale nie dotyczy kuszy automatycznej. Koszt to 400 PD z puli Umiejętności (min. Szybkość 6).

Do wyboru 3 Umiejętności Poboczne od początku gry:

Czujny, Medycyna, Podróżowanie Zwierzętami, Przetrwanie, Strateg

Zwiększa maksymalny pułap Cechy: Walka (1), Umiejętności Strzeleckie (1)



WOJOWNIK



STRZELEC



ŁOTR



CZARODZIEJ



POSZUKIWACZ PRZYGÓD



MOCARZ



ZAWADIAKA



ZABÓJCA





MAG BOJOWY



PRACUŚ



WOJOWNIK CIENIA



POGROMCA



BARD



KUSZNIK



O Cechach zostało już dużo powiedziane. W tym rozdziale dowiemy się jednak czym jest każda z Cech, kiedy się przydaje i jakie ma przełożenie na mechanikę gry.

### SIŁA: (grupa: Ciało)

Cecha Siła wskazuje na to, jaką tężyznę fizyczną posiada dana postać. Opisuje ona jakby umięśnienie danej postaci. Poza tym, że Cecha ta wpływa bezpośrednio na obrażenia zadawane przeciwnikom podczas walki bezpośredniej, to jednocześnie przydaje się ona podczas takich testów jak wyważanie drzwi, siłowanie się na rękę itp.

### WYTRZYMAŁOŚĆ: (grupa: Ciało)

Cecha ta przydaje się praktycznie tylko podczas walki, chroniąc przed obrażeniami atakowaną postać. Może ona także wskazywać, jak postać jest odporna na trudy, ból, tortury czy choroby.

### ŻYWOTNOŚĆ: (grupa: Ciało)

Żywotność jest jakby życiem opisywanej postaci. Wraz z kolejnymi przyjmowanymi przez postać ciosami, czy atakami traci ona stopniowo lub nagle Żywotność. Gdy na skutek przyjmowanych obrażeń Żywotność spadnie poniżej zera, postać umiera, bądź w niektórych przypadkach traci przytomność.

### WALKA: (grupa: Ciało)

Jak sama nazwa wskazuje, ta Cecha przydaje się podczas walki. To ona, oraz rzut kośćmi, bezpośrednio decydują o tym, czy przeprowadzimy udany atak bądź parowanie. Cechę bierze się pod uwagę zarówno podczas walki bronią białą, jak i w bójkach na pięści.

### UNIK:

Unik nie należy do żadnej z grup. Jest on wynikową z dwóch innych Cech – Walka i Zwinność. Różne Klasy mają różne wzory na tą Cechę. Oznacza ona tylko i wyłącznie to, jak dobrze unikamy podczas walki.

#### ZWINNOŚĆ: (grupa: Spryt)

Cecha ta wskazuje na to, jak bardzo postać jest sprawna fizycznie. Przydaje się do takich testów jak wspinaczka, skradanie, bieg itp. Postać tak szybko biegnie ile ma Zwinności. Zwinność = Bieg.

#### ZREČZNOŚĆ: (grupa: Spryt)

Cecha ta ma znaczenie jeśli chodzi o zadawanie obrażeń bronią miotaną. Poza tym wskazuje też na manualne zdolności postaci. Przydaje się podczas wielu testów, takich jak np. złodziejstwo, szulerstwo, otwieranie zamków i inne.

#### SZYBKOSĆ: (grupa: Spryt)

Ta Cecha, która przydaje się głównie podczas walki: bezpośredniej, dystansowej oraz magicznej, a decyduje ona kto jako pierwszy ma prawo atakować, czyli w jakiej kolejności przeprowadzane są ataki wszystkich uczestników walki. Kto posiada większą Szybkość, ten atakuje jako pierwszy.

#### UMIEJĘTNOŚCI STRZELECKIE: (grupa: Spryt)

Tę Cechę bierzemy pod uwagę, gdy chcemy sprawdzić z jakim prawdopodobieństwem uda się naszej postaci trafić celu z broni strzeleckiej.

#### INTELIGENCJA: (grupa: Umyst)

Jest to jakby siła naszego umysłu, która przede wszystkim opisuje wiedzę bohatera. Przydaje się głównie magom, pozwalając odblokowywać kolejne wtajemniczenia magiczne, a także bezpośrednio decyduje o szansie udanego rzucenia zaklęcia psychicznego.

#### INICJATYWA: (grupa: Umyst)

Jest to jakby spryt naszego umysłu. Magom przydaje się, aby mogli oni znać więcej czarów jednocześnie. Przydaje się także podczas wymyślania czegoś nowego, jak na przykład wynalazki. Testuje się też tą Cechą to, czy wpadliśmy na jakiś pomysł, także ten fabularny, który pchnie przygodę do przodu. Także do testów empatycznych, jak wykrywanie kłamstw, używa się tej Cechy.

#### PERCEPCJA: (grupa: Umysł)

Cecha ta określa jak dobrze postrzegamy rzeczywistość naszymi zmysłami. Na przykład może nas wcześniej zaalarmować o zbliżającym się zagrożeniu. Może też decydować o spostrzeżeniu drobiazgu, lub usłyszeniu szeptu.

#### OGŁADA: (grupa: Umysł)

Ogłada wpływa bezpośrednio na to, jak pozytywnie (lub negatywnie) widzą nas inni. Również, ale w mniejszym stopniu, wskazuje na to, jak fizycznie atrakcyjna jest dana postać. Przydaje się podczas testów społecznych takich jak targowanie, przekonywanie, romansowanie itp.

#### MANA: (grupa: Umysł)

Mana to jakby energia, którą zużywamy, aby mieć moc do rzucenia danego zaklęcia. Jeśli nie mamy już Many, nie jesteśmy w stanie rzucić żadnego czaru.

## UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE

Przyszedt czas na kompleksowe poznanie wszystkich Umiejętności Bojowych. Nie ma tutaj ograniczenia ilościowego, ale nie są one tanie, a poza tym są tu pewne ograniczenia, z reguły co do minimalnego poziomu danej Cechy. Poza tym im więcej mamy tych Umiejętności, tym są one droższe w nabyciu. Więcej o tym w rozdziale Rozwój Postaci. Trzeba też pamiętać, że Umiejętności Bojowe i Umiejętności Poboczne nie nabywa się w sposób równoległy. Poniżej lista wszystkich Um. Bojowych:

### ZAMACH: (koszt: 500 PD, wymagania: Siła 7)

Jeśli używasz broni dwuręcznej, atakujesz jednocześnie dwóch przeciwników wokół siebie. Natomiast w walce z jednym przeciwnikiem otrzymujesz +2 do Obrażeń.

### MUR: (koszt: 500 PD, wymagania: Siła 6)

Jeśli używasz tarczy, masz +1 do Parowania. Dodatkowo masz 50% szansy na zablokowania strzały lub bełtu, ale tylko jednego, pierwszego.

### FINEZJA: (koszt: 500 PD, wymagania: Walka 6)

Jeśli używasz dwóch broni jednocześnie, masz +1 do Ataku i +1 do Obrażeń.

### OBURĄCZ: (koszt: 250 PD, wymagania: Walka 5)

Z tą Umiejętnością możesz korzystać z dwóch broni jednocześnie, w prawej i lewej ręce. Można oczywiście łączyć z innymi Umiejętnościami, przede wszystkim z Finezją.

### INTELIGENTNA WALKA: (koszt: 500 PD, wymagania: Int 7)

W każdej potyczce bezpośredniej, po jednej rundzie walki, otrzymujesz +1 do Walki, gdyż poznajesz przeciwnika. Gdy walka z jednym przeciwnikiem trwa bardzo długo, otrzymujesz kolejne +1 do Walki.

### SILNY CIOS: (koszt: 400 PD, wymagania: Siła 6)

Każdy dorzut kością na Obrażenia dodaje +2 do Obrażeń.



---

CELNY CIOS: (koszt: 400 PD, wymagania: Walka 6)

Każdy dorzut kością na Trafienie dodaje +1 do Walki.

---

SILNY ATAK: (koszt: 400 PD, wymagania: Siła 5)

Możesz zdecydować się na silny atak (Walka -1, Obrażenia +2).

---

PRECYZYJNY ATAK: (koszt: 400 PD, wymagania: Walka 5)

Możesz zdecydować się na precyzyjny atak (Walka +1, Obrażenia -4).

---

WALKA NA DYSTANS: (koszt: 500 PD, wymagania: Zwinność 7)

Gdy wchodzisz w ten tryb masz +2 do Uniku, ale też -5 do Obrażeń. Kumuluje się tylko z Silnym i Celnym Ciosem.

---

PRZEJĄĆ INICJATYWĘ: (koszt: 600 PD, wymagania: Inicjatywa 7)

Gdy walczysz z przeciwnikiem, który ma mniejszą Inicjatywę, to masz +1 do Walki. Nie kumuluje się z Szybkie Ciosy i Siłowe Stłamszenie.

---

SZYBKIE CIOSY: (koszt: 600 PD, wymagania: Szybkość 7)

Gdy walczysz z przeciwnikiem, który ma mniejszą Szybkość, to masz +1 do Walki. Nie kumuluje się z Przejąć Inicjatywę i Siłowe Stłamszenie.

---

SIŁOWE STŁAMSZENIE: (koszt: 600 PD, wymagania: Siła 7)

Gdy walczysz z przeciwnikiem, który ma mniejszą Siłę, to masz +1 do Walki. Nie kumuluje się z Przejąć Inicjatywę i Szybkie Ciosy.

---

DWA UNIKI: (koszt: 1000 PD, wymagania: Szybkość 8)

Postać dysponuje dwoma Unikami, ale na dwa różne ataki, nie na jeden atak. Drugi Unik (-2).

---

DWA ATAKI: (koszt: 1200 PD, wymagania: Szybkość 9)

Postać dysponuje dwoma atakami ofensywnymi, ale nie dwoma parowaniami. Drugi atak (-2) Walka.

---

MOC: (koszt: 800 PD, wymagania: Siła 8)

Trzymasz broń dwuręczną w jednej ręce, zachowując wszystkie parametry i korzyści. Możesz także dobrać tarczę. Nie działa z bronią bardzo ciężką.

---

KONTRATAK: (koszt: 600 PD, wymagania: Walka 6)

Za każdym razem podczas rzutu na Walkę, jeśli wyjdzie remis, to obojętne kto atakował, zawsze postać z Kontratakami, zadaje obrażenia i co więcej ma +2 do Obrażeń. Gdy obie strony konfliktu mają tę Umiejętność, neutralizuje się ona.

---

WALKA Z KONIA: (koszt: 500 PD, wymagania: Walka 5 i Zwinność 5)

Dzięki tej Umiejętności Bojowej, możliwa jest walka z konia nie tylko bez ujemnych modyfikatorów, ale i najczęściej z dodatnimi. Jednak w tym przypadku wszystko zależy od MG i jest sytuacyjne.

---

STRZELANIE Z KONIA: (koszt: 500 PD, wymagania: US 5 i Zwinność 5)

Dzięki tej Umiejętności Bojowej, możliwe jest strzelanie z konia, nawet jeśli ten ostatni jest w ruchu, bez ujemnych modyfikatorów.

---

STRZAŁY W ZWARCIU: (koszt: 200 PD, wymagania: Zręczność 5)

Strzelec potrafi strzelać z łuków, także w zwarcu, nawet gdy jest otoczony.

---

BEŁTY W ZWARCIU: (koszt: 200 PD, wymagania: Siła 5)

Strzelec potrafi strzelać z kuszy (też z automatycznej), także w zwarcu, nawet gdy jest otoczony.

---

KONCENTRACJA: (koszt: 500 PD, wymagania: US 6)

Możesz poświęcić na atak dwie tury. W zamian dostajesz premię do Umiejętności Strzeleckich +1.

---

PRECYZJA: (koszt: 500 PD, wymagania: US 6)

Każdy dorzut kością na Obrażenia z broni dystansowej, dodaje +2 do Obrażeń.

---

OSTRZAŁ: (koszt: 600 PD, wymagania: US 7)

Możesz strzelać dwoma strzałami jednocześnie (tylko łuk). Niestety tracisz -2 US. Natomiast jeśli trafisz w cel, obrażenia wzrastają x1,4. W tym systemie Ostrzał dotyczy jednego celu.

---

OPANOWANIE: (koszt: 500 PD, wymagania: US 6)

Niweluje się o połowę negatywne czynniki podczas strzelania (takie jak ruchomy, daleki cel). Wszystkie, z wyjątkiem magicznych.

---

TRESURA: (koszt: 800 PD)

Potrafisz wytrenować dziką bestię, aby ta walczyła u twego boku. (tylko jedną jednocześnie) Bestia to np. bojowy tygrys, niedźwiedź, orzeł itp. Maksymalnie dwie bestie w drużynie.

---

SPECJALNA BROŃ MIOTANA: (koszt: 600 PD, wymagania: Zręczność 6)

Można rzucać dedykowanymi broniąmi, na przykład wyważony nóż. Zwiększone Obrażenia (K6 + Zręczność + 4). Można mieć maksymalnie 10 takich noży, przy pasie. Dodatkowo gdy masz Szybkość co najmniej 7, to rzucasz nimi dwa razy na rundę, ale tylko z tą Umiejętnością Bojową.

---

BIJATYKA: (koszt: 300 PD, wymagania: Zwinność 5 LUB Walka: 5)

Podczas walki gołymi pięściami masz bonus +1 do Walki.

---

UZDOLNIONY: (koszt: Łotr, Poszukiwacz Przygód i Pracuś: 600 PD, inne klasy: 800 PD)

Nabywanie Umiejętności Pobocznych jest tańsze o 50 PD. Jednak nie może spaść poniżej 50 PD.

---

ROZWÓJ: (koszt: 1000 PD)

Nabywanie wszystkich Cech jest tańsze o 50 PD. Jednak koszt nie może spaść poniżej 50 PD.

---

ATAK Z ZASKOCZENIA: (koszt: 500 PD, wymagania: Zwinność 5)

Ta Umiejętność Bojowa dodaje do Zwinności +1 podczas wykonywania testu na skradanie się do przeciwnika.

---

BRUDNY ATAK: (koszt: 500 PD, wymagania: Zwinność 6)

Możesz zdecydować się na brudny atak (Walka +1, Obrażenia +3). Jednak jeśli atak się nie powiedzie, tracisz akcję ofensywną w następnej rundzie, podczas której możesz się normalnie bronić.

---

SPRAWNOŚĆ: (koszt: 500 PD, wymagania: Zwinność 6)

Masz 50% szans na uniknięcie straty lub bełtu wycelowanego w twoją postać, ale tylko pierwszego.

---

PERTRAKTOWANIE: (koszt: 250 PD, wymagania: Ogłada 6)

Masz większe szanse na pokojowe załatwienie sprawy. Przydają się tu argumenty.

---

SZCZĘŚCIE: (koszt: 600 PD)

Możesz powtórzyć dowolny test bitewny, jeden raz dziennie. Drugi rzut jest zawsze wiążący.

---

ZNAJOMOŚĆ BESTIARIUSZA: (koszt: 600 PD, wymagania: Inteligencja 4)

Im bestia bardziej groźna i egzotyczna, tym większe bonusy zyskuje postać gracza. Jednak jednocześnie zmniejsza się szansa na znajomość akurat tego potwora. To czy znamy daną bestię i jakie mamy bonusy zależy od Mistrza Gry i jego interpretacji. Postać z tą Umiejętnością może w kilka rund, podczas walki, opowiedzieć towarzyszom o danej bestii i oni też zyskają lekką przewagę. Umiejętność ta, ujmując to kolokwialnie – potrafi zrobić różnicę przy walkach z „bossami”, zwłaszcza nietypowymi.

---

ODPORNOŚĆ NA MAGIĘ: (koszt: 1100 PD)

Zyskujesz naturalną odporność na magię (20%).

## UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE MAGICZNE:

---

CZARY NATURY Poziom 1: (koszt: 300 PD, wymagania: Inteligencja 6)

Możesz uczyć się i używać zaklęć natury z poziomu pierwszego.

---

CZARY NATURY Poziom 2: (koszt: 400 PD, wymagania: Inteligencja 8)

Możesz uczyć się i używać zaklęć natury z poziomu drugiego.

---

CZARY NATURY Poziom 3: (koszt: 500 PD, wymagania: Inteligencja 10)

Możesz uczyć się i używać zaklęć natury z poziomu trzeciego.

---

CZARY BOSKIE Poziom 1: (koszt: 300 PD, wymagania: Inteligencja 6)

Możesz uczyć się i używać zaklęć boskich z poziomu pierwszego.

---

CZARY BOSKIE Poziom 2: (koszt: 400 PD, wymagania: Inteligencja 8)

Możesz uczyć się i używać zaklęć boskich z poziomu drugiego.

---

CZARY BOSKIE Poziom 3 (koszt: 500 PD, wymagania: Inteligencja 10)

Możesz uczyć się i używać zaklęć boskich z poziomu trzeciego.

---

CZARY WŁASNE: (koszt: 800 PD, wymagania: Inteligencja 11)

Możesz tworzyć własne zaklęcia.

---

MAGICZNA RÓŻDŻKA: (koszt: 400 PD, wymagania: Inteligencja 5)

Możesz używać magicznych różdżek.

---

MAGICZNA LASKA: (koszt: 600 PD, wymagania: Inteligencja 9)

Możesz używać magicznych lasek.

---

### ZAKLINANIE (koszt: 500 PD, wymagania: Inteligencja 10)

Możesz zaklinać przedmioty.

---

### EKWIWALENT: (koszt: 1000 PD, wymagania: Inteligencja 11)

Sam decydujesz o tym, czy ewentualne obrażenia zabiorą twojej postaci Żywotność czy Manę.

Gdy nie jesteś czarodziejem, aby móc odblokować Umiejętności Bojowe Magiczne pozwalające na rzucanie zaklęć, używanie magicznych różdżek i lasek oraz zaklinanie przedmiotów, musisz je najpierw odblokować, co kosztuje następująco: (koszt z puli Umiejętności)

|                     |         |
|---------------------|---------|
| Wojownik            | 1000 PD |
| Strzelec            | 900 PD  |
| Łotr                | 900 PD  |
| Poszukiwacz Przygód | 700 PD  |
| Mocarz              | 1200 PD |
| Zawadiaka           | 1000 PD |
| Zabójca             | 1000 PD |
| Pracuś              | 1000 PD |
| Wojownik Cienia     | 1000 PD |
| Pogromca            | 800 PD  |
| Bard                | 600 PD  |
| Kusznik             | 1000 PD |

Jednak zanim to nastąpi, trzeba także przestudiować Księgę Magii, która jest dostępna w Gildiach Magów, za 750 złotych koron. Gdy ktoś zaczyna grę jako magik, to znaczy, że kiedyś studiował tą księgę.

Warto tu nadmienić, że im więcej masz Umiejętności Bojowych, tym są one droższe w nabyciu. Więcej o tym w rozdziale Rozwój Postaci. Co ważne, kwestia ta nie dotyczy Czarów Natury i Czarów Boskich, na wszystkich trzech poziomach.

Ważne! Minimalny pułap Cechy dla Umiejętności Bojowej (jak i używania przedmiotu magicznego) dotyczy stałej wartości. Czyli gdy wymóg to na przykład 6 Siły, musimy mieć minimum 6 Siły, ale koniecznie w formie stałej a nie tymczasowej. Tymczasowej czyli za sprawą magii itp.

## UMIEJĘTNOŚCI POBOCZNE

Teraz dowiemy się wszystkiego o Umiejętnościach Pobocznych. Jest ich dosyć sporo, są zróżnicowane i mają one trzy poziomy wtajemniczenia. Pierwszy poziom znaczy tyle, że postać wie mniej więcej o chodzi w danej kwestii. Drugi poziom oznacza pełen profesjonalizm. Trzeci, ostatni poziom oznacza światową czołówkę w danej materii, ale trzeci stopień jest ekstremalnie kosztowny. Koszt awansu w nowej Um Pobocznej na pierwszy poziom, jest uwarunkowany. Więcej o tym w rozdziale Rozwój Postaci. Awans na drugi poziom kosztuje 400 PD. Wyjątkiem jest kilka Umiejętności, przy których nazwach jest napisana formułka, na przykład (+150 PD). Oznacza to, że dwa pierwsze poziomy kosztują 150 PD więcej. Nie dotyczy to jednak nigdy trzeciego poziomu, który kosztuje z reguły 3000 PD, ale jest kilka wyjątków. Większość wymiernych korzyści z Um Pobocznych, po prostu przejawia się dodatnim modyfikatorem do przeróżnych testów. Niektóre z tych Umiejętności oznaczają wprost, że coś potrafimy lub nie, na przykład czytać.

### ALCHEMIA +100 PD

Prosta i ogólnikowo potraktowana umiejętność. Działa tylko w miastach czy w większych osadach. Można dzięki niej sporo zaoszczędzić na eliksirach. Wykorzystując dostępne w mieście usługi i kupców, potrafisz sam wytworzyć eliksir, przy użyciu destylatorów, zaczynów itp. W praktyce na pierwszym poziomie oszczędzasz (około) 10% na eliksirach. Na drugim poziomie 20%. Na trzecim poziomie aż 40%.

### ARTYZM

Umiejętność ta obejmuje praktycznie każdą dziedzinę, w której liczy się zmysł artystyczny. Są to między innymi śpiew, taniec, muzykalność, malowanie, po części także takie zdolności jak aktorstwo, błaznowanie, a co ciekawe umiejętność ta w połączeniu z Rzemiosłem, zwłaszcza ciężkim daje nową umiejętność: Tworzenie sztuki.

### CHARYZMATYCZNY

Dzięki tej umiejętności zyskujemy premie do rzutu, wszędzie tam, gdzie przydaje się Ogłada. Na przykład podczas targowania, przekonywania, zdobywania informacji, także nawiązywania znajomości, czy nawet romansowania.

### CZUJNY

Na tę umiejętność składają się takie zdolności jak szósty zmysł, wyostrzone zmysły, nawet widzenie w ciemnościach. Generalnie postać zyskuje na percepcji.

### EMPATIA

Postać dobrze sobie radzi z rozszyfrowywaniem myśli i emocji innych osób (rzut na Inicjatywę). Można to oczywiście wykorzystać pozytywnie lub negatywnie. Wszelakie testy społeczne takie jak kłamstwa, manipulacja, ale też pocieszanie itp. (rzut na Ogładę) mają dodatni modyfikator.

### KAMUFLAŻ

Dzięki tej umiejętności postać potrafi się skradać, ukrywać, działać z zaskoczenia i po cichu.

### KULINARIA -50 PD

Jedna z mniej przydatnych umiejętności, ale zawsze miło zjeść dobrze przyrządzony posiłek. Poza tym zawsze można z powodzeniem zatrudnić się jako kucharz.

### MEDYCYNĄ + 150 PD

Pomaga w ratowaniu zdrowia i życia tak siebie samego, jak i innych osób. Kontekst wymierny jest opisany szczegółowo w tabelce, w odpowiednim rozdziale.

### MOCNA GŁOWA

Pomaga na imprezach. Dłużej się bawisz i możesz na trzeźwo, w różnych celach, konwersować z innymi. Na trzecim poziomie, postać jest nie do zajechania.

### PIŚMIENNY - 100 PD

Na pierwszym poziomie tej umiejętności postać potrafi czytać i pisać we Wspólnej Mowie. Na drugim poziomie postać potrafi czytać, pisać i mówić w niektórych językach obcych. Czyni to płynnie i poprawnie.



### PUŁAPKI + 50 PD

Potrafisz zastawiać oraz w mniejszym stopniu wykrywać pułapki, jednak tylko niemagiczne. Do zrobienia pułapki, w zależności od jej rodzaju, potrzeba różnych przedmiotów. Na trzecim poziomie wtajemniczenia, potrafisz (nie zawsze) wykryć nawet magiczną pułapkę. Aby określić czy pułapka została wykryta, należy robić test na Inicjatywę. W niewielkim stopniu ale pomaga tutaj także Umiejętność – Czujny. Gdy miejsce jest niebezpieczne i podejrzane postać sama może „szukać” pułapki. W innych okolicznościach, najczęściej to MG wykonuje za gracza odpowiedni test, bez jego wiedzy.

### PODRÓŻOWANIE ZWIERZĘTAMI – 100 PD

Ta umiejętność sprawia, że potrafisz jeździć konno, powozić itp. Ważne, że postać bez tego Podróżowania, co prawda potrafi jeździć konno, ale bardzo słabo. Gracz z tą umiejętnością potrafi z powodzeniem dbać też o zwierzęta, na których jeździ. Co istotne, na drugim poziomie, koń się mniej płoszy podczas walki.

### PODRÓŻOWANIE MASZYNAMI + 50 PD

Ta umiejętność sprawia, że potrafisz z powodzeniem podróżować wszelakimi maszynami lądowymi, wodnymi a nawet powietrznymi. Najlepszy przykład takiej maszyny, to statek wodny, lub maszyna obłącznicza. Gracz z tą umiejętnością potrafi też wykonywać podstawowe naprawy maszyn, które mu służą do podróży.

### POMYSŁOWOŚĆ

Mówiąc górnolotnie, jest ona przydatna podczas kreowania czegoś nowego, np. piosenki lub narzędzia itp. Poza tym pomaga ona graczom przebrnąć przez przygodę. Jeśli gracze nie wiedzą co dalej zrobić i jeśli zgodzi się na to Mistrz Gry – rzucają na Inicjatywę. Jedna postać z drużyny, z największą Inicjatywą rzuca pierwsza na ten test. Jeśli się nie powiedzie, próbuje reszta drużyny, ale grupowo, a wtedy wzór na Inicjatywę to: suma Inicjatywy wszystkich graczy, podzielona przez liczbę wszystkich graczy. Zaleca się używanie podobnej mechaniki do wszelkich rzutów drużynowych.

### PRZETRWANIE + 50 PD

Postać jest wytrzymalsza na wszelkie trudy życia czy podróży. Rzadziej choruje, jest odporniejsza na zatrucia. Potrafi dłużej wytrzymać bez jedzenia i picia. Jest też odporniejsza na zastraszanie, zwłaszcza nawet jeśli przybiera formę tortur. To także większa odporność na ból.

### ROLNICTWO

Hodowanie zwierząt, uprawianie roli, ale także ogrodnictwo. Postać zna podstawy gotowania.

### ROZPOZNAWANIE MAGII + 150 PD

Potrafisz wyczuć wszelkiego rodzaju magię. Na drugim poziomie potrafisz także określić w przybliżeniu jej właściwości. Na trzecim poziomie znasz wszystkie detale, które wyczuwasz z daleka. Trzeci poziom pozwala nawet wykryć, czy ktoś jest czarodziejem i jakich czarów używał ostatnio.

### RZEMIOSŁO CIĘŻKIE

To na przykład kamieniarstwo, stolarstwo, górnictwo, kowalstwo, budownictwo itp. Już od pierwszego poziomu trzeba wybrać specjalizację i mamy wtedy podstawowe umiejętności. Drugi poziom to profesjonalista. Trzeci poziom to światowa czołówka.

### RZEMIOSŁO LEKKIE

To na przykład szewc, krawiec, fryzjer itp. Już od pierwszego poziomu trzeba wybrać specjalizację i mamy wtedy podstawowe umiejętności. Drugi poziom to profesjonalista. Trzeci poziom to światowa czołówka.

### STRATEG

Raczej rzadko będzie okazja do skorzystania z tej umiejętności, ale gdy dojdzie do walki masowej, postać która dowodzi wojskiem, dzięki tej umiejętności, będzie miała ogromne dodatnie modyfikatory do Inteligencji (większe niż przy innych Umiejętnościach).

### SZCZĘŚCIE

Raz dziennie możesz powtórzyć dowolny rzut, ale nie bojowy tylko poboczny. Jednak wtedy anulowany jest zupełnie pierwszy rzut i wiążący jest rzut drugi.

### SZULERSTWO

Potrafisz skutecznie oszukiwać podczas hazardu – gra w kości, w karty itp. Test powinien być wykonany na (Zręczność + Inicjatywa) / 2. Pomaga tutaj w małym stopniu także Szczęście i Złodziejstwo.

### ŚWIATŁY

Pomaga w rzucie na Inteligencję, określającym czy postać ma wiedzę na dany temat.

### TRAPER

Bardzo obszerna umiejętność. Obejmuje takie dziedziny jak: łowiectwo, tresura, tropienie, orientacja w terenie. Postać dobrze radzi sobie poza miastem.

### WYSPORTOWANY

Wszędzie, gdzie należy wykonać test na Zwinność, tam przydaje się ta umiejętność. Dodatkowo postać potrafi lepiej wykonywać takie czynności jak np. pływanie, wspinaczka, bieganie.

### ZASTRASZANIE

Postać lepiej potrafi wpływać na decyzje innych lub wyciągać od nich informacje, jednak czyni to przy użyciu siły, co oczywiście niekoniecznie musi się podobać, zwłaszcza osobie zastraszanej. Dzięki tej umiejętności postać lepiej radzi sobie także z torturowaniem.

### ZIELARSTWO + 100 PD

Na pierwszym poziomie postać co nieco wie o otaczającej ją florze. Potrafi wytworzyć podstawowe maści czy zioła. Już na pierwszym poziomie wiadomo jak zastosować to w aspektach kulinarnych czy tytoniowych. Postać może na tym nieco zarobić. Na drugim poziomie polepsza się wszystko co dotyczyło poziomu pierwszego i dodatkowo postać wie jak tworzyć maści lecznicze czy maści zmarłego do zastosowania w medycynie. Trzeci poziom oznacza majstersztyk w tworzeniu przeróżnych wyrobów i poświęcając czas – można zbić na tym niemały majątek.

### ZŁODZIEJSTWO

Dzięki tej umiejętności postać potrafi okradać innych. Może być kieszonkowcem albo włamywaczem. Przy wyciąganiu sakiewki „zza pazuchy” lub otwieraniu zamków w drzwiach za pomocą wytrychu, postać ma dodatnie modyfikatory do Zręczności. Jednak, aby nie zostać zdemaskowanym dobrze jest potączyć tę umiejętność z Kamuflażem. Poza tym w mniejszym stopniu, ale postać zna się też na szulerstwie.

### ZŁOTA RACZKA + 100 PD

Postać bardzo dobrze sobie radzi z wszelkimi naprawami. Na drugim poziomie daje radę nawet z technologią ludzi nieba. Na trzeci poziomie potrafi naprawiać i tworzyć – wręcz mechaniczne artefakty.

### ZNAJOMOŚCI

Jest to umiejętność, która daje zarówno te wymierne jak i fabularne korzyści. Jasne jest, że łatwiej ją zastosować w bardziej zaludnionych miejscach. To Mistrz Gry musi wziąć pod uwagę wiele czynników, aby ewentualnie postać gracza skorzystała z tej umiejętności. Znajomości nie zawsze muszą być przyjazne. Poza tym tej Umiejętności nie można osiągnąć na poziomie trzecim. Do tak poważnych koneksji, muszą doprowadzić gracze – sami z siebie – swymi czynami.

### UMIEJĘTNOŚĆ WŁASNA ? PD

Postać może wymyślić sobie dowolną umiejętność, w której będzie wykwalifikowana. Warunkiem jest zgoda Mistrza Gry na wprowadzenie tak wymyślonej umiejętności, których może być więcej niż jedna.

ZBIORCZA LISTA WSZYSTKICH UMIEJĘTNOŚCI POBOCZNYCH:

|                                 |                            |
|---------------------------------|----------------------------|
| Alchemia (+100)                 | Rolnictwo                  |
| Artyzm                          | Rozpoznawanie magii (+150) |
| Charyzmatyczny                  | Rzemiosło ciężkie          |
| Czujny                          | Rzemiosło lekkie           |
| Empatia                         | Strateg                    |
| Kamuflaż                        | Szczęście                  |
| Kulinaria (-50)                 | Szulerstwo                 |
| Medycyna (+150)                 | Światły                    |
| Mocna głowa                     | Traper                     |
| Piśmienny (-100)                | Wysportowany               |
| Pułapki (+50)                   | Zastraszanie               |
| Podróżowanie zwierzętami (-100) | Zielarstwo (+100)          |
| Podróżowanie maszynami (+50)    | Złodziejstwo               |
| Pomysłowość                     | Złota rączka (+100)        |
| Przetrawianie (+50)             | Znajomości                 |

## ZASADY OGÓLNE

Tutaj dowiemy się jak wygląda ogólna mechanika rozgrywki. Przypomnijmy, że każda Cecha może mieć poziom od kilku do kilkunastu. Testy, których odniesieniem są Cechy, wykonujemy kością dziesięciościenną (K10). Oczywiście podczas gry w Fancy Fable przydadzą się też inne kości, będzie tak na przykład podczas walki bądź innych niestandardowych rzutów. Testy wykonujemy za każdym razem, jeśli chcemy losowo ustalić, czy dana czynność, wykonywana przez naszego bohatera się powiodła czy nie. Na przykład jeśli nasza postać postanowiła wspiąć się na niebezpieczną półkę skalną, wtedy naszym punktem odniesienia będzie Zwinność. Rzucamy kością (K10) na tę Cechę i jeśli otrzymamy wynik będzie taki sam lub mniejszy niż poziom naszej Cechy, wtedy wspinaczka udała się. Jeśli jednak wyrzucimy na kości liczbę oczek większą niż poziom naszej Cechy, wówczas wspinaczka nie powiodła się. Po takiej nieudanej próbie wspinaczki Mistrz Gry musi określić, co nastąpiło dalej. Może on np. kazać graczowi wykonać rzut na Cechę – Siła, aby taki rzut pomógł mu w określeniu konsekwencji nieudanej wspinaczki, która zakończyła się upadkiem. Kiedy gracz wykonuje rzut na Siłę, obowiązują zasady takie same, jak w poprzednim przypadku. Jeśli wyrzuci tyle samo lub mniej niż wynosi jego Siła, test zakończył się sukcesem. Jeśli jednak wyrzuci więcej, test zakończył się porażką. Mistrz Gry musi w obu tych przypadkach opisać graczowi, co się stało. Jeśli test na Siłę zakończył się sukcesem, to MG może uznać, że postaci gracza nic się nie stało. Jeśli test zakończył się porażką, upadek mógł być na tyle groźny, że postać została ciężko ranna. Natomiast jest jeszcze trzecia możliwość. Jeśli test zakończył się pechem, postać gracza mogła nawet ponieść śmierć.

Jak jasno widać, im więcej wynosi poziom naszej Cechy, tym większe prawdopodobieństwo udanego testu. No dobrze, ale co jeśli poziom naszej Cechy wynosi ponad dziesięć. Czy wtedy każdy taki test zakończy się sukcesem? Odpowiedź brzmi: nie. Decyduje o tym kilka czynników. Po pierwsze modyfikatory. Nazwałbym je dokładniej modyfikatorami sytuacyjnymi, tymczasowymi. Najlepszy przykład, jeśli podczas strzelania cel jest wyjątkowo daleko, a dodatkowo jest on bardzo niewielki, wtedy Mistrz Gry powinien oznajmić graczowi, że jego postać podczas strzelania otrzymuje ujemny modyfikator do Cechy – Umiejętności Strzeleckie. Jak widać na tym przykładzie im dany test jest trudniejszy, tym większy modyfikator ujemny do takiego testu. No dobrze, ale przecież to nie zawsze gwarantuje, że zejdziemy poniżej poziomu dziesięć, a ponadto jak łatwo się domyślić, równie dobrze taki modyfikator sytuacyjny może

być też dodatni. Niezależnie od tego jaki poziom mają nasze Cechy, podczas rzutu zawsze może zdarzyć się pech. Procentowa szansa uzyskania pecha przy testach ogólnych wynosi pięć procent (5%). Jak to działa w praktyce? Gracz, podczas dowolnego testu, rzuca K10. Jeśli wyrzuci zero, zawsze rzuca drugi raz. Jeśli za drugim razem wyrzuci kolejne zero, to znaczy, że postać miała ogromne szczęście. Jeśli za drugim razem wyrzuci od 1 do 4, to znaczy, że miała po prostu szczęście. Jednak jeśli za drugim razem wyrzuci od 5 do 9, to znaczy, że miała pecha. W tym miejscu Mistrz Gry musi zdecydować, jaki skutek miał każdy taki rzut, zarówno szczęśliwy, jak i pechowy.

Tak pokrótce przedstawiają się podstawowe zasady gry Fancy Fable. Przypomnę, że zależnie od rodzaju wykonywanego testu, Mistrz Gry musi zdecydować do jakiej Cechy będziemy porównywać rzut kośćmi, co w praktyce jest dosyć proste, zwłaszcza, że Cech jest mało i są one zróżnicowane.

Wiemy już też czym są modyfikacje sytuacyjne, oraz jak w przypadku mechaniki ogólnej w grze Fancy Fable działa szczęście i pech.

## WALKA BEZPOŚREDNIA

Jakakolwiek walka, także ta bezpośrednia, dzieli się na tury. Jedna тура to około trzy sekundy. Tury wprowadzone są po to, aby każdy w odpowiedniej kolejności mógł przeprowadzić pewną akcję, żeby mówiąc najprościej – uporządkować działania bitewne.

Każdy gracz standardowo dysponuje jedną akcją ofensywną na turę. Może to być: zamach mieczem, strzał z łuku, rzucenie zaklęcia bądź inna akcja niestandardowa. Takie akcje niestandardowe mogą trwać dłużej niż jedna тура i wtedy Mistrz Gry musi je odpowiednio rozłożyć na kilka rund. Trzeba też dodać, że niektóre wyjątkowo groźne bestie, mogą dysponować kilkoma akcjami ofensywnymi na turę. Gracz oczywiście też ma taką możliwość, ale tylko w wyjątkowych sytuacjach.

Ważnym i nieodzownym elementem walki jest też ustalenie kolejności wykonywania swych akcji ofensywnych, zwanych prościej atakami. Kolejność ta wynika z Cechy – Szybkość. Kto ma większą Szybkość, ten atakuje jako pierwszy i tak po kolei każdy zadaje swe ataki, aż do najwolniejszej postaci. Jeśli Szybkość jest taka sama u kilku uczestników walki, co zdarza się bardzo często, drugim warunkiem który decyduje o kolejności jest Cecha – Inicjatywa. Natomiast jeśli także i ten czynnik jest taki sam, najprościej będzie stwierdzić, że dwie postacie atakują jednocześnie, co może skutkować np. tym, że zabijają się one nawzajem w jednym czasie, co zresztą jest nie tylko możliwe, ale i logiczne.

Teraz znając pojęcie tury, ataku i kolejności, możemy wrócić do walki bezpośredniej. Przyjmijmy, że postać najszybsza właśnie wyprowadza atak mieczem na jednego z przeciwników, który znalazł się w jej zasięgu. Co w takim wypadku może zrobić postać atakowana? Może ona oczywiście przyjąć cios i czekać jakie będą jego konsekwencje, ale lepszym pomysłem jest próbować obronić się przed ciosem.

Każdy gracz standardowo (co może ulec zmianie), dysponuje jednym unikiem, jako jedną akcją obronną na turę. Poza tym w walce na pięści zawsze dysponujemy dodatkowo jednym parowaniem. Parowaniem także możemy się posłużyć, gdy ktoś atakuje nas bronią białą, a my także posiadamy broń białą albo choćby samą tarczę. Tak więc najczęściej gracz jest w stanie wykonać dwie akcje obronne na turę, jeden unik (zawsze), oraz jedno parowanie (opcjonalnie). Opcjonalnie też dzięki magii bądź wyjątkowym umiejętnościom, liczba akcji obronnych może ulec zmianie. Załóżmy, że dana postać atakuje innego uczestnika bitwy. W takim przypadku atakujący zawsze rzuca kością sześciocienną i dodaje ten wynik do



swojej Cechy – Walka. Osoba, która się broni, jeśli Unika rzuca kością sześciocenną i dodaje wynik do Cechy – Unik, a jeśli paruje dodaje wynik do Cechy – Walka. Zobrazujmy to za pomocą tabeli.

|           |            |
|-----------|------------|
| Atak      | K6 + Walka |
| Parowanie | K6 + Walka |
| Unik      | K6 + Unik  |

Jak łatwo się domyślić postać, która uzyskała większy wynik, z sukcesem wykonała swoją czynność. Trzeba wyjaśnić, że Szybkość nie ma znaczenia przy akcjach obronnych, dlatego, że akcje te są zawsze odpowiedzią na ewentualny atak. Nadmienię tutaj, że postać humanoidalna może zostać otoczona podczas walki maksymalnie przez trzy inne postacie humanoidalne. Wynika z tego, że standardowo podczas walki możemy otrzymać nawet trzy ciosy bronią białą. Przypomnę, że gracz najczęściej dysponuje dwoma akcjami obronnymi. Tak więc ma szansę obronić się on przed dwoma atakami, a trzeci atak jest zmuszony przyjąć.

Jak działa pech i szczęście w walce bezpośredniej? Gdy podczas testu na trzy, wspomniane w tabeli powyżej akcje, wyrzucimy na kostce liczbę oczek równą jeden – rzucamy jeszcze raz. Gdy ponownie wyrzucimy jeden, wtedy zawsze jest pech. Jednak, gdy za drugim razem wyrzucimy inną liczbę oczek niż jeden, drugi rzut jest po prostu anulowany. Można to uprościć mówiąc, że jeśli wyrzucimy jeden, rzucamy drugi raz, aby sprawdzić czy czasem nie mamy pecha. Jeśli nie mamy pecha, drugi rzut jest anulowany, a walka przebiega dalej w normalny sposób.

Szczęścia jako takiego nie ma w walce bezpośredniej, ale jest pewna korzyść równie wymierna. Mowa tutaj o tzw. dorzutach. Dorzut obowiązuje również podczas trzech, wspomnianych w tabeli powyżej, akcjach i działa on w następujący sposób: jeśli wyrzucimy na kostce liczbę oczek równą sześć, zawsze rzucamy drugi raz i taki wynik jest sumowany. Generalnie rzucamy dotąd, aż będziemy wyrzucać na kostce szóstki, a każdy taki rzut jest sumowany.

Jest też coś takiego, jak atak z zaskoczenia, czyli gdy atakujemy istotę, która się tego nie spodziewa. Tutaj pozostawiam wolne pole Mistrzom Gry, ale oczywiste jest, że postać gracza ma w takim przypadku spory bonus do Walki jak i obrażeń, chociaż zależny od wielu czynników. Proponuję się jednak dwa

rzuty, oba na Zwinność. Pierwszy decyduje o tym, czy udało się graczowi podkraść do przeciwnika. Drugi rzut określałby z jakim skutkiem przeciwnik został zaatakowany, z tym że gracz powinien mieć wybór, czy chce zabić, czy tylko ogłuszyć.

Reasumując. Od Szybkości zależy kto pierwszy atakuje. Atakujący wybiera cel, ale z reguły tylko jeden raz. Broniący się może unikać lub parować, ale określoną ilość razy. Konflikt między atakującym a broniącym się rozwiązuje rzut na Walkę lub Uniki. Jeśli broniący obronił się, nie dzieje się nic. Natomiast jeśli to atakujący odniósł sukces, trzeba przejść do obliczania obrażeń, o czym w innym rozdziale.

Teraz trzy rodzaje uzbrojenia, jeśli chodzi o broń białą i płynące z tego korzyści.

Zacznijmy od broni jednoręcznej i tarczy. W takim przypadku dostajemy premię do Parowania +1 od samego używania. Pamiętajmy, że tarcza daje też plus do Wytrzymałości.

Gdy używamy dwóch broni (jednoręcznych) jednocześnie, dostajemy +1 do Walki. Ten bonus nie ma wpływu do wzoru na Uniki. Trzeba też wiedzieć, że aby używać dwóch broni, trzeba mieć Umiejętność Bojową Oburęczność. Do obrażeń liczy się ten lepszy oręż. Drugi oręż jest tylko dodatkiem, lecz musi być on minimalnie bronią średnią krótką. Dwa noże lub sztylety, nie mają bonusu, co do walki dwiema broniąmi. Oczywiście magiczne właściwości liczą się z obydwu broni, podobnie jak i z tarczy.

Jeśli chodzi o broń dwuręczną, także mamy bonus od samego używania. Jednak musimy zainwestować w lepszą, większą broń dwuręczną. Jest ona dosyć droga i trzeba mieć minimum 8 Siły, aby z niej korzystać. W cenniku nazywa się ona – broń bardzo ciężka. Taki motyw daje jeszcze +1 do Obrażeń.

Jest jeszcze jeden rodzaj akcji podczas jednej rundy. Mianowicie roszada podczas walki, czyli przemieszczanie się. Wzór na zasięg takiego działania to (Zwinność + 3 metry). Przesunięcie się od jednego przeciwnika do drugiego, na polu bitwy, o więcej niż półtora metra, też kosztuje jedną akcję, a maksymalny zasięg przesunięcia, to właśnie powyższy wzór, który obowiązuje także podczas zbliżania się do jednostek dystansowych. Natomiast sprint, jest nieco szybszy od tego wzoru, ale też zależny tylko od Zwinności.

Pochylmy się tutaj jeszcze na walce konno. Z reguły ma ona sporo modyfikatorów sytuacyjnych. Najczęściej jest to dodatni modyfikator do Obrażeń, ale ujemny do Walki. Trzeba też wiedzieć, że koń może się splotzyć, co może mieć negatywne skutki. W walce konno bardzo pomaga Um Bojowa Walka z Konia, a także Um. Poboczna Podróżowanie Zwierzętami. Poza tym jeśli ktoś bardzo chce walczyć konno, powinien zostać Zawadiaką, gdyż ma on bardzo przydatny jeden profit.

Poniżej ważna tabela poglądowa, opisująca i porównująca trzy rodzaje walki bronią białą.

| RODZAJ WALKI   | Wymagania I               | Właściwości I | Mur, Finezja, Zamach      |
|----------------|---------------------------|---------------|---------------------------|
| Broń + tarcza  | Brak                      | + 1 Parowanie | + 1 Parowanie             |
| Dwie bronie    | Oburęczność               | + 1 Walka     | + 1 Atak / + 1 Obrażenia  |
| Broń dwuręczna | Siła 8 dla Broń specjalna | + 1 Obrażenia | Dwóch naraz /+2 Obrażenia |

## WALKA DYSTANSOWA

Walka dystansowa jest bardzo prosta. Działa podobnie jak testy ogólne. Najpierw trzeba rzucić kostką dziesięciościenną na Umiejętności Strzeleckie. Jeśli wyrzucimy mniej lub tyle samo, ile wynosi nasza wspomniana Cecha, wtedy trafiliśmy przeciwnika. Jeśli wyrzucimy powyżej, nie trafiliśmy celu.

Pech i szczęście działa na identycznej zasadzie jak podczas mechaniki ogólnej. Dodam tylko, że jeśli mamy szczęście, zadane obrażenia otrzymują mnożnik  $\times 1,3$ . Natomiast jeśli mamy ogromne szczęście, czyli wyrzuciliśmy na kostce dwa zera pod rząd, obrażenia mnożone są  $\times 1,6$ .

Istotną informacją jest, że aby strzelić z łuku, potrzebujemy jednej rundy. Natomiast do strzelenia z kuszy potrzeba dwóch rund. W jednej rundzie strzelamy z kuszy, a w drugiej ją ładujemy. Jest też coś takiego jak „kusza automatyczna”. Występuje jako kusza zwykła lub bojowa. Używanie takowej kuszy automatycznej polega na tym, że ładujemy ją podczas jednej rundy, od razu czterema bełtami, które są sprzedawane w specjalnych, poczwórnych paczkach. Z tak załadowanej kuszy, możemy strzelać dwa razy na rundę. Czyli strzelamy przez dwie rundy, w każdej mając jakby dwa ataki, a ładujemy jedną rundę. Podczas ładowania, jeśli jest taka możliwość, można się skryć przed dystansowymi atakami wroga. Generalnie jakakolwiek zastona, zawsze obniża Umiejętności Strzeleckie u wroga.

Jak bronić się przed atakiem dystansowym. Są dwie Um. Bojowe, które dają szansę na sparowanie, bądź uniknięcie straty. W każdym z tych przypadków mamy 50% szans na powodzenie. Tak zastosowany unik lub parowanie kosztuje jedną akcję obronną, tak jakbyśmy bronili się przed atakiem bezpośrednim. Poza tym, każdy kto nosi tarczę, ma 25% szans na sparowanie, a każdy kto ma minimum 6 Zwinności, ma 25% szans na uniknięcie ataku dystansowego, ale tylko jednego na rundę i także kosztuje to akcję obronną.

Istotne dla strzelca jest to, że nawet, gdy ten jest otoczony, wciąż może używać broni miotanej, ale pod warunkiem, że ma Um. Bojową – Straty w Zwarcu lub Bełty w Zwarcu. Łukiem nie można parować, ale kuszą już tak. Jednak kusza, którą parujemy bardzo szybko może ulec zniszczeniu. Pamiętajmy że zawsze jest też Unik. Trzeba pamiętać, że łuk w zwarcu ma  $-2$  do Obrażeń, natomiast kusza ma  $+2$  do Obrażeń. Dzieje się tak, gdyż wystrzelony z kuszy bełt, szybciej nabiera rozpędu. Kusza ma jednak nieco mniejszy zasięg niż łuk.

Jest też motyw wyważonych noży do rzucania (broń specjalna). Można ich mieć przy pasie

maksymalnie 10 sztuk. Gdy posiadamy określoną Umiejętność Bojową, potrafimy robić to znacznie lepiej. Więcej o tym w Umiejętnościach Bojowych.

Gdy używamy kuszy i mamy Um Bojową: Bełty w Zwarcu, potrafimy załadować kuszę, ale musimy przyjąć ewentualny bezpośredni cios, lub ciosy, które możemy otrzymać podczas ładowania. Oczywiście możemy otrzymać pewne obrażenia, ale nie wytrąca to z równowagi i dlatego możliwe jest dalsze ładowanie kuszy. Podczas walki łukiem, mając Um Bojową: Strzały w Zwarcu, możemy jednocześnie Unikać jak i naciągać łuk, oraz strzelać w jednej i tej samej rundzie. Parowanie łukiem jest w ogóle nie możliwe, natomiast kuszą można parować, ale istnieje ryzyko uszkodzenia kuszy. Kusza automatyczna działa na takiej samej zasadzie co zwykła, tylko raz załadowana specjalną, poczwórną paczką bełtów, może strzelać przez dwie rundy, jakbyśmy mieli po dwa ataki na rundę. Trzecią rundę, w celu dalszego z niej korzystania, należy poświęcić na załadowanie, które działa tak jak w przypadku zwykłej kuszy. Co więcej kusze automatyczne są dosyć drogie, łatwo się zacinają i rzadko miewają właściwości magiczne, gdyż jest to nowy wynalazek. Jeśli postać posiada Um Poboczną: Złota Rączka, jest w stanie samemu naprawić sobie kuszę automatyczną. Wzór na test to  $(Zręczność + Inicjatywa) / 2$ . Jeśli mamy Złotą Rączkę na wyższym poziomie, dodajemy zawsze coś do tego wzoru. Jeśli graczowi nie uda się samemu naprawić kuszy automatycznej. Może to zrobić u specjalisty, ale takie coś kosztuje, no i do tego czasu nie możemy korzystać z automatyka. Bełty są nieco droższe niż strzały.

Podobnie jak w walce bezpośredniej, jeśli nie trafiliśmy nie dzieje się nic szczególnego, natomiast jeśli trafiliśmy naszego przeciwnika, trzeba obliczyć obrażenia, o czym w następnym rozdziale.

W przypadku łuku wojennego, mówimy o zasięgu do około 90 metrów. Podczas „wystrzelenia w górę” nawet kilka razy więcej, jednak wtedy ciężko trafić celu. Wróćmy do tych 90 metrów. Porównując je z zasięgiem jaki może przebyć oponent podczas zbliżania się do celu, może trwać to nawet ponad 10 tur. Jednak spokojnie, gdy strzelamy bardzo daleko, mamy spory minus do Umiejętności Strzeleckich. W trakcie celowania na 90 metrów, gracz otrzymuje minus do US (-4). Zależy to też od wielkości i mobilności celu.

## OBRAŻENIA, PANCERZ, UZBROJENIE

Ten rozdział zacznę od dwóch tabel, które obrazują ile mogą wynosić Obrażenia po udanym ataku w zależności od pewnych Cech, noszonej broni oraz rzutu kością.

| Broń Biała – Obrażenia |                     |                |                    |
|------------------------|---------------------|----------------|--------------------|
|                        | Bez broni           | K6 + Siła      | Gołe pięści        |
|                        | Broń lekka          | K8 + Siła + 2  | Kastet, nóż...     |
|                        | Broń średnia krótka | K8 + Siła + 5  | Jednoręczna krótka |
| Min. Siła 4            | Broń średnia        | K8 + Siła + 7  | Broń jednoręczna   |
| Min. Siła 5            | Broń ciężka         | K8 + Siła + 10 | Broń dwuręczna     |

| Broń Miotana – Obrażenia |                    |                    |                            |
|--------------------------|--------------------|--------------------|----------------------------|
|                          | Broń improwizowana | K6 + Zręczność + 1 | Kamień, krzesło...         |
| Min. Zręczność 5         | Broń specjalna     | K6 + Zręczność + 3 | Wyważony nóż, gwiazdki...  |
|                          | Łuk                | K8 + Zręczność + 2 | zasięg 30 metrów           |
| Min. Zręczność 4         | Łuk długi          | K8 + Zręczność + 5 | zasięg 60 metrów           |
| Min. Zręczność 5         | Łuk wojenny        | K8 + Zręczność + 9 | zasięg 90 metrów           |
| Min. Siła 4              | Kusza              | K8 + Zręczność + 6 | zasięg 20 metrów           |
| Min. Siła 5              | Kusza bojowa       | K8 + Zręczność + 9 | zasięg 40 metrów           |
| Min. Siła 5              | Broń ciężka        | K8 + Siła + 9      | Dzida, włócznia (-2 do US) |

Żeby pokazać, jak to działa w praktyce, posłużę się przykładem. Jeśli dzierzymy miecz jednoręczny (broń średnia) i nasza Siła wynosi np. 7, aby obliczyć obrażenia rzucamy kością ośmiościenną (K8). Jeśli wyrzucimy np. liczbę 6, nasze obrażenia obliczamy następująco:  $6 + 7 + 7$ , co razem daje 20.

Jednak to nie koniec. Aby określić ostateczne obrażenia zadane przeciwnikowi, należy tak otrzymaną liczbę pomniejszyć o Cechę – Wytrzymałość postaci broniącej się. Oczywiście tę Cechę można polepszać na różne sposoby. Najprostszy z nich, to założenie pancerza. W grze *Fancy Fable* nie określa się w jaką część ciała trafiliśmy przeciwnika. To Mistrz Gry może opisać na podstawie ogólnej jakości ataku. W każdym razie ma to przełożenie na działanie pancerza, który to pancerz z każdej części ciała sumuje się do ogólnego stanu. Wygląda to tak, jak w poniższej tabeli.

|             |                                                    |                                      |
|-------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------|
|             | Pancerz skórzany lekki                             | + 0,5 (za każde miejsce) / całość 2  |
|             | Pancerz skórzany                                   | + 0,75 (za każde miejsce) / całość 3 |
| Min. Siła 4 | Pancerz metalowy lekki (powoduje lekkie zmęczenie) | + 1 / całość 4 / komplet + 1         |
| Min. Siła 5 | Pancerz metalowy (powoduje średnie zmęczenie)      | + 1,25 / całość 5 / komplet +2       |
| Min. Siła 6 | Pancerz metalowy ciężki (pancerz turniejowy*)      | + 1,5 / całość 6 / komplet + 3       |
|             | Tarcza improwizowana                               | + 0,5                                |
|             | Tarcza drewniana                                   | + 1                                  |
|             | Tarcza drewniana zbrojona                          | + 1,5                                |
| Min. Siła 4 | Tarcza metalowa (powoduje lekkie zmęczenie)        | + 2                                  |
| Min. Siła 5 | Tarcza duża metalowa (broń turniejowa*)            | + 3                                  |

\*pancerz turniejowy - oznacza że nie do codziennego użytku - zbyt kłopotliwe i męczące

|             |                               |        |                                        |
|-------------|-------------------------------|--------|----------------------------------------|
|             | Hełm skórzany                 | 1 kg   |                                        |
|             | Hełm metalowy lekki           | 2 kg   | - 1 Percepcja                          |
| Min. Siła 4 | Hełm metalowy                 | 2,5 kg | - 1 Um. Strzeleckie / - 1 Percepcja    |
| Min. Siła 5 | Hełm metalowy ciężki          | 3 kg   | - 2 Um. Strzeleckie / - 2 Percepcja    |
|             |                               |        |                                        |
|             | Napiersnik skórzany           | 2,5 kg | poniższe wpływa na wzór na Unik i Bieg |
| Min. Siła 4 | Napiersnik metalowy lekki     | 3,5 kg | - 1 Żwinność                           |
| Min. Siła 5 | Napiersnik metalowy           | 5 kg   | - 2 Żwinność / - 1 Unik                |
| Min. Siła 6 | Napiersnik metalowy ciężki    | 6,5 kg | - 3 Żwinność / - 1 Unik                |
|             |                               |        |                                        |
|             | Naramienniki skórzane         | 1,5 kg |                                        |
| Min. Siła 4 | Naramienniki metalowe lekkie  | 2,5 kg | - 1 Szybkość                           |
| Min. Siła 5 | Naramienniki metalowe         | 3 kg   | - 2 Szybkość                           |
| Min. Siła 6 | Naramienniki metalowe ciężkie | 4 kg   | - 3 Szybkość / - 1 Zręczność           |
|             |                               |        |                                        |
|             | Nagolenniki skórzane          | 1,5 kg |                                        |
| Min. Siła 4 | Nagolenniki metalowe lekkie   | 2,5 kg | - 1 Żwinność                           |
| Min. Siła 5 | Nagolenniki metalowe          | 3 kg   | - 2 Żwinność / - 1 Bieg                |
| Min. Siła 6 | Nagolenniki metalowe ciężkie  | 4 kg   | - 3 Żwinność / - 1 Bieg                |

Są cztery części ciała na które można założyć pancerz. Jest to głowa (hełm), korpus (napierśnik), ręce (naramienniki) oraz nogi (nagolenniki). Podam przykład maksymalnego opancerzenia. Cztery części ciała x1,5 za każde miejsce, daje 6 punktów pancerza. Jeśli dodamy do tego tarczę metalową (+2), oraz bonus za komplet (+3) daje to w sumie premię (+11) do Wytrzymałości. Komplet jest wtedy, gdy mamy założone na sobie cztery rodzaje pancerza, tego samego rodzaju. Jednak nie jest proste podróżować z metalowym, ciężkim pancerzem, tak samo jak z dużą tarczą. Poza tym istnieją pewne ujemne modyfikatory, podczas używania określonych części pancerza. Trzeba też pamiętać o wymaganiach minimalnych co do Cechy Siła, potrzebnych aby móc nosić dany pancerz. Wszystko to jest rozpisane w tabelce powyżej. Umiejętność Bieg, która mówi tylko o tym, jak szybko postać może biec, gonić, uciekać, jest pochodną Cechy Zwinność. Jeśli na przykład nosimy nagolenniki metalowe ciężkie, wtedy tracimy (tymczasowo) trzy punkty Zwinności i dodatkowo jeden punkt Biegu. Tak naprawdę tracimy w sumie cztery punkty Biegu. Podobnie jest z Unikami przy napierśniku, jednak najpierw trzeba „od nowa” wyliczyć wzór na Uniki, który jest przy klasach, potem uwzględnić ten modyfikator. Z części pancerza można tworzyć dowolne konfiguracje. Ujemny modyfikator napierśnika i nagolennika, jeśli chodzi Zwinność, nie sumuje się. Jeśli zakładamy inny napierśnik i inny nagolennik, to obowiązuje ten wyższy, gorszy dla postaci noszącej – modyfikator.

Ważnym czynnikiem jest też fakt, że czarodziej może nosić i magiczną szatę i pancerz. Jednak w takim przypadku pancerz, nawet jeśli ma jakieś magiczne właściwości, są one zawsze nieaktywne. Inne klasy także mają możliwość noszenia i szaty maga i pancerza, w podobny sposób jak czyni to czarodziej, jednak muszą wykupić tzw. Umiejętności Magiczne, których koszt podany jest na końcu rozdziału dotyczącego Umiejętności Bojowych.

Noszenie ciężkiej, metalowej zbroi na co dzień, jest kłopotliwe. Z pomocą przyjść mogą tutaj unikalne kruszce, takie jak tahlil, który jest bardzo lekki. Zbroja wykonana z tahlilu, nie ma żadnych negatywnych modyfikatorów, jest jednak bardzo droga, a poza tym też ją „słychać”.

Przy rzutach na Obrażenia nie ma pecha, są natomiast dorzuty. Dotąd rzucamy kośćmi sumując wyniki, dopóty będziemy na kostce wyrzucać maksymalną liczbę oczek.

Gdy już pomniejszymy Obrażenia atakującego przez całkowity pancerz otrzymującego atak, uzyskamy liczbę o którą tymczasowo należy pomniejszyć Cechę – Żywotność osoby, która otrzymała cios. Jeśli Żywotność schodzi poniżej zera, postać umiera i trzeba wykonać rzut Przeznaczenia (strona 90).



Nie istnieje w zasadach tej gry, coś takiego jak stopniowe niszczenie rynsztunku, ani innego ekwipunku. Jednak dla pancerza jak i uzbrojenia jest taka instancja jak „moment niebezpieczny”, podczas których omawiane przedmioty mogą ulec uszkodzeniu. Najbardziej niebezpieczne są żywiołaki ognia, golem skalny, smoki, demony, olbrzymie pająki ze swym kwasem i inne wyjątkowo groźne potwory. To właśnie, (jedynie) podczas bitwy z nimi dochodzi do „momentów niebezpiecznych”. Po każdej walce (na końcu, nie w trakcie), przy której mieliśmy do czynienia z takimi „momentami”, należy (jednorazowo) sprawdzić, czy aby rynsztunek graczy nie został uszkodzony lub zniszczony. Które części uzbrojenia postaci będą sprawdzane, zależy od MG. Uczestnicy walki bezpośredniej narażeni są najbardziej. Nieco mniej narażeni są ci, którzy walczą na dystans. Na przykład jeśli podczas walki z golem skalnym, gracz z różnych powodów, nawet nie drasnął swego przeciwnika, to nie powinien brać pod uwagę jego broni białej przy sprawdzaniu czy została ona uszkodzona. Podobnie jeśli podczas walki z żywiołakiem ognia, gracz ani razu nie był jego celem, to jego zbroja nie powinna ulec uszkodzeniu.

Każdy przedmiot, może być dodatkowo, podczas zaklinania – magicznie wzmocniony. Wzmocnienie magiczne to nic innego, jak po prostu cecha magiczna, taka sama jak, najprościej mówiąc +1 do Wytrzymałości (na przykład dla tarczy). Tak potraktowany rynsztunek, może śmiało stawić czoła wielu „momentom niebezpiecznym”, zanim trzeba go będzie naprawiać. Standardowe przedmioty, w zależności od ich jakości wykonania, można naprawiać około kilkanaście razy. Koszt takiej naprawy to około 20% ceny przedmiotu i co ważne nie ma wpływu na koszt, ewentualne umagicznienie przedmiotu. Czyli naprawa miecza magicznego, kosztuje tyle samo co miecza zwykłego.

Reasumując. Ekwipunek poza bitewny, praktycznie się nie zużywa. Ewentualnie w jakichś wyjątkowych sytuacjach. Ekwipunek bitewny, czyli rynsztunek, także się nie zużywa. Jednak dla niego istnieją „momenty niebezpieczne”, podczas których oblicza się czy ewentualnie nasz rynsztunek został uszkodzony lub nawet zniszczony. Ważne – oblicza się to dopiero po skończonej walce. Obok uszkodzonego przedmiotu, można stawiać umówiony znak na karcie postaci (na przykład kółko) i co ważne przedmiot (uszkodzony) zachowuje wszystkie swe bitewne walory i właściwości, oraz można go naprawić. Przedmiot (zniszczony) nie nadaje się do użytku. Poniższa tabelka przedstawia procentowe szanse na zmianę statusu, podczas „momentów

niebezpiecznych” dla danego ekwipunku. Trzeba pamiętać, że przedmiot „dwa razy uszkodzony” po prostu ulega zniszczeniu. Poniższe wartości mogą ulec zmianie w zależności od siły czy rodzaju przeciwnika.

| MOMENT NIEBEZPIECZNY       | Nic się nie stało | Przedmiot uszkodzony | Przedmiot zniszczony |
|----------------------------|-------------------|----------------------|----------------------|
| Ekwipunek zwykły           | 1-25              | 26-75                | 76-100               |
| Lepszy (tahił, diamentowy) | 1-45              | 46-90                | 91-100               |
| Szaty maga                 | 1-35              | 36-85                | 86-100               |
| Ekskluzywne szaty maga     | 1-50              | 51-95                | 96-100               |
| Magicznie wzmocniony       | 1-95              | 96-100               | x                    |

Szaty maga są zwykłe i ekskluzywne. Te drugie są oczywiście droższe ale mają identyczne właściwości i działanie jak te zwykłe, tylko są bardziej wytrzymałe na „momenty niebezpieczne”. Pojawia się też w tabelce powyżej, taka instancja jak ekwipunek „lepszy”. Dotyczy to rynsztunku wykonanego z niestandardowych (lepszonych) kruszców, o czym mowa w następnym rozdziale.

Teraz trochę o udźwigu i podróży. Mistrz Gry w miarę rozsądku, powinien kontrolować maksymalne obciążenie gracza. Im większa Siła postaci, tym więcej on udźwignie. Założona zbroja także wlicza się do obciążenia. Takie rzeczy jak wysokie obciążenie, czy trudny teren potrafią bardzo spowolnić podróż. Z pomocą może przyjść tutaj koń i wóz, ale takowy nie wszędzie może dotrzeć. Dystans jaki drużyna graczy jest w stanie pokonać pieszo jednej doby (bez zmęczenia) – to około 20 km. Jadąc koniem z wozem to około 35 km. Natomiast kłusując na rumaku to około 60 km. Jeśli przeciwnik zaskoczy graczy, gdy ci będą zmęczeni, może się okazać, że będą potrzebne jakieś ujemne modyfikatory do walki. Zmęczonym można być z różnych powodów, nie tylko poprzez podróż. Dlatego powstało takie coś, jak Elixir Zmęczenia, który natychmiastowo redukuje zmęczenie i negatywne jego skutki.

Ważne! Zmęczenie jak i udźwig maksymalny, powinny być traktowane ogólnikowo, bez żadnych wzorów, których trzeba by się sztywno trzymać. Jednak gracz powinien wiedzieć, że takie instancje istnieją.

Tahil. Jest to lekki a wytrzymały metal. Wydobywa się go w Górach Południowych. Zbroja wykonana z tego metalu, nie ma modyfikatorów ujemnych, a jest równie wytrzymała jak zbroja z normalnego metalu. Jako że kruszcu tego jest mimo wszystko niewiele, a jest on bardzo pożądanym, jego koszt bywa zawrotny. Zbroja tahilowa jest około 20 razy droższa niż jej zwykły odpowiednik. Zdarzają się też oczywiście pancerze tahilowe z magicznymi właściwościami, ale są jeszcze rzadsze i jeszcze droższe niż te niemagiczne. Jako, że tahil nie jest nowym wynalazkiem, zdarzają się też potężne artefakty. Poza tym oczywiście jak to metal, tahil jest również słyszalny, więc ciężko jest się w nim skradać. Z różnych przyczyn, raczej nie wytwarza się z niego broni białej, a pancerze mają właściwości zbroi metalowej zwykłej. Podczas „momentów niebezpiecznych”, zachowuje się jak kruszec lepszej jakości.

Gudwan. Jest to jakby tworzywo sztuczne, które jest produkowane z różnych materiałów, takich jak skóra, kamień, piasek itp. Zbroje z niego produkowane mają właściwości skóry, a na każdej części ciała zapewniają 1 punkt Wytrzymałości plus jeszcze jeden punkt za komplet. Tak więc ochrona jest dość spora, a jej posiadacz pozostaje bezszelestny podczas na przykład skradania. Co więcej jego cena jest w miarę przystępna i nie jest on bardzo rzadki. Najczęściej bywa 3 razy droższy niż zwykła skóra. Jako, że jest to nowość, nie ma w jego szeregach artefaktów, a co gorsza, słabo nadaje się on do zaklinania. Na dodatek łatwo go zniszczyć, gdyż podczas „momentów niebezpiecznych” przybiera właściwości zwykłego ekwipunku, no chyba, że jest magicznie wzmocniony. Potocznie nazywa się go – „sztuczna skóra”.

Diaamentowy metal. Pozyskuje się go na pustyni, jeszcze głębiej niż zwykłe diamenty, dlatego odkryto go niedawno. Szybko jednak okazało się, że broń biała z niego wytwarzana, ma jeszcze większe walory ofensywne, jako, że jest ona nieskończenie ostra. W tym przypadku nie ma artefaktów i nie wytwarza się z niego pancerzy. W „momentach niebezpiecznych” zachowuje się jak ekwipunek lepszej jakości. Broń biała z niego wykuta zyskuje +2 Obrażeń. Cena jest 10 razy większa niż na przykład zwykłego miecza.

Tytan. Niedawno odkryto dwie jego kopalnie w Krainach Środka. Zbroja z niego wykuta bywa lekka, zwykła i ciężka. Ma takie same walory jak odpowiednik, w tych trzech przypadkach, ze zwykłego metalu, ale w standardzie ma on właściwości ekwipunku magicznie wzmocnionego (bez użycia magii), czyli ciężko go zniszczyć. Oczywiście nie ma artefaktów, a co gorsza z różnych przyczyn bardzo ciężko się go zaklina.

Cena jest około 5 razy wyższa niż rynsztunku zwykłego i w tym przypadku wytwarza się zarówno pancerz jak i broń białą. Ciężko i powoli się go wydobywa, gdyż jest on niesamowicie twardy.

Trzeba uściślić, że, głównie z metalu diamentowego jak i tytanu, można by wytwarzać inne przedmioty, nawet te codziennego użytku, jak na przykład podkova, ale generalnie nie ma to sensu. Produkcja jest nastawiona głównie na rynsztunek. Chociaż krążą plotki, że gdy tytan się bardziej upowszechni, będą z niego bardziej masowo, produkowane wszelakie fortyfikacje. Dodać trzeba, że rzadko, ale jednak z diamentowego metalu produkowane są strzały czy bełty, oczywiście mówimy o samym grocie.

Na koniec zbroja ze smoczych łusek. Istnieje coś takiego, ale na świecie może będzie tego około 50 kompletów. Przeważnie są to już potężne artefakty. Zbroja ta jest leciutka, bezszelestna, praktycznie niezniszczalna, a bardziej wytrzymała, jeśli chodzi punkty Wytrzymałości, niż zbroja metalowa ciężka. Gdyby jakimś cudem gracz wszedł w jej posiadanie, nie wskazane aby się w niej afiszował, gdyż natychmiastowo zostałaby mu ona skradziona. Poniżej poglądowa tabela.

| Kruszec    | Cena (mnożnik) | Moment niebezpieczny | Modyfikatory  | Artefakt | Zaklinanie   | Styszalny | Wytrzymałość + komplet           | Minimalne wymagania |
|------------|----------------|----------------------|---------------|----------|--------------|-----------|----------------------------------|---------------------|
| Tahil      | 20             | lepsza jakość        | brak          | tak      | tak          | tak       | zbroja metalowa zwykła           | brak                |
| Gudwan     | 3              | zwykły               | brak          | nie      | słabo        | nie       | 4 + 1                            | brak                |
| Diamentowy | 10             | lepsza jakość        | +2 do Obrażeń | nie      | tak          | -         | -                                | normalnie           |
| Tytan      | 5              | magicznie wzmocniony | normalnie     | nie      | bardzo słabo | tak       | odpowiednik w trzech przypadkach | normalnie           |
| Smoczy     | bezcenne       | brak                 | brak          | tak      | tak          | nie       | 10 + 4                           | brak                |

Przypominam, że na końcu książki w cenniku, są podane ceny dla przedmiotów zwykłych. Przedmiot umagiczniony jest od kilku do nawet kilkudziesięciu razy droższy od zwykłego, w zależności od stopnia umagicznienia. Lepsze kruszce osiągają jeszcze większe ceny gdy są zaklęte. Artefakt z tahilu potrafi być droższy około 100 razy od zwykłego przedmiotu.

Magia jest dosyć złożonym aspektem gry. Aby rzucić standardowy czar, musimy poświęcić jedną turę, tak samo jakbyśmy atakowali mieczem bądź tukiem. W chwili rzucania jakiegokolwiek zaklęcia, w jakikolwiek sposób zawsze rzuca się kością dziesięciościenną (K10), aby sprawdzić czy czasem nie mamy pecha lub szczęścia. Podobnie jak w mechanice ogólnej, gdy wyrzucimy zero, sprawdzamy dalej. Jeśli wyrzucimy drugie zero, zaklęcie zwłaszcza te ofensywne mają krytyczny charakter i ich efekt jest znacznie silniejszy, może nawet kilkakrotnie silniejszy niż normalnie, o tym decyduje Mistrz Gry. Taki efekt redukuje nawet częściowo Odporność na Magię u większości atakowanych, ale zwykle nie dotyczy to bóstw, demonów, czy niektórych smoków. Jeśli wyrzucimy od 1 do 4, nasze zaklęcie jest nieco silniejsze niż normalnie, natomiast jeśli wyrzucimy od 5 do 9, mamy pecha i Mistrz Gry musi zdecydować, co się dzieje. Czar może po prostu nie zadziałać lub zadziałać z niezamierzonym efektem.

Jeśli już wiemy z jakim efektem (normalnym czy silniejszym) udało nam się wytworzyć zaklęcie, teraz szansę na obronę przed nim ma istota, na którą skierowano czar. Przed wszystkimi czarami, oprócz psychologicznych, istnieje taki sam sposób obrony, mianowicie procentowa Odporność na Magię. Jeśli rzuca np. kulę ognia na przeciwnika i ma on 60 % Odporności na Magię, wtedy rzuca on sobie kością stuścienną (K100 czyli dwa razy K10, najpierw na dziesiątki, potem na jednostki), aby określić czy wybronił się przed czarem żywiołów. Wiadomo, że jeśli rzucimy 60 lub mniej, to udało się mu obronić, w przeciwnym wypadku próbę uznaje się za nieudaną. Przy okazji wyjaśnię tutaj, że Odporność na Magię działa tak samo na każdy rodzaj żywiołu i inne ofensywne czary. Natomiast odporność na ogień, daje odporność przed czarami żywiołu ognia, ale tylko przed nimi. W grze Fancy Fable ogień (lub inne żywioły) pochodzenia magicznego, mają taki sam efekt działania jak ogień naturalny, ale nim nie są i ma to największe znaczenie podczas obrony przed takimi czarami. Co ważne, Odporność na Magię nie daje odporności na ogień (lub inne żywioły) pochodzenia naturalnego.

Natomiast podczas rzucania zaklęcia psychologicznego dochodzi do niewidzialnej walki i obie zainteresowane strony, atakujący i broniący się, rzucają K6 + Inteligencja. Kto otrzyma wyższy wynik, ten odniósł sukces. Działa to tak samo jak testy w walce bezpośredniej. Broniący się w taki sposób przed efektem czaru, może nawet nie zdawać sobie sprawy, że właśnie uniknął zaklęcia psychologicznego. Jeśli jednak go nie uniknie, a czar miał efekt krytyczny, jego działanie jest znacznie silniejsze. Powyższa reguła

bez wyjątków działa na istoty humanoidalne. Jednak niektóre bestie czy potwory, które mają niski poziom Cechy Inteligencja, mogą przed czarami psychologicznymi bronić się Odpornością na Magię.

Warto tutaj nadmienić, że postać gracza może mieć Odporność na Magię płynącą z pięciu źródeł. Źródła te to: uwarunkowania rasowe, magiczny eliksir, magiczny przedmiot, magiczne zaklęcie, umiejętność bojowa. Każde z tych źródeł standardowo może dać 20% Odporności na Magię, ale nawet gdy wszystkie te czynniki potłączą się, gracz maksymalnie może mieć 90% Odporności na Magię.

Reasumując. Jeśli czarodziej udanie rzuci czar, a ofiara się przed tym nie obroni, należy przejść do efektu z jakim dane zaklęcie działa, czasami konieczne są dodatkowe rzuty, aby określić działanie czaru.

Na początku swej drogi maga, czarodziej potrafi rzucać tylko najprostsze, gotowe zaklęcia. Aby móc uczyć się zaklęć z danej kategorii, należy odblokowywać Um. Bojowe takie jak np. Czary Boskie poziom 2. Jest pewien ogranicznik co do maksymalnego pułapu ilości znanych czarów, które mamy jakby gotowe do użycia. Wzór ten to:  $[(\text{Inteligencja} + \text{Inicjatywa}) / 1,5]$ . Podczas snu czarodziej potrafi nauczyć się i / lub zapomnieć połowę z maksymalnego pułapu czarów, które może znać, z dostępnej dla niego puli. Jeśli na przykład Inteligencja maga to 10 a Inicjatywa to 8, wtedy czarodziej może znać jednocześnie 12 czarów. Wystarczy mu godzina snu aby skutecznie zapomnieć 6 czarów i na ich miejsce nauczyć się 6 nowych z dostępnej dla niego puli. W gildiach magów można nauczyć się lub zapomnieć dowolną ilość zaklęć. Co istotne, każdy czar ma pewien koszt Many, który musimy ponieść, aby rzucić dany czar. Mana to tak jakby pieniądze, za które rzucamy zaklęcia. Jeśli nie mamy już Many, nie możemy rzucać zaklęć. Mana odradza się podczas snu – 20% na 1 godzinę snu. Zawsze można też wypić eliksir Mocy. Istnieją trzy rodzaje takiego eliksiru. Elixir mocy normalny odnawia połowę ilości Many, eliksir mocy silny regeneruje Manę całkowicie, a potężny daje od razu 150% poziomu Many.

Teraz słów kilka o magicznej różdżce, dzięki której można za darmo rzucać czar lub kilka czarów. Każda różdżka ma wkomponowany najczęściej jeden czar np. błyskawica, który możemy do woli rzucać za darmo, bez zużywania Many. Co więcej, nie musimy nawet mieć odblokowanej kategorii czaru, do którego on należy, aby z takim samym powodzeniem używać różdżki, jeśli oczywiście z kolei potrafimy się nią w ogóle posługiwać, a do tego potrzebne jest odblokowanie odpowiedniej Um. Bojowej. Jednak jest tutaj jedno ograniczenie. Zaklęcie rzucone za pomocą różdżki trwa dwie rundy podczas walki i wtedy mag nie może robić nic innego. W rzuceniu takiego czaru nie przeszkadza mu jednak otrzymany jakikolwiek cios lub atak.

Bardzo rzadko zdarza się, aby różdżka miała wkomponowany czar leczniczy, przemiany bądź przywołania.

Docelowo każdy mag będzie dążyć do tego, aby móc tworzyć własne, dowolne zaklęcia. Musi w tym celu odblokować odpowiednią Um. Bojową. Takie zaklęcia rzucane są w czasie jednej rundy, jednak co ważne są one bardzo drogie jeśli chodzi o Manę. Taki sam odpowiednik w czarach gotowych jest z reguły pięć razy tańszy niż jego odpowiednik w czarach własnych. Wspomnę tutaj, że czary własne nie mogą dotyczyć czarów leczniczych, przemiany ani przywołania. Można tworzyć inne czary, nawet takie, które sprawiają, że zapłonie cała, dosyć spora wioska lub małe miasteczko. No tak, ale ile to będzie kosztowało Many? Bardzo dużo. Potężne zaklęcia mogą nawet kosztować kilkaset punktów Many bądź więcej (mowa o naprawdę potężnej magii). Można się nauczyć i zapamiętać czary własne. W każdym momencie gry, można znać ich maksymalnie trzy. Takie zapamiętane czary kosztują dwa razy mniej Many niż czar własny niezapamiętany, rzucany spontanicznie. Co oznacza, że zapamiętany czar własny jest dwa i pół raza droższy niż jego odpowiednik w czarach gotowych.

Żeby zapamiętać czar własny, wystarczy go użyć i dodać go do kolekcji czarów nauczonych. W ten sposób można dodawać i usuwać czary własne, nauczony w nieograniczony sposób, ale maksymalnie można je znać zawsze trzy.

Wyjaśnijmy to jednak dokładnie, czym jest czar własny. Jest to dowolne zaklęcie, które w bardziej lub mniej spontaniczny sposób wymyśli sam czarodziej. Na wymyślenie zaklęcia np. podczas walki, powinien mieć jednak w miarę sporo czasu (jako gracz), gdyż nowe zaklęcie trzeba przedyskutować z Mistrzem Gry. MG ma za zadanie głównie wyznaczyć koszt takiego czaru. Musi pilnować, aby czar ten nie dotyczył w żadnym razie leczenia, przemiany ani przywołania. W przypadku tych najpotężniejszych zaklęć, powinien wyznaczyć ilość rund potrzebnych do wykreowania czaru, choć z reguły, będzie to jedna runda.

Bardzo ważnym, kluczowym czynnikiem jest też magiczna laska. Oprócz tego, że może ona działać jak magiczna różdżka, czyli mieć wkomponowany czar lub czary (ale nie musi), przede wszystkim sprawia ona, że wszystkie, własne zaklęcia jakie tworzymy, kosztują mniej Many. Może ona kilkakrotnie, kilkanaście, kilkadziesiąt a nawet więcej razy zmniejszać zapotrzebowanie na Manę podczas tworzenia i rzucania własnych zaklęć. Tak więc, jeśli już możemy rzucać własne zaklęcia i potrafimy korzystać z magicznej laski, o tym czy będziemy jednym z potężniejszych magów na Matrem, decyduje tak naprawdę nasza magiczna laska.

Bardzo ciekawym elementem gry, jest zaklinanie przedmiotów. Aby tego dokonać potrzebujemy dowolny przedmiot (pancerz, oręż, pierścień, naszyjnik), który jest lepszej jakości i w miarę nowy, nieużywany. Od momentu aktywowania Um. Bojowej – Zaklinanie, mag zbiera mimowolnie moc, potrzebną do zaklinania przedmiotów. Nie ma to absolutnie skutków ubocznych, ale wystarczy, że mag pomyśli sobie, że nie chce zbierać tej energii i od razu zaprzestaje tego procesu. Istnieją trzy stopnie naładowania mocy, o której mowa. Szybkość zdobywania tej mocy jest zależna od Inteligencji, może trwać miesiąc, pół roku i kilka lat. Gdy mag czuje że osiągnął któryś z tych poziomów, potrzebna mu jest jeszcze magiczna kula energii, której cena oscyluje w granicach 750 złotych koron i jest ona jednorazowego użytku. Najprościej można ją kupić w gildiach magów. Teraz wystarczy decyzja, że mag stara się wpoić w wybrany przedmiot magiczne właściwości. Na pierwszym poziomie naładowania mocy przedmiot jest w stanie uzyskać lekkie i losowe magiczne właściwości. Na drugim poziomie przedmiot jest w stanie uzyskać silne i losowe właściwości lub lekkie, ale wybrane właściwości. Na trzecim poziomie przedmiot jest w stanie uzyskać bardzo silne i losowe właściwości lub silne, ale wybrane. Co ważne zawsze, gdy mag stara się zakląć przedmiot musi on rzucić kością dziesięciościenną (K10) i jeśli wyrzuci zero, próba zaklinania nie powiodła się i traci on moc oraz magiczną kulę energii. W każdym innym przypadku zaklinanie powiodło się, ale oczywiście moc i magiczna kula również zostają utracone. Gracz nie jest w stanie osiągać wyższych stopni naładowania niż te trzy opisane. Nie potrafi on też zaklinać różdek ani lasek magicznych. Żeby wejść na wyższy poziom zaklinania, potrzebne jest zaklinanie grupowe. Gdy zaklinanie ma charakter losowy, Mistrz Gry dowolnym sposobem powinien najpierw wylosować co będzie modyfikowane, Cecha lub Umiejętność itp. a potem jaki pułap w danej materii, posiadać wskazany przedmiot. Należy wiedzieć, że magiczne pierścienie można nosić maksymalnie dwa, a magiczny naszyjnik tylko jeden.

Dodać trzeba, że w rzucaniu czarów nie przeszkadza ani pancierz, ani Odporność na Magię u rzucającego. Złym pomysłem jest rzucanie czarów po wypiciu alkoholu. Wielokrotnie zwiększą się wtedy prawdopodobieństwo pecha. Dobrym pomysłem jest aby czarodziej pod szatą, nosił lekki skórzany pancierz. Aby rzucić czar należy mówić, myśleć i gestykulować rękoma. Czarodziej ze skrupowanymi, związanymi rękoma, nie jest w stanie rzucić żadnego zaklęcia. Znane dla czarodzieja zaklęcia są przez niego odczuwane, nie musi on mieć książki z czarami. Są jednak takie książki, które omawiają dogłębnie dane zaklęcie lub kilka zaklęć. Taka wiedza intensyfikuje działanie czaru, w wykonaniu czarodzieja który poznał te książki.



Leczyć się można za pomocą opatrunków, maści, eliksirów, run, bądź zaklęć, czy innej magii.

Opatrunki są najtańsze, ale działają powoli. Jednak, co ważne poradzą sobie z każdą raną u żywego pacjenta. Przy dodatkowym użyciu maści leczniczych, dostępnych w sklepie, lub pozyskiwanych samodzielnie z ziół, proces leczenia nieco się skraca. Przydaje się tu – Umiejętność Medycyna. Warte uwagi są też „maści zmarłego”, które pozwalają na przywrócenie do życia zmarłego, który jest martwy od najwyżej 3 dni, a proces leczenia trwa długo. Okoliczności i długość leczenia – opisane w tabeli poniżej.

Eliksir Życia (bardzo kosztowny) całkowicie uzdrawia, regeneruje Żywotność do maksimum i leczy rany. Potrafi on nawet zapobiec śmierci, a wręcz ożywić kogoś, jeśli ten jest martwy maksymalnie od około 3 godzin. Jego działanie jest natychmiastowe. Jest też Eliksir Zdrowia, który działa tak samo, tylko nie przywraca do życia i nie leczy ran. Skutek jest taki, że po walce trzeba użyć opatrunków, bo inaczej będziemy tracić Żywotność. Poza tym ten ostatni, nie regeneruje pełnej Żywotności. Są jego trzy rodzaje. Mały, Średni i Duży Eliksir Zdrowia. Ten pierwszy przywraca 20, drugi 40, a trzeci 60 punktów Żywotności. Używając tych eliksirów nie można przekroczyć maksymalnego pułapu Żywotności. Trzeba poświęcić jedną rundę, aby je wypić, co podczas walki nie zawsze jest możliwe.

Dlatego istnieje coś takiego jak lecznicza runa. Gdy mamy ją zaimplementowaną, wystarczy pomyśleć o niej i ta od razu daje efekt, mianowicie uzupełnia o określoną liczbę punktów Żywotności. Leczy ona rany, ale niecałkowicie. Można mieć maksymalnie jedną runę (w formie magicznego tatuażu) jednocześnie na sobie (na przodzie korpusu). Każdy tatuaż może być nasycony maksymalnie czterema uleczeniami. Istnieją trzy rodzaje run: mała, średnia i duża. Mała przywraca 20, średnia 40, a duża 60 punktów Żywotności. Na użycie takiej runy nie potrzeba w ogóle czasu, w sensie rundy. W jednym czasie można np. atakować i używać runy. Lecz używać jej można jeden raz na rundę. Istotne jest jednak to, że pierwsza implementacja uleczenia jest w przystępnej cenie, natomiast kolejne (maksymalnie 4), miewają zawrotne ceny (im dalej tym drożej). Runy leczniczej nie można użyć gdy jest się nieprzytomnym.

Czary lecznicze, działają w zależności od konkretnego zaklęcia.

Istnieje zwój Wskrzeszenia, ale aby móc użyć go na zwłokach, te muszą być martwe, co najwyżej od około 14 dni. Tak wskrzeszana osoba, jest zdrowa od razu, chyba, że jej zwłoki były zmasakrowane, wtedy

potrzeba kilku godzin na dojście do siebie. Zwój Wskrzeszenia, a także specjalne eliksiry czy maści, nie przywrócą do życia, osoby która zmarła z przyczyn naturalnych, takich jak starość, lub choroba. Osoby otrute mogą zostać wskrzeszone.

| TABELA LECZENIA / CZAS / W DNIACH |                   |                |               |              |
|-----------------------------------|-------------------|----------------|---------------|--------------|
|                                   |                   | lekko ranny    | średnio ranny | ciężko ranny |
| brak medycyny                     | opatrunek         | 3              | 6             | 9            |
|                                   | opatrunek + maści | 2              | 4             | 6            |
| medycyna I                        | opatrunek         | 2              | 4             | 6            |
|                                   | opatrunek + maści | 1              | 2             | 4            |
| medycyna II                       | opatrunek         | 1              | 2             | 4            |
|                                   | opatrunek + maści | 0,5            | 1             | 2            |
| medycyna III                      | opatrunek         | 0,5            | 1             | 2            |
|                                   | opatrunek + maści | 0,25           | 0,5           | 1            |
|                                   |                   |                |               |              |
|                                   |                   | martwy 1 dzień | martwy 2 dni  | martwy 3 dni |
| brak medycyny                     | maści zmarłego    | 14             | -             | -            |
| medycyna I                        | maści zmarłego    | 7              | 9             | 12           |
| medycyna II                       | maści zmarłego    | 5              | 7             | 9            |
| medycyna III                      | maści zmarłego    | 3              | 4             | 5            |

Powyższa tabelka pokazuje ile czasu / dni potrzeba na uleczenie ran, w zależności od różnych czynników. Jak widać, bez opatrunków leczenie jest niemożliwe, ale można je ewentualnie zastąpić szmatami czy liśćmi. Maści zmarłego działają do 3 dni od zgonu. W przypadku braku medycyny, tylko do jednego dnia.

Teraz nieco więcej o ziołarstwie. Przede wszystkim zebrane zioła można z powodzeniem sprzedawać u ziołarzy lub im podobnych. Lepszymi ziołami może się zainteresować nawet Gildia Magów. Zioła mają zastosowanie przede wszystkim kulinarne czy tytoniowe, ale też medyczne (od drugiego poziomu) czy zdrowotne (suplementy diety). Z ziołarstwem na trzecim poziomie można robić dosłownie cuda (na przykład afrodyzjaki) i bardzo na tym skorzystać lub sporo zarobić.

## PRZEZNACZENIE:

Teraz Punkty Przeznaczenia. Można ich mieć maksymalnie 99 a minimalnie 1. Gdy ilość twych PP równa jest 0 (zero) lub mniej, wtedy postać gracza ginie bezpowrotnie i trzeba robić nową postać. Jeśli osoby trzecie nie są nam (martwym) w stanie pomóc do 3 dni, pozostaje samoistny powrót do żywych.

Lecz po kolei. Na początku gracz ma 60 PP. Za przygodę dostaje się około 15 PP. Teraz – jak można tracić Punkty Przeznaczenia? Zawsze gdy poziom Żywołności u postaci gracza schodzi poniżej zera, trzeba wykonać test Przeznaczenia. Składa się on z dwóch rzutów. Pierwszy rzut jest statyczny i ma on zawsze 50% szans na powodzenie. Jeśli ten pierwszy rzut wykonamy z sukcesem, po prostu nasza postać wraca cała i zdrowa do gry i nie dzieje się poza tym nic wyjątkowego. Natomiast jeśli rzut statyczny będzie porażką, trzeba rzucić jeszcze drugi raz. Tym razem rzut będzie dynamiczny i zależy on od tego, ile obecnie mamy PP. Jeśli na przykład mamy 75 PP, to drugi rzut ma 75% szans na powodzenie. Jeśli za drugim razem odniesiemy sukces, to wracamy do gry, ale tracimy 15 PP. Jeśli za drugim razem poniesiemy porażkę, wracamy do gry, ale tracimy 30 PP. Są jeszcze dwie możliwości – mianowicie:

Pierwsza. Zeszliśmy z Żywołnością poniżej zera, ale ktoś przy użyciu zwoju, lub eliksiru życia, przywrócił nas do zdrowia. Wtedy także następuje test na Przeznaczenie. Jeśli pierwszy rzut będzie sukcesem, wracamy do żywych i tyle. Jeśli drugi rzut będzie sukcesem, wracamy do żywych, ale tracimy 10 PP. Jeśli drugi rzut będzie porażką, wracamy do żywych, ale tracimy 20 PP. W tym przypadku trzeba pamiętać o potrzebnym czasie rehabilitacji, gdyż ta zasada tutaj po prostu obowiązuje.

Druga. Zeszliśmy z Żywołnością poniżej zera, ale co gorsza nasze ciało zostało zmasakrowane. Wtedy także następuje test na Przeznaczenie. Jeśli pierwszy rzut będzie sukcesem, wracamy do żywych i tyle. Jeśli drugi rzut będzie sukcesem, wracamy do żywych, ale tracimy 25 PP. Jeśli drugi rzut będzie porażką, wracamy do żywych, ale tracimy 40 PP.

WAŻNE: Jeśli na zmarłym, użyje się Zwoju Wskrzeszenia, lub Elixiru Życia do 15 minut od śmierci, wtedy wraca on do żywych i nie ma żadnego rzutu na Przeznaczenie. Po zwłokach widać czy to zadziało.

| RODZAJ ŚMIERCI     | pierwszy rzut – sukces | drugi rzut – sukces | drugi rzut – porażka |
|--------------------|------------------------|---------------------|----------------------|
| zwykła             | 0 PP                   | - 15 PP             | - 30 PP              |
| wskrzeszenie       | 0 PP                   | - 10 PP             | - 20 PP              |
| zmasakrowane ciało | 0 PP                   | -25 PP              | - 40 PP              |

Punkty Przeznaczenia dostaje się tylko za sesję, podczas której była realna walka (nie turniejowa).

## ELIKSIRY

O większości eliksirów już zostało, co nieco powiedziane, ale pozwolę je sobie opisać jeszcze raz dokładnie w tym rozdziale. Zacznę od wypisania ich wszystkich standardowych, bo w grze, za sprawą Mistrza Gry, mogą pojawić się te niestandardowe. Maksymalnie można mieć przy pasie około 6 eliksirów, a w bagażu nie więcej niż kolejne 12. Przy pasie nosimy raczej Elixir Zdrowia lub Mocy. Elixiry są małe.

- Elixir Życia
- Elixir Zdrowia mały średni i duży
- Elixir Mocy normalny, silny, potężny
- Elixir Odporności na Magię (25%)
- Antidotum
- Elixir Zmęczenia

Elixir Życia leczy ze wszystkich ran i regeneruje całkowitą Żywołność. Może przywrócić do życia osobę zmarłą, o ile ta jest martwa od maksymalnie około trzech godzin. Po zwałkach widać czy to zadziała.

Elixir Zdrowia mały przywraca 20 Żywołności, Średni 40, a duży 60 Żywołności. Wszystkie te elixiry, tylko częściowo leczą rany. Ich używanie jest problematyczne podczas walki, gdyż trzeba poświęcić na jego wypicie, jak i każdego innego eliksiru jedną rundę.

Elixir Mocy służy do regeneracji Many. Ma trzy odmiany: normalną, silną i potężną. Normalna regeneruje połowę ilości punktów Many. Jeśli mag posiada maksymalnie np. 70 punktów Many, wypicie takiego eliksiru przywraca zawsze 35 punktów, obojętnie ile ma ich aktualnie. Nie można jednak przekroczyć maksymalnej ich ilości. Natomiast wypicie Elixiru Mocy silnego zawsze regeneruje Manę do maksimum. Jest też eliksir potężny, który od razu daje 150% poziomu Many. Elixiry Mocy się nie kumulują.

Elixir Odporności na Magię służy, jak sama nazwa wskazuje, do zwiększania odporności na magię. Najczęściej zwiększa on tę odporność o 25%. Prawie nigdy nie przekracza tego poziomu, ale czasami zdarzają się słabsze elixiry. Taki eliksir działa zwykle około kilku godzin.

Antidotum służy do pozbycia się z organizmu trucizny. Są różne źródła zatrucia i różny jest ich efekt. Jednak zawsze działa to w ten sam sposób, że co jakiś czas ubywa postaci określona liczba punktów Żywołności. Aby uniknąć tak spowodowanej śmierci, można między innymi wypić właśnie Antidotum.

Wypicie Elixiru Zmęczenia usuwa wszelakie zmęczenie.

## POSTACIE ETERYCZNE (demony, upiory, żywiołaki)

W tym rozdziale poznamy metody walki z postaciami eterycznymi, czyli demonami, aniołami, duchami, upiorami i żywiołakami. Najpierw jednak krótki opis.

Przypominam, że demony i anioły pochodzą ze Środka Ziemi. Demony są potężne jeśli chodzi o walkę z nimi. Na szczęście prawie zawsze atakują w pojedynkę, nie wchodząc sobie w drogę. Demon ranny bardzo długo leczy rany. Idzie to w miesiące. Poza tym demon, który jest zbyt aktywny, zbyt często atakuje rasy rozumne, najczęściej zostaje zaatakowany przez anioły. Aniołów jest więcej niż demonów. Jednak tak jedni jak i drudzy nie wszczynają otwartej walki ze sobą. Jej skutki mogłyby być opłakane. Dlatego jest między nimi jakby zimna wojna. Trzeba jednak wiedzieć, że walka o dusze istot rozumnych trwa w najlepsze, ale po cichu. Anioły lubią ponoć oddziaływać na myśli i emocje swoich podopiecznych. Tak anioły jak i demony są zbudowane z czystej magii, pochodzenia naturalnego, ze Środka Ziemi. Jednak demony to czyste zło, a anioły to czyste dobro. Nie ma zbuntowanych aniołów, ani demonów którzy zeszliby na inną stronę.

Duchy, upiory i inne podobne, mają różne struktury. Niektóre energetyczne, inne magiczne, jeszcze inne naturalne, ale prawie zawsze jest to pochodzenie z Boskich Wymiarów. Na przykład duch, to z reguły dusza istoty rozumnej, która jeszcze z różnych przyczyn nie powędrowała do Boskich Wymiarów. Upiór to coś bardzo podobnego, ale jego siła i wyższość nad duchami, płynie z reguły z jego wyższej świadomości.

Są cztery rodzaje żywiołaków: wody, powietrza, ognia i ziemi. Pojawiają się one rzadko. Wywołane są przeważnie naturalnymi pobudkami, tak samo jak tornado lub trzęsienie ziemi. Ich strukturę stanowi nie magia, czy energia, a właśnie sam, naturalny żywioł. Potrafią same z siebie zniknąć. Występują raczej pojedynczo lub w niewielkich grupkach.

Ofensywa demonów płynie z tylko im przypisanej właściwości. Określane jest to mianem „demonicznych” ataków, które często mają jakieś dodatkowe właściwości, najczęściej magiczne. Ich każdy atak z reguły jest celny, ale są wyjątki od tej reguły. Dlatego w poniższej tabeli w rubryce walka, jest puste miejsce, jeśli chodzi o demony. Natomiast ataki konwencjonalne skierowane właśnie na demony, działają standardowo, a demony mogą ich unikać. Potęgę demonów można łatwo zniwelować, przez specjalne, święcone oleje. Występują oleje zwykłe, mocne i unikatowe. Zwykłe zwiększają Obrażenia o 25%. Mocne zwiększają te same Obrażenia o 50%. Natomiast unikatowe są jeszcze znacznie silniejsze, ale są praktycznie niedostępne dla zwykłego poszukiwacza przygód.

Święcone oleje pomagają także w walce z Upiorami i Duchami. Procentowo wygląda to tak samo. Może się jednak zdarzyć, że użycie oleju święconego na Upiory, będzie nieopłacalne, gdyż jest to drogi towar. Walka z upiorami i duchami odbywa się na poziomie fizycznym, chociaż same omawiane istoty funkcjonują bardziej w sferze metafizycznej.

Walka z Żywiotakami jest standardowa. Trzeba jednak uważać na Żywiotaka ognia, gdyż obcowanie z nim często skutkuje uszkodzeniem, spaleniem oręża czy pancerza. Dobrym pomysłem jest używanie starszego rynsztunku lub nawet żadnego. Żywiotak powietrza ma z reguły wyższe uniki niż jego koledzy. Aby mieć nieporównywalnie większe szanse w walce z żywiołami, należy użyć w dowolnej formie – kontrżywiołu. Na żywioł ognia jest to woda, na żywioł powietrza jest to ogień, żywioł wody trzeba zmrozić. Żywiotak ziemi to jak najbardziej standardowy przeciwnik, bez żadnych specjalnych właściwości. Mimo to jest on jednak trudnym przeciwnikiem.

Demony i upiory mają z reguły dwa Uniki. Duchy i Żywiotak ziemi mają jeden Unik. Pozostałe żywioły mają dwa Uniki, z wyjątkiem żywiołu powietrza, który to potrafi mieć aż trzy Uniki.

Poskromienie demona skutkuje jego unicestwieniem, ale bardzo łatwo potrafi on uciec z pola bitwy. Pokonany upiór lub duch najczęściej wraca, lub wędruje po raz pierwszy do Boskich Wymiarów. Natomiast zabicie Żywiotaka, najczęściej stanowi jego koniec. Nie do końca jest zbadane jak funkcjonuje świadomość żywiołów. Jest prawdopodobne, że wszystkie Żywiotaki, jak i natura, flora i fauna na planecie – jest to jedna i ta sama, potężna świadomość.

Często, zwłaszcza Demon Władca, dysponuje potężnymi zaklęciami psychologicznymi.

Poniżej tabela z proponowanymi, średnimi wartościami opisującymi omawianych przeciwników. Podczas rzutu 3K10, rzucamy trzy razy kostką „dziesiątką” i każdy taki rzut to potencjalny dorzut.

|               | Demon władca | Demony    | Anioły    | Upiory  | Duchy   | Żywiotaki inne | Żywiotaki ziemi |
|---------------|--------------|-----------|-----------|---------|---------|----------------|-----------------|
| Obrażenia     | 3K10 + 20    | 2K10 + 20 | 3K10 + 20 | K8 + 12 | K8 + 10 | K8 + 13        | K8 + 17         |
| Pancerz       | 20           | 18        | 22        | 12      | 4       | 5              | 10              |
| Żywotność     | 250          | 150       | 300       | 50      | 25      | 60             | 90              |
| Walka         | n/d          | n/d       | n/d       | 9       | 6       | 9              | 5               |
| Uniki         | 12           | 10        | 12        | 8       | 5       | 8              | 4               |
| Szybkość      | 9            | 8         | 9         | 7       | 6       | 7              | 3               |
| Odp. na Magię | 75%          | 65%       | 80%       | 50%     | 15%     | 20%            | 40%             |

Jest taki motyw jak czytanie książek. Im książka bardziej wyspecjalizowana tym jest ona droższa w zakupie. Książki całkiem rozrywkowe są bardzo tanie. Postać gracza, pod warunkiem, że potrafi czytać, może w wolnych chwilach raczyć się książkami o dowolnej tematyce. Dwie ważne książki to Bestiariusz i Księga Magii. Pierwsza intensyfikuje Umiejętność Bojową – Znajomość Bestiariusza, a druga jest potrzebna do odblokowania Umiejętności Magicznych. Poza tym istnieje mnóstwo książek o przeróżnej tematyce. Trzeba wejść w posiadanie danej książki i poinformować MG, że czytamy właśnie tę książkę, na określony temat. Średni czas ich czytania to dziesięć (10) dni. Oczywiście można miksować tematy, lub czytać książki naukowe, ale bardzo ogólne. Tak czy siak, nie znasz dnia ani godziny, a takie czytanie może się przydać w niektórych sytuacjach, czy też rzutach kośćmi. Bestiariusz i Księgę Magii czyta się około pół roku.

Są książki dotyczące takich popularnych tematów jak Alchemia, Kulinaria, Medycyna, Szulerstwo, Zielarstwo lub na przykład gra na instrumencie. Najczęściej są one w formie poradnika, który czyta się od jednego do trzech miesięcy, w zależności od złożoności tematyki. Takie poradniki nieco wspomagają takie Umiejętności jak (właśnie) na przykład Zielarstwo. W żadnym przypadku nie można zredukować kosztu w Punktach Doświadczenia dla żadnej instancji, poprzez książki. Nie ma możliwości zastosowania książek co do samych zaklęć. Czarodziej i Mag Bojowy mają Księgę Magii od początku gry. W przypadku zgubienia tej książki, mamy trzy miesiące na jej ponowny zakup, w przeciwnym razie nasze zdolności magiczne będą zanikać. Nie dotyczy to Bestiariusza.

## PORADY OGÓLNE I SPROSTOWANIA

Najważniejszą poradą jest to, że jeśli gracze a zwłaszcza Mistrz Gry, nie rozumieją niektórych zasad, lub o nich zapominają – nic się nie dzieje. Najważniejsza jest dobra zabawa.

Wiele rzeczy takich jak profity postaci, lub „zużycie” tatuaży leczniczych, lub inne które się nie mieszczą (już) na pierwszej stronie, należy rozpisywać na odwrocie karty postaci.

Walka z konia przeważnie ma różne modyfikatory. Wszystko zależy od Mistrza Gry i danej sytuacji.

Rozwój bohatera, który jest opisany w tej księdze dla graczy, dotyczy tylko graczy. Wszystkie inne spotkane na drodze gracza postacie, mogą mieć swój unikalny schemat rozwoju. Głównie dotyczy to Umiejętności Bojowych.

Mapa do gry, za każdym razem może być inna. Zarys jej jest podany pod koniec książki, ale miasta czy inne ważne punkty, które Mistrz Gry wprowadził podczas gry dla graczy, mogą być inne dla innych graczy / postaci. Oczywiście można stworzyć sobie całkiem nową mapę (inny zarys).

MG powinien mieć przy sobie dane każdego z graczy, aby mógł niezauważalnie przeprowadzać testy, jeśli chodzi o wykrycie (lub nie) pułapki, a także testy dotyczące niewidzialnej, magicznej walki psychologicznej. Oczywiście inne korzystanie z danych gracza, też jest wskazane.

Uszkodzenia rynsztunku w tym systemie jest bardzo proste. Zawsze można z tego po prostu zrezygnować, jednak może to bardzo urozmaicić rozgrywkę.

Czary własne mają jeszcze jedno, istotne ograniczenie. Maksymalna moc czaru ofensywnego rzuconego na demona, może mu „zabrać” najwyżej 1/3 jego Żywości, przy założeniu, że demon nie „obroni” się przed czarem. Czyli potrzebna są trzy takie czary, aby ostatecznie pokonać demona.

Pies bojowy może być nabywany i wykorzystywany przez graczy bez umiejętności Tresura. Jednak takie zwierzę jest o wiele gorszym wojownikiem niż jego odpowiednik, gdy gracz ma Tresurę. Poza tym na jednego gracza można przypisać jedno zwierzę bojowe, czy to z Tresurą czy bez niej. Maksymalna ilość zwierząt w drużynie to – dwa.

Maksymalny pułap Cechy (zależny od rasy), można zwiększyć tymczasowo przez magię, poprzez tymczasowy modyfikator sytuacyjny, przez przedmiot magiczny lub poprzez Um Bojową. Poza tym, tymczasowe zwiększenie nie wpływa na wszelakie limity, takie jak choćby minimalne wymagania dotyczące właśnie Um. Bojowych czy używania przedmiotów.



Szaty maga, obojętnie jakiej materii, pod względem uszkodzenia, traktuje się tak samo jak standardowy pancerz. Mają one swoje własne prawdopodobieństwo uszkodzenia w odpowiedniej tabelce. Szaty maga z magicznymi właściwościami, mogą być zwykłe lub ekskluzywne, gdyż obie nadają się do zaklinania.

Rynsztunek jest w tym systemie potraktowany ogólnikowo. Wskazane aby każdy z graczy wyobraził sobie go (zwłaszcza ten który nosi) na swój sposób i podzielił się tym wyobrażeniem z resztą graczy i MG.

Wskazane aby MG szedł z graczami na ustępstwa jeśli chodzi o kreowanie postaci, tak aby gracz był zadowolony. Nie jest wskazane aby MG szedł na ustępstwa jeśli chodzi o zasady gry. Każdy MG oczywiście może je pozmienić po swojemu, ale powinien starać się ich przestrzegać.

Przy wyjątkowych rzutach wskazane jest, aby ubarwić walkę lub inne testy na korzyść lub nie korzyść gracza, w zależności od szczęścia czy pecha podczas rzutu.

Potwory i bestie nie potrafią parować, tylko unikać. Te groźniejsze mają za to dwa lub więcej uników. Natomiast te groźniejsze, ale bardziej pancerne niż zwinne, poniekąd potrafią parować, poprzez odpowiednie skulenie się, ufortyfikowanie swej pancernej skóry.

Ludzie nad potworami mają przewagę jeśli chodzi o używanie eliksirów. Trzeba pamiętać, że podczas walki humanoid kontra humanoid, obie strony konfliktu mogą korzystać z eliksirów.

Strzelec bądź czarodziej, musi być gotowy na to, że co inteligentniejszy przeciwnik, który zda sobie sprawę, że są oni groźni, spróbuje w miarę możliwości ich zaatakować.

Średnia zapłata za zlecenie dla najemników to około 1800 złotych koron dla całej drużyny. Jest też zasada, że to co gracze znajdą podczas zlecenia, czyli różne kosztowności, należy do graczy. Oczywiście nie każdego stać na najemników. Jednak może się zdarzyć, że nawet żebrak zainteresuje najemników swoją sprawą, a zdarza się, że i król zainteresuje się najemnikami. Drużyna najemników średnio liczy pięć osób.

Świat gry jest bardzo szeroki i różnorodny. Można w nim zajmować się wieloma aspektami. Każdy Mistrz Gry musi na bieżąco reagować na pomysły graczy.

Opis świata jest raczej ogólnikowy. Takie rzeczy jak choćby miasto ludzi nieba na pustyni, czy krasnoludzkie podziemne miasta, każdy Mistrz Gry może, a wręcz powinien wyobrazić sobie po swojemu.

Gdy ginie cała drużyna graczy, wraca ona do gry (o ile pozwala fabuła), ale wszyscy tracą 35 Pkt Przeznaczenia, plus/minus za okoliczności tejże porażki. Przygoda z reguły bywa nieudana / nieukończona. Gdy do gry wkracza nowa postać, a inni w drużynie są już rozwinięci, można tej nowej dać więcej PD na start.

## BESTIARIUSZ

W tym rozdziale umieszczono spis najpowszechniejszych bestii i potworów, jakie można spotkać na Matrem. Mistrz Gry może jednak kreować dowolne bestie, o przeróżnych właściwościach.

Poniżej lista przykładowych, standardowych istot, które można spotkać na swej drodze. Trzeba jednak wiedzieć, że księga Bestiariusz opisuje te potwory, ale przede wszystkim opisuje wszystkie inne, mniej znane monstra. Znajomość Bestiariusza dotyczy głównie tych niestandardowych potworów, wymyślonych przez Mistrza Gry.



Każdy potwór jest opisany w oddzielnej tabelce. Zamieszczone są w niej wszystkie ważne Cechy, oraz Pancerz, Odporność na Magię i trzy rodzaje Obrażeń (zwykłe, dystansowe i specjalne). Jest też oczywiście nazwa potwora i rodzaj (na przykład humonoid), oraz na samym spodzie, krótki opis dotyczący danej bestii. I właśnie w tym opisie zawsze jest uwzględniony i opisany ewentualny, unikatowy atak danego potwora, dla którego obowiązują Obrażenia specjalne.

Jeśli monstrum jest uzbrojone, nadmieniane jest o tym właśnie w opisie. Często używa się przy tym słowa „przeważnie”. Dlatego jeśli ktoś jest przeważnie uzbrojony w krótki miecz, to taki rodzaj broni dzierży dany potwór i ma to przełożenie we wzorze na Obrażenia. Podobnie jeśli pisze, że przeważnie postać posiada drewnianą tarczę, to decyduje to o ostatecznej wartości Pancerza. Przypominamy: ostateczny Pancerz to Wytrzymałość + uzbrojenie + inne warunki (magiczne, tymczasowe). Dlaczego „przeważnie”? Bo Mistrz Gry może uzbroić potworka (inaczej), wedle gustu, lub sytuacyjnie.

Cyfra w nawiasie obok Obrażeń i Uniku, mówi nam ile dany potwór ma ataków, bezpośrednich, dystansowych lub specjalnych oraz ile ma Uników. Wartość (0,5) oznacza atak co drugą rundę.

Pamiętajmy, że humanoidów od bestii odróżniają ważne kwestie. Potwór nie potrafi posiłkować się eliksirami. Poza tym potwór raczej nie może parować, tylko unikać. Ale te bardziej pancerne, na przykład Golem Skalny, potrafią jednak się zastonić swymi rękami i tym sposobem parować, czyli rzut na Walkę.

|                                                                                                                                | ANIOŁ         |                |                 |                   | bóstwo       |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                 | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                 | 3K10 + 20     | 15             | 300             | n/d               | 12           | 9             | 7            |
|                                                                                                                                                                                                                 | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                 | 9             | 10             | -               | -                 | 20           | 22            | 80%          |
| Jest to na wskroś dobra postać. Raczej nie atakuje zwykłych ludzi. Jednak trzeba wiedzieć jak on walczy. Cecha - Walka działa niestandardowo. Ma miecz - artefakt. Więcej w rozdziale o postaciach eterycznych. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                        | AZER          |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                         | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                         | K8 + 15       | 9              | 60              | 7                 | 5            | 6             | 1            |
|                                                                                                                                                                         | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjal (0,5) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                         | 6             | -              | -               | Kula Ognia        | 2            | 9             | 50%          |
| Jest to mały, nie latający smoczek, który płonie. Oprócz zwykłych ataków potrafi co drugą rundę, bez ograniczeń, rzucać czar - Kula Ognia. Całkowicie odporny na ogień. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                       | BAZYLISZEK    |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                         | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                         | K8 + 15       | 11             | 60              | 5                 | 4            | 3             | 1            |
|                                                                                                                                                                                                         | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                         | 3             | -              | -               | -                 | 2            | 11            | 50%          |
| Jest to duża jaszczurka, która zamienia w kamień, tych którzy spojrzą jej w oczy. Istnieje 50% szans, że unikniesz zamiany w kamień. Zmienionego w kamień, można odczarować, ale z pomocą Gildii Magów. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                            | CENTAUR       |                |                 |                   | humanoid     |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                               | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                               | K8 + 12       | 7              | 40              | 8                 | 7            | 10            | 6            |
|                                                                                                                                                                                                               | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                               | 7             | 8              | K8 + 18         | -                 | 4            | 10            | 0%           |
| Jest to mieszanka konia z człowiekiem. Charakteryzuje go dzikość i wolność. Dobrze sobie radzi w walce dystansowej, posługując się łukiem. Najczęściej ubrany w skózaną zbroję. Unika towarzystwa innych ras. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                              | CYKLOP        |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                 | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                 | 2K8 + 15      | 9              | 80              | 4                 | 3            | 2             | 2            |
|                                                                                                                                                                                                                 | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjal (0,5) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                 | 3             | -              | -               | K8 + 10           | 3            | 12            | 20%          |
| Jest to ogromny i niebezpieczny stwór. Potrafi strzelać wiązką światła, ze swego oka, co drugą rundę. Zawsze trafia i nie ma możliwości ochronić się przed tym. Lustro tutaj pomaga. Nie niweluje ona pancerza. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                      | DEMON         |                |                 |                   | bóstwo / złe |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                       | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                       | 2K10 + 20     | 11             | 150             | n/d               | 10           | 7             | 6            |
|                                                                                                                                       | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                       | 8             | 8              | -               | -                 | 16           | 18            | 65%          |
| Jest to na wskroś zła postać. Choć nie ma skrzydeł, potrafi lewitować w powietrzu. Więcej o nim w rozdziale o postaciach eterycznych. |               |                |                 |                   |              |               |              |

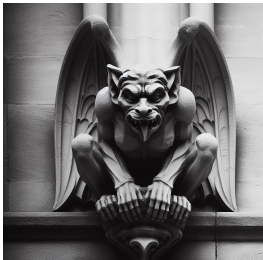
|                                                                                                                         | DEMON WŁADCA  |                |                 |                   | bóstwo / złe |               |              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                          | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                          | 3K10 + 20     | 13             | 250             | n/d               | 12           | 9             | 7            |
|                                                                                                                                                                                                          | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                          | 9             | 10             | -               | -                 | 18           | 20            | 75%          |
| Jest to na wskroś zła postać. Praktycznie najsilniejszy demon jakiego można spotkać. Ta jego wersja posiada skrzydła i potrafi szybko i wysoko latać. Więcej o nim w rozdziale o postaciach eterycznych. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                    | DOPELGANGER (ZMIENNIK) |                |                 |                   | specjalny    |               |              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                      | Obrażenia (1)          | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                      | K6 + 10                | 3              | 30              | 4                 | 4            | 5             | 5            |
|                                                                                                                                                                                                                      | Szybkość               | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                      | 5                      | 4              | -               | 1                 | 8            | 3             | 15%          |
| Potrafi on przybrać formę dowolnej postaci humanoidalnej, ale niezależnie od wyglądu, walory bitewne ma zawsze takie same, czyli niskie. Potrafi symulować głos i ubiór. Wykrzyć go może Rozpoznawanie Magii poz. 3. |                        |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                    | DRZEWIEC      |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                       | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                       | K8 + 18       | 13             | 125             | 3                 | 1            | 1             | 3            |
|                                                                                                                                                                                                                       | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (2) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                       | 2             | 7              | -               | K6 + 7            | 7            | 13            | 20%          |
| Jest to jakby żywe drzewo. Walczy za pomocą gałęzi. Jego nogi to – jego korzeń. Porusza się bardzo powoli. Najczęściej broni lasu. Potrafi strzelać twardymi szyszkami i owocami, dwa razy na rundę (z dwóch źródeł). |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                  | DUCH          |                |                 |                   | nieumarły    |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                     | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                     | K8 + 10       | 4              | 25              | 6                 | 5            | 8             | 4            |
|                                                                                                                                                     | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                     | 6             | 3              | -               | -                 | 4            | 4             | 15%          |
| Duch jest eteryczny, ale walka z nim przebiega standardowo. Walczy swoimi rękoma, które posiłkują się drobną magią. Są to z reguły zagubione dusze. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                           | DŻIN          |                |                 |                   | specjalny    |               |              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                            | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywołność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                            | 2K8 + 15      | 10             | 100             | 9                 | 9            | 8             | 6            |
|                                                                                                                                                                                                            | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                            | 8             | 7              | 2K8 + 12        | -                 | 15           | 10            | 50%          |
| Jest to tajemnicza postać. Nie do końca znana nawet smokom czy bogom. Wiadomo, że przenika czas i przestrzeń. Ma bardzo rozwiniętą wiedzę i moc sprawczą. Walczy magicznymi pięściami lub strzela energią. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                         | GARGULEC      |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                          | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywołność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                          | K8 + 10       | 12             | 35              | 5                 | 4            | 3             | 3            |
|                                                                                                                                                                                                          | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                          | 3             | -              | -               | -                 | 2            | 12            | 50%          |
| Jest to ptak. Gdy lata jest organiczny, Gdy walczy lub chodzi jest kamienny. Raczej nie atakuje z powietrza. Gdy walczy na ziemi, przypomina goblina ze skrzydłami, w wersji kamiennej. Walczy pazurami. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                             | GOBLIN        |                |                 |                   | potwór / humanoid |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                               | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywołność       | Walka             | Unik (1)          | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                               | K8 + 8        | 3              | 30              | 5                 | 4                 | 5             | 3            |
|                                                                                                                                                               | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja      | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                               | 4             | 4              | -               | -                 | 3                 | 5             | 0%           |
| Niski ale waleczny, leśny stwór. Najczęściej lekko ubrany i z krótkim mieczem. Przeważnie organizują się w grupy, które napadają innych w celach rabunkowych. |               |                |                 |                   |                   |               |              |

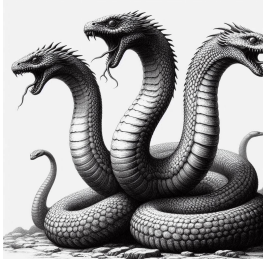
|                                                                                                                                      | GOLEM         |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                         | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywołność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                         | 2K8 + 15      | 12             | 90              | 4                 | 3            | 3             | 1            |
|                                                                                                                                                                                                                         | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                         | 3             | -              | -               | -                 | 2            | 12            | 60%          |
| Są trzy rodzaje. Skalny, gliniany, metalowy. Opisany tu jest skalny. Gliniany jest słabszy, ale ruchliwszy. Metalowy jest silniejszy, ale mniej sprytny. Golemy tworzą się za sprawą magii, tam gdzie dużo ich budulca. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                           | GORGON        |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                              | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywołność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                              | K8 + 15       | 11             | 80              | 6                 | 5            | 11            | -            |
|                                                                                                                                                                                                              | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (2) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                              | 7             | -              | -               | 2K8 + 15          | 2            | 11            | 30%          |
| Jest to opancerzony, zwykle w skalne w płytki, duży i silny byk, który potrafi szarżować. Jego szarża to atak specjalny. Jeśli przeciwnik jest w jednej linii szarży, potrafi zaatakować dwóch wrogów naraz. |               |                |                 |                   |              |               |              |



|                                                                                                                                     | GRYF          |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                      | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                      | K8 + 15       | 8              | 45              | 8                 | 8            | 8             | 1            |
|                                                                                                                                                                                                                      | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                      | 8             | -              | -               | 2K8 + 15          | 2            | 8             | 20%          |
| Jest to latający lew, który najczęściej walczy z powietrza i potrafi wykonać szarżę z powietrza. Gdy zaczyna przegrywać walkę, przeważnie odlatuje, chyba, że ma uszkodzone skrzydła. Szarża to jego atak specjalny. |               |                |                 |                   |              |               |              |

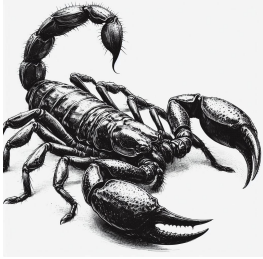
|                                                                                                      | HARPIA        |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                       | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                       | K8 + 12       | 5              | 30              | 5                 | 5            | 5             | 1            |
|                                                                                                                                                                                       | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                       | 5             | -              | -               | -                 | 3            | 5             | 10%          |
| Jest to ptak z głową ludzkiej kobiety, Obojętne czy walczy z ziemi czy z powietrza, warunki walki są podobne. Jej celem jest gromadzenie kosztowności, takich jak perły czy diamenty. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                     | HYDRA         |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                       | Obrażenia (?) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                       | K8 + 15       | 8              | 35              | 7                 | 7            | 4             | -            |
|                                                                                                                                                                                                                       | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                       | 7             | -              | -               | K8 + 10           | 1            | 8             | 30%          |
| Ogromny wąż z trzema głowami. Trzeba je odciąć, lub mocno zranić, aby go zabić. Żywotność (35) dla każdej głowy. Ma tyle ataków ile głów mu pozostało. Atak specjalny - plucie trucizną, raz na rundę, która zatrują. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                        | ILITHID       |                |                 |                   | humanoid     |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                           | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                           | K6 + 10       | 3              | 40              | 4                 | 3            | 5             | 5            |
|                                                                                                                                                                                                           | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                           | 4             | 4              | -               | -                 | 13           | 5             | 10%          |
| Jego siła to telepatia. Kontrola nad istotami o słabych umysłach, czyli pomniejszymi potworami, większością zwierząt i mniej inteligentnymi humanoidami np. pół-ogr. Jednocześnie kontroluje do 20 istot. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                            | JEDNOROŻEC    |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                               | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                               | K8 + 20       | 8              | 70              | 8                 | 7            | 10            | -            |
|                                                                                                                                                                                                               | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                               | 6             | -              | -               | -                 | 3            | 8             | 40%          |
| Ma raczej dobrą aurę, lecz często natura każe mu bronić czegoś świętego - miejsca lub przedmiotu. Wtedy na straży, potrafi zaatakować każdego intruza. Jego róg jest silnie magiczny, zadaje spore obrażenia. |               |                |                 |                   |              |               |              |

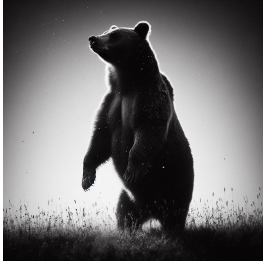
|                                                                                                                                  | LUDZKI GIGANT |                |                 |                   | humanoid     |               |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                   | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                   | 2K8 + 18      | 10             | 100             | 4                 | 2            | 6             | 3            |
|                                                                                                                                                                                                                   | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                   | 3             | 3              | -               | -                 | 3            | 13            | 0%           |
| Okolo 4 metry wysokości. Rzadki ale bardzo trudny przeciwnik. Zdarza się jednak, że żyją i pracują razem z innymi, cywilizowanymi rasami. Gdy walczy przeważnie postępuje się obuchową, ogromną bronią dwuręczną. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                | MANTIKORA     |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                 | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                 | K8 + 15       | 6              | 40              | 6                 | 6            | 3             | -            |
|                                                                                                                                                                                 | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                 | 4             | -              | -               | K8 + 10           | 1            | 6             | 10%          |
| Ogromny skorpion, który wystrzeliwuje z ogona, pod dużym ciśnieniem truciznę, która rozbryzguje się po ciele przeciwnika, niszcząc pancerz, parząc skórę i zatruwając organizm. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                       | MEDUZA        |                |                 |                   | potwór / humanoid |               |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                         | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (1)          | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                         | K6 + 10       | 4              | 35              | 5                 | 5                 | 5             | 15           |
|                                                                                                                                                                                                                         | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (2) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja      | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                         | 5             | 12             | 2K8 + 20        | -                 | 3                 | 6             | 30%          |
| Piękna kobieta, która potrafi fatalnie zauroczyć. Ale i tak jej największą domeną jest strzelanie z łuku. Przeważnie ma silnie magiczny łuk. Jej broń biała, to najczęściejj sztylet. Jej skórę tworzy tuskowy pancerz. |               |                |                 |                   |                   |               |              |

|                  | MINOTAUR      |                |                 |                   | potwór / humanoid |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|
|                                                                                                     | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (1)          | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                     | 2K8 + 14      | 8              | 65              | 7                 | 4                 | 5             | 2            |
|                                                                                                     | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja      | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                     | 4             | -              | -               | -                 | 2                 | 11            | 20%          |
| Jest to mieszanka byka i człowieka. Przeważnie uzbrojony w topór dwuręczny, oraz w zbroję skórzaną. |               |                |                 |                   |                   |               |              |

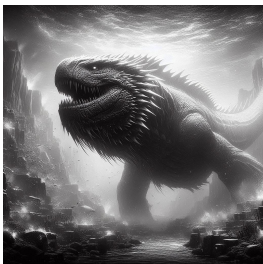
|                                                                                                        | MUMIA         |                |                 |                   | nieumarły    |               |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                           | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                           | K8 + 13       | 5              | 40              | 4                 | 3            | 2             | 1            |
|                                                                                                                                                                                           | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                           | 2             | -              | -               | -                 | 2            | 6             | 30%          |
| Z reguły są to ożywione zwłoki, kogoś bardzo ważnego, wysoko postawionego. Występują nie tylko w piramidach. (W tym systemie piramidy niekoniecznie są grobowcami. Są one smoczą domeną). |               |                |                 |                   |              |               |              |

|  | NIEDŹWIEDŹ    |                |                 |                   | zwierze      |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                   | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                   | K8 + 16       | 8              | 65              | 5                 | 4            | 7             | -            |
|                                                                                   | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                   | 5             | -              | -               | -                 | 2            | 8             | 0%           |
| Typowy, zwykły niedźwiedź, jako zwierzę.                                          |               |                |                 |                   |              |               |              |

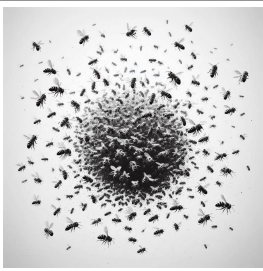
|                                                                                                                                 | OGR           |                |                 |                   | humanoid     |               |              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                  | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                  | 2K8 + 15      | 8              | 75              | 4                 | 4            | 5             | 2            |
|                                                                                                                                                                                                                  | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                  | 3             | 3              | -               | -                 | 3            | 11            | 0%           |
| Ogr to taki wielki i silny człowiek. Często żyje i pracuje z innymi rasami. Jest nawet jego ludzka odmiana – PółOgr, gdzie matką jest ludzka kobieta. Przeważnie walczy ogromną maczugą i nosi skórzany pancerz. |               |                |                 |                   |              |               |              |

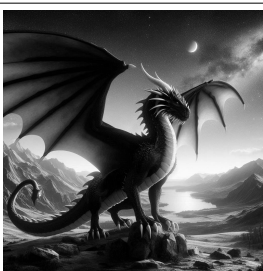
|                                                     | ORK           |                |                 |                   | humanoid     |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                       | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                       | K8 + 10       | 4              | 35              | 6                 | 4            | 4             | 3            |
|                                                                                                                                       | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                       | 4             | 5              | -               | -                 | 3            | 12            | 0%           |
| Ork to taka silniejsza i lepiej uzbrojona wersja goblina. Najczęściej ma broń jednoręczną i tarczę, oraz podstawowy pancerz metalowy. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                  | PAJĄK GIGANT  |                |                 |                 | potwór       |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-----------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                     | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka           | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                     | K6 + 8        | 3              | 30              | 6               | 4            | 6             | -            |
|                                                                                                                                                                                                                     | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specj (0,5) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                     | 6             | -              | -               | K6 + 12         | 1            | 3             | 0%           |
| Gigantyczny pająk. Nie generuje wiele obrażeń, ale jest najbardziej jadowity, ze wszystkich jadowitych stworzeń. Atak specjalny – punktowe plucie jadem, co dwie rundy. Może uwięzić przeciwnika w swej pajęczynie. |               |                |                 |                 |              |               |              |

|                                                                                                                                    | PRARYBA       |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                       | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                       | ogromne       | 20             | 200             | -                 | -            | -             | -            |
|                                                                                                                                                                                                                       | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                       | -             | -              | -               | -                 | 2            | 20            | 60%          |
| Ogromna bestia wodna, (60 metrów długości) która była na Matrem od zawsze. Raczej się jej nie spotyka, a jeszcze rzadziej przeżywa się to spotkanie. Nawet jeden bojowy statek z załogą, nie jest dla niej wyzwaniem. |               |                |                 |                   |              |               |              |

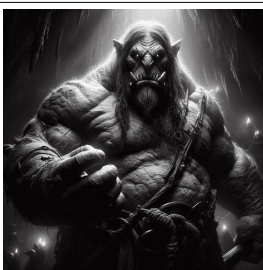


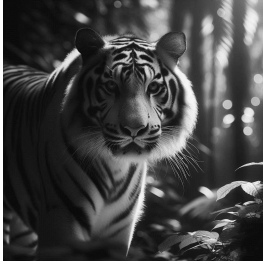
|                                                                                                                 | RÓJ           |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                  | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                  | K6 + 6        | 1              | 25              | 9                 | 9            | 12            | -            |
|                                                                                                                                                                                                  | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                  | 8             | -              | -               | -                 | 1            | 1             | 0%           |
| Rój pszczoł – jeden organizm. Ciężko go zabić. Przydatny jest gaz, ogień itp. Na szczęście stosunkowo łatwo go przegnać i ogólnie generuje małe obrażenia. Kłopotem bywa kilka roi jednocześnie. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                      | SMOK          |                |                 |                 | potwór / specjalny |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-----------------|--------------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                       | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka           | Unik (2)           | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                       | 3K8 + 20      | 22             | 350             | 11              | 9                  | 7             | -            |
|                                                                                                                                                                                                                       | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specj (0,5) | Inteligencja       | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                       | 8             | -              | -               | 4K8 + 20        | 13                 | 22            | 85%          |
| Smoki rzadko wdają się w relacje, a jeszcze rzadziej w walkę z innymi. Poza tym jest wiele rodzaj (kolorów) smoków. Każdy charakteryzuje się czymś innym, ma inne cele. Atak specjalny – zianie ogniem co dwie rundy. |               |                |                 |                 |                    |               |              |

|                                                                                                                                | SYRENA        |                |                 |                   | potwór / humanoid |               |              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                  | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (1)          | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                  | K6 + 8        | 3              | 30              | 3                 | 3                 | 4             | 4            |
|                                                                                                                                                                                                                  | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja      | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                  | 3             | 3              | -               | -                 | 6                 | 3             | 50%          |
| Jej naturalnym środowiskiem jest woda. Legendy mówią, że potrafią one wyjść też na ląd i przy tej okazji zmienić płetwę w nogi. Słyną ze swego hipnotycznego śpiewu, który może być zabójczy. Poza tym są słabe. |               |                |                 |                   |                   |               |              |

|                                                                                                                              | SZKIELET      |                |                 |                   | nieumarty    |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                 | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                 | K8 + 10       | 4              | 30              | 5                 | 4            | 4             | 3            |
|                                                                                                                                                                                                                 | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                 | 4             | 3              | -               | -                 | 1            | 11            | 0%           |
| Podstawowy przedstawiciel nieumartych. Przeważnie powołany do życia, na żądanie nekromanty, czy innego maga. Bywa uzbrojony dzięki inicjatorowi. Tu jest opisany z mieczem, tarczą i lekkim metalowym pancerzu. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                              | TROLL         |                |                 |                   | potwór / humanoid |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                 | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywność         | Walka             | Unik (1)          | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                 | K8 + 17       | 6              | 75              | 5                 | 3                 | 4             | 3            |
|                                                                                                                                                                                                                 | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja      | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                 | 3             | 4              | -               | -                 | 2                 | 9             | 0%           |
| Troll jest duży, silny i często gruby, co utrudnia mu walkę. Jest nieprzewidywalny, a jego celem jest jedzenie i picie. Bywa na rauszu, co też utrudnia mu walkę. Nosi dwuręczną broń i lekki pancerz skórzany. |               |                |                 |                   |                   |               |              |

|  | TYGRYS        |                |                 |                   | zwierze      |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                   | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                   | K8 + 16       | 6              | 45              | 8                 | 7            | 10            | -            |
|                                                                                   | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                   | 7             | -              | -               | -                 | 1            | 6             | 0%           |
| Typowy, zwykły tygrys, jako zwierzę.                                              |               |                |                 |                   |              |               |              |

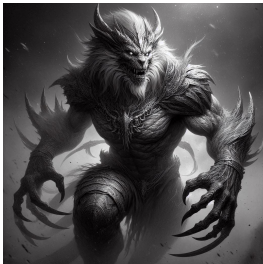
|                                                                                                                | UPIÓR         |                |                 |                   | nieumarły    |               |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                 | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                 | K8 + 12       | 4              | 50              | 9                 | 8            | 5             | 3            |
|                                                                                                                                                                                                 | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                 | 7             | 3              | -               | -                 | 9            | 12            | 50%          |
| Jest to bardzo zaawansowany duch. Często dodatkowo pała się on magią. Ma ogromne pokłady Many. Raczej nie zna zaklęć trzeciego poziomu, ani własnych czarów. Często jest magicznie opancerzony. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                             | VAMPIR        |                |                 |                   | nieumarły    |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                               | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                               | K8 + 15       | 6              | 100             | 6                 | 5            | 5             | 5            |
|                                                                                                                                                                                                               | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                               | 4             | 4              | -               | -                 | 9            | 6             | 40%          |
| Walczy nieczystą magią, poprzez swe dłonie. Dysponuje dwoma ugryzieniami. Jedno pochłania Żywotność (20 pkt), drugie zamienia w wampira. Jest nieśmiertelny ale można go zabić. Nie zmienia się w nietoperza. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                          | WĄŻ           |                |                 |                   | zwierze      |               |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                             | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                             | K6 + 8        | 3              | 30              | 8                 | 9            | 6             | -            |
|                                                                                                                                                             | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                             | 8             | -              | -               | dusi              | 1            | 3             | 0%           |
| Wąż, jako zwierzę, ale w swej najgroźniejszej wersji. Często stara się dusić swą ofiarę (potrzebuje kilkadziesiąt sekund). Czasami dodatkowo bywa jadowity. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                  | WIEDŹMA       |                |                 |                   | humanoid     |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                     | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                     | K8 + 10       | 3              | 35              | 3                 | 3            | 3             | 4            |
|                                                                                                                                                                                                     | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                     | 3             | 3              | -               | -                 | 7            | 3             | 10%          |
| Mroczna i tajemnicza kobieta, która pała się magią kuglarską. Dysponuje przeróżnymi czarami i ma spory zasób Many. Kłątwa czy kukietka voodoo to jej domena. Bezpośrednio walczy swą zaklętą laską. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|  | WILK          |                |                 |                   | zwierze      |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                   | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                   | K8 + 8        | 3              | 25              | 7                 | 6            | 7             | -            |
|                                                                                   | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                   | 6             | -              | -               | -                 | 1            | 3             | 0%           |
| Typowy, zwykły wilk, jako zwierzę.                                                |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                | WILKOŁAK      |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                 | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                 | K8 + 16       | 9              | 90              | 6                 | 5            | 5             | 1            |
|                                                                                                                                                                                                                 | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                 | 5             | -              | -               | -                 | 1            | 9             | 0%           |
| Mieszanka człowieka z wilkiem. Zmienia swój byt między ludzkim a zwierzęcym. Między zamianami musi minąć kilka godzin. W wersji zwierzęcej funkcjonuje jako potwór. Pozostaje tajemnicą, jak powstaje wilkołak. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                   | ZOMBI         |                |                 |                   | nieumarły    |               |              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                     | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                     | K8 + 8        | 6              | 50              | 4                 | 2            | 1             | 1            |
|                                                                                                                                                                                                                     | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                     | 2             | 2              | -               | -                 | 1            | 6             | 25%          |
| Gdy ktoś wskrzesza zwłoki, które jeszcze się nie rozłożyły – tak właśnie powstaje zombi. Powolny ale dosyć żywotny przeciwnik. Przeważnie w zwykłym ubiorze, w którym go pochowano, choć inicjator może go uzbroić. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                                                                                                                   | ŻYWIOŁAK      |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                                                      | Obrażenia (1) | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (2)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                                                                                                      | K8 + 13       | 5              | 60              | 9                 | 8            | 7             | -            |
|                                                                                                                                                                                                                      | Szybkość      | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                                                                                                      | 7             | -              | -               | -                 | 2            | 5             | 20%          |
| Są trzy rodzaje. Ognia, który ma większe Obrażenia. Powietrza, który ma trzy uniki. Wody, który ma więcej Żywotności. Ich powstanie i rodzaj budulca zależy od rodzaju. Więcej w rozdziale o postaciach eterycznych. |               |                |                 |                   |              |               |              |

|                                               | ŻYWIOŁAK ZIEMI |                |                 |                   | potwór       |               |              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------|-----------------|-------------------|--------------|---------------|--------------|
|                                                                                                                                  | Obrażenia (1)  | Wytrzymałość   | Żywotność       | Walka             | Unik (1)     | Zwinność/Bieg | Zręczność    |
|                                                                                                                                  | K8 + 17        | 10             | 90              | 5                 | 4            | 4             | -            |
|                                                                                                                                  | Szybkość       | Um Strzeleckie | Obr Dystans (1) | Obr Specjalne (1) | Inteligencja | Pancerz       | Odp na Magię |
|                                                                                                                                  | 3              | -              | -               | -                 | 1            | 10            | 40%          |
| To nie jest istota eteryczna (choć jest o niej mowa w rozdziale im poświęconym). Jest to magicznie powstały zlepek ubitej gleby. |                |                |                 |                   |              |               |              |

## ZAKŁĘCIA – Czary Natury 1 poziom

### PŁOMIEŃ (Ofensywny / Użytkowy)

Opis: Z rąk rzucającego zaklęcie wylatuje płomień, który rani cel, zadając mu K10 obrażeń, niwelując jego Wytrzymałość i pancerz o połowę. Nie obowiązują tutaj dorzuty. Dodatkowo ogień może palić otoczenie, a także niszczyć pancerz. Oczywiście nie zniszczy go od razu i taki pancerz można podreperować. Obowiązują inne wzory niż podczas „momentów niebezpiecznych”, które zależą od Mistrza Gry.

|             |           |            |                   |
|-------------|-----------|------------|-------------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K10               |
| Zasięg:     | 10 metrów | Pancerz:   | niweluje o połowę |
| Koszt Many: | 1         | Dorzut:    | nie               |

### ALARM (Użytkowy)

Opis: Poprzez impuls podczas snu, zaklęcie budzi rzucającego, gdy w jego pobliżu pojawi się coś lub ktoś niepowołany. Trzeba rzucić czar przed zaśnięciem. Ktoś ultra cichy, bądź z magicznymi właściwościami, może nie zostać wykryty.

|             |           |
|-------------|-----------|
| Czas:       | 10 godzin |
| Zasięg:     | 40 metrów |
| Koszt Many: | 2         |

### ZASKLEPIENIE RAN (Leczniczy)

Opis: Co prawda, zaklęcie to nie przywraca nagle Żywności, ale całkowicie zasklepia wszystkie rany, tak aby Żywność już się nie zmniejszała, a wręcz przeciwnie, powoli się regenerowała, tak jakby użyto opatrunków i maści leczniczych z Umiejętnością – Medycyna, na pierwszym poziomie.

|             |         |
|-------------|---------|
| Czas:       | Od razu |
| Zasięg:     | Dotyk   |
| Koszt Many: | 2       |

---

### POCISK LODOWY (Ofensywny)

Opis: Z rąk rzucającego zakłęcie wystrzeliwuje zimny pocisk, który zadaje K10 obrażeń, niwelując o połowę Wytrzymałość i pancerz celu. Obowiązują dorzuty. Dodatkowo istnieje 50% szans na zmrożenie trafionego przeciwnika. Tak zmrożony cel traci atak ofensywny w tej i następnej turze. Jeśli w obecnej turze cel wykonał już swój atak, traci go tylko w następnej turze. Zamrożony przeciwnik może normalnie się bronić. Oczywiście nie może się on poruszać.

|             |           |            |                   |
|-------------|-----------|------------|-------------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K10               |
| Zasięg:     | 30 metrów | Pancerz:   | niweluje o połowę |
| Koszt Many: | 3         | Dorzut:    | tak               |

---

### ZATRUTY POCISK (Ofensywny)

Opis: Z rąk rzucającego zakłęcie wystrzeliwuje zatruty pocisk, który zadaje K10 + 5 obrażeń, nie niwelując Wytrzymałości ani pancerza u wroga. Obowiązują dorzuty. Dodatkowo istnieje 50% szans na zatrucie przeciwnika, który został trafiony. Tak zatruty cel traci co pięć minut jeden punkt Żywotności. Działa przez dwie godziny. Oczywiście chroni tutaj Odporność na Trucizny.

|             |           |            |              |
|-------------|-----------|------------|--------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K10 + 5      |
| Zasięg:     | 20 metrów | Pancerz:   | nie niweluje |
| Koszt Many: | 2         | Dorzut:    | tak          |

---

### ZWIĘKSZENIE ODPORNOŚCI NA TRUCIZNĘ (Defensywny)

Opis: Wybranej istocie zwiększa się ogromnie odporność na trucizny, która w zależności od Mistrza Gry może wynieść maksymalnie około 80%.

|             |           |
|-------------|-----------|
| Czas:       | 1 godzina |
| Zasięg:     | 15 metrów |
| Koszt Many: | 1         |

### MAŁA ILUZJA (Iluzja)

Opis: Na wybranym obszarze pojawia się dowolna, statyczna iluzja o rozmiarach nie większych niż pół metra sześciennego.

Czas: 30 minut

Zasięg: 50 metrów

Koszt Many: 2

### MAGICZNE OTWARCIE / ZAMKNIĘCIE (Użytkowy)

Opis: Za pomocą tego czaru można otworzyć drzwi magiczne lub zamknąć dowolne drzwi w sposób magiczny. Tak zamkniętych drzwi nie można otworzyć w konwencjonalny sposób.

Czas: 3 godziny

Zasięg: 2 metry

Koszt Many: 3

### ŚWIATŁO (Użytkowy)

Opis: Rzucający zaklęcie zaczyna świecić jasną poświatą, która rozświetli nawet magiczne ciemności. Promień poświaty to około 20 metrów.

Czas: 30 minut

Zasięg: tylko na siebie

Koszt Many: 1

### ODDECH (Użytkowy)

Opis: Cel dotknięty tym czarem, potrafi około 10 razy dłużej wytrzymać bez powietrza np. pod wodą. Szczególnie przydatne podczas nurkowania.

Czas: 45 minut

Zasięg: 2 metry

Koszt Many: 1

---

### SPACZENIE (Psychologiczne)

Opis: Wybranej istocie zaczynają doskwierać uciążliwe dolegliwości, takie jak (do wyboru) wszy, pryszcze, smród i inne...

Czas: 1 godzina

Zasięg: 25 metrów

Koszt Many: 2

---

### POLIGLOTA (Użytkowe)

Opis: Rzucający to zaklęcie ma szansę rozumieć i mówić językiem wybranej istoty humanoidalnej. Rzut K6. (1-4) nie udało się w ogóle. (5) udało się trochę. (6) udało się bardzo dobrze. Rzuca MG. Można oczywiście próbować do skutku.

Czas: 15 minut

Zasięg: tylko na siebie

Koszt Many: 5

---

### PRZYWOŁANIE CHOCHLIKA (Przywołanie)

Opis: Zostaje przywołany chochlik, który walczy po stronie rzucającego zaklęcie. Wygląd chochlika jest losowy, ale z reguły jest to stwór podobny do goblina. Podobnie też radzi sobie w walce. Czar można rzucić tylko dwa razy dziennie.

Czas: 1 godzina lub zgon

Zasięg: 2 metry

Koszt Many: 4

---

### ODPOCZYNEK (Użytkowe)

Opis: Wybrana postać, która jest zmęczona, natychmiast całkowicie się regeneruje.

Czas: natychmiast

Zasięg: 5 metrów

Koszt Many: 3

### UDERZENIE ENERGII (Ofensywne)

Opis: Z rąk rzucającego zakłęcie wylatuje czysta kula energii, która zadaje K10 + 10 obrażeń i nie niweluje Wytrzymałości ani pancerza u wroga. Obowiązują dorzuty.

Czas: 1 runda

Obrażenia: K10 + 10

Zasięg: 45 metrów

Pancerz: nie niweluje

Koszt Many: 4

Dorzut: tak



## ZAKŁĘCIA - Czary Boskie 1 poziom

### PIORUN (Ofensywny)

Opis: Na wybrany cel spada piorun zadając mu K6 + 5 obrażeń. Dodatkowo, za każdą metalową część pancerza, cel traci kolejny jeden punkt obrażeń. Czyli ktoś w pełnej metalowej zbroi i tarczy otrzyma K6 + 10 obrażeń, niwelując jego Wytrzymałość i pancerz. Nie ma dorzutów.

|             |           |            |                               |
|-------------|-----------|------------|-------------------------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K6 + 5 (+1 za metalową część) |
| Zasięg:     | 30 metrów | Pancerz:   | niweluje                      |
| Koszt Many: | 2         | Dorzut:    | nie                           |

### ANTY UDERZENIE (Ofensywny)

Opis: Wybrany cel w jednej chwili, na skutek tajemniczych zjawisk, traci K4 Żywołności. Co ważne zaklęcie to zmniejsza o połowę Odporność na Magię u wybranego celu, oraz zadaje dodatkowe K6 obrażeń Żywiotakom, Upiorom czy Duchom, niwelując całkowicie ich pancerz. Po udanym ataku tym czarem, cel uodparnia się całkowicie na niego, na K4 tury (gracz wie na ile tur). Smoki i demony, zaatakowane tym czarem, tracą (tylko!) K4 Żywołności i się uodparniają. Brak dorzutu.

|             |           |            |                     |
|-------------|-----------|------------|---------------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K4 + ewentualnie K6 |
| Zasięg:     | 30 metrów | Pancerz:   | niweluje            |
| Koszt Many: | 3         | Dorzut:    | nie                 |

### AUTO UDERZENIE (Ofensywny)

Opis: Z rąk rzucającego zaklęcie wylatuje masa energii, która stanowi jakby pocisk samonaprowadzający. Omijając przeszkody, szuka żywego celu, któremu zadaje K8 + 8 obrażeń, nie niwelując jego Wytrzymałości i pancerza. Przydaje się np. w jaskiniach lub po prostu w lesie, ale trzeba uważać żeby pocisk ten nie trafił kogoś, kogo nie powinien. Tutaj obowiązują dorzuty.

|             |           |            |              |
|-------------|-----------|------------|--------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K8 + 8       |
| Zasięg:     | 60 metrów | Pancerz:   | nie niweluje |
| Koszt Many: | 3         | Dorzut:    | tak          |

#### TELEKINEZA (Użytkowy)

Opis: Dowolny przedmiot w pobliżu rzucającego czar można wprawić w ruch. Przedmiot jednak nie może być cięższy niż 15 kilogramów.

Czas: 15 sekund

Zasięg: 30 metrów

Koszt Many: 1

#### DŹWIĘK (Użytkowy)

Opis: W regionie, w którym przebywa rzucający zaklęcie, emituje się fala dźwiękowa o dowolnych właściwościach. Nie może ona być jednak na tyle głośna, aby działać jako czar ofensywny.

Czas: 15 sekund

Zasięg: 30 metrów

Koszt Many: 1

#### ZAUROCZENIE (Psychologiczny)

Opis: Dowolna istota, na którą rzucono ten czar, przez jakiś czas, będzie pozostawała pod urokiem rzucającego zaklęcie (Ogłoda x 2 / Min.: 10). Czar potęguje się, jeśli rzucamy go na bliźniaczą rasę. Przydaje się podczas interakcji społecznych.

Czas: 2 godziny

Zasięg: 30 metrów

Koszt Many: 2

#### WIDZENIE W CIEMNOŚCIACH (Użytkowy)

Opis: Dowolna istota na którą rzucono ten czar, przez jakiś czas będzie doskonale widziała w ciemnościach.

Czas: 1 godzina

Zasięg: 30 metrów

Koszt Many: 1

### MŁOT (Ofensywny)

Opis: Wybrany cel, który walczy z rzucającym zakłęcie w zwarcie, otrzymuje (Inteligencja x2)  
+ K10 obrażeń nie niwelujących Wytrzymałości ani pancerza celu. Obowiązuje dorzut.

Czas: 1 runda

Obrażenia: (Int x2) + K10

Zasięg: zwarcie

Pancerz: nie niweluje

Koszt Many: 2

Dorzut: tak

## ZAKŁĘCIA – Czary Natury 2 poziom

### KULA OGNIĄ (Ofensywny)

Opis: Z rąk rzucającego zakłęcie wylatuje ognista kula, która rani cel zadając mu K10 + 5 obrażeń, niwelując jego Wytrzymałość i pancerz o połowę. Kula ta może ranić maksymalnie trzy istoty, jeśli te znajdują się blisko siebie. Dodatkowo ogień może palić otoczenie, a także niszczy pancerz. Oczywiście nie zniszczy go od razu i taki pancerz można podreperować. Trzeba uważać z tym czarem, gdyż można ranić nim także przez przypadek swoich kompanów. Obowiązuje dorzut.

|             |           |            |                   |
|-------------|-----------|------------|-------------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K10 + 5           |
| Zasięg:     | 40 metrów | Pancerz:   | niweluje o połowę |
| Koszt Many: | 3         | Dorzut:    | tak               |

### FALA ENERGII (Ofensywny)

Opis: Z rąk rzucającego zakłęcie wylatuje niewidzialna energia, która rani cel zadając mu K10 + 10 obrażeń. Nie niweluje ona Wytrzymałości ani pancerza celu. Dodatkowo istnieje 50% szans na wytrącenie przeciwnika z równowagi, przez co w tej i następnej rundzie ma ujemny (-1) modyfikator do wszystkich testów bitewnych.

|             |           |            |              |
|-------------|-----------|------------|--------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K10 + 10     |
| Zasięg:     | 40 metrów | Pancerz:   | nie niweluje |
| Koszt Many: | 3         | Dorzut:    | tak          |

### ZMROŻENIE (Taktyczny)

Opis: Zmrożony przeciwnik traci swój atak ofensywny, ale może się bronić. Jednak nawet jeśli po stronie rzucającego zakłęcie wszystko będzie poprawnie, to istota która nie ma odporności na magię, zawsze będzie miała przynajmniej 25% szans na uniknięcie efektu tego czaru.

|             |                          |
|-------------|--------------------------|
| Czas:       | ta i dwie następne rundy |
| Zasięg:     | 30 metrów                |
| Koszt Many: | 4                        |

---

### OŚLEPIENIE (Psychologiczny)

Opis: Oślepiiony przeciwnik traci swój ruch, zarówno ofensywny jak i defensywny. Cel na którego rzuca się to zaklęcie, ma minimalnie 25% szans na uniknięcie jego efektu. Jeśli ma odporność na magię powyżej 25%, wtedy oczywiście obowiązuje ta wyższa wartość.

Czas: ta i następna runda

Zasięg: 30 metrów

Koszt Many: 5

---

### MAGICZNA ZBROJA (Defensywny)

Opis: Wybrany cel zyskuje +3 do Wytrzymałości. Jeśli czar zostaje rzucony na samego siebie zyskujemy +6 do Wytrzymałości. Zbroja polega na falującej wokół nas obronnej energii.

Czas: 15 minut

Zasięg: 25 metrów

Koszt Many: 5

---

### ULECZENIE (Leczniczy)

Opis: Wybrany cel zostaje uleczony, co polega na przywróceniu mu maksymalnie 20 / 35 / 50 punktów Żywołności, oraz zasklepieniu większości ran. Nie można przekroczyć maksymalnego pułapu Żywołności.

Czas: od razu

Zasięg: 40 metrów

Koszt Many: 3 / 5 / 7

---

### ŚREDNIA ILUZJA (Iluzja)

Opis: Na wybranym obszarze pojawia się dowolna, statyczna iluzja o rozmiarach nie większych niż jeden metr sześcienny.

Czas: 45 minut

Zasięg: 50 metrów

Koszt Many: 3

### DUŻA ILUZJA (Iluzja)

Opis: Na wybranym obszarze pojawia się dowolna, statyczna iluzja o rozmiarach nie większych niż trzy metry sześciennie.

Czas: 1 godzina

Zasięg: 60 metrów

Koszt Many: 5

### POMOST (Użytkowe)

Opis: Na wybranym obszarze pojawia się pomost, po którym można przejść nad przepaścią lub rzeką. Jednak rozmiary takiego pomostu nie mogą być większe niż około 4 metry szerokości i 25 metrów długości. Zawsze można rzucić kilka takich zaklęć, jeśli będzie trzeba.

Czas: 15 minut

Zasięg: 20 metrów

Koszt Many: 3

### UŚPIENIE (Psychologiczny)

Opis: Uśpiony przeciwnik zapada w głęboki sen. Jednak zaklęcie nie działa, gdy wokół jest spory harmider spowodowany np. toczącą się walką. Poza tym sen może zostać przerwany czymś wyjątkowo donośnym. Nie można rzucić na siebie.

Czas: 45 minut

Zasięg: 30 metrów

Koszt Many: 5

---

### PRZEMIANA W BESTIĘ (Przemiana)

Opis: Można rzucić tylko na kogoś kto wyraża na to mentalną zgodę. Postać, na której użyto czaru funkcjonuje jako bestia np. tygrys lub niedźwiedź, może brać udział w walce zachowując swój umysł. Nie można się zmienić w nic latającego ani przesadnie silnego. Można zakończyć działanie zaklęcia przed czasem, zgodnie z wolą rzucającego czar.

Czas: 45 minut

Zasięg: 20 metrów

Koszt Many: 6

---

### OŻYWIENIE TRUPA (Nekromancja)

Opis: Zaklęcie przywołuje trupa do życia. Tak pozyskane zwłoki, funkcjonują jako szkielet bądź zombi, w zależności od stopnia rozkładu. Zaklęcie nie działa na świeże zwłoki, muszą być martwe przynajmniej od około tygodnia. Trup walczy z nami aż do ponownej śmierci, po której nie można go ponownie ożywić. Wskrzeszone zwłoki nie mają duszy ani świadomości. Istnieje 10% szans, że wskrzeszone zwłoki nie będą posłuszne dla rzucającego zaklęcie. Można zdecydować się wydać więcej Many, wtedy trup jest zawsze posłuszny, jest nieco silniejszy i potrafi wyjść nawet z grobu. Zwykły czarodziej (nie nekromanta) może mieć maksymalnie 3 szkielety lub zombi w swej armii.

Czas: zgon

Zasięg: 25 metrów

Koszt Many: 3 / 6

---

### POSKROMIENIE BESTII (Taktyczne)

Opis: Dzięki temu czarowi możemy poskromić dziką bestię. Nie przejmujemy nad nią kontroli, ale nas skrzywdzi, o ile nie będziemy wobec niej agresywni. Szansa na poskromienie celu wynosi od 20% do 80% w zależności od zaawansowania intelektualnego i magicznego bestii. Można wydać więcej Many, wtedy jest dodatkowa szansa, aby bestia walczyła po stronie rzucającego zaklęcie.

Czas: 2 godziny

Zasięg: 35 metrów

Koszt Many: 3 / 5

### PECH (Psychologiczny)

Opis: Na dowolny cel humanoidalny spada pech, który objawia się ujemnym modyfikatorem (-1) do wszystkich testów. Istota pod działaniem tego czaru, zachowuje się dziwnie, jakby kręciło się jej w głowie.

Czas: 25 minut

Zasięg: 35 metrów

Koszt Many: 3

### UŚWIĘCENIE ORĘŻA (Taktyczny)

Opis: Dowolna broń czy to biała, czy dystansowa, zachowuje się jak broń potraktowana przez olej święcony zwykły lub mocny, w zależności od wydanych punktów Many.

Czas: 30 minut

Zasięg: 25

Koszt Many: 3 / 6



## ZAKŁĘCIA – Czary Boskie 2 poziom

### BŁYSKAWICA (Ofensywny)

Opis: Działa jak piorun, ale może ranić trzy istoty jednocześnie, jeśli te znajdują się blisko siebie. Trzeba uważać aby nie ranić swojego kompana.

Czas: 1 runda

Zasięg: 40 metrów

Koszt Many: 5

### KRADZIEŻ ŻYCIA / MANY (Psychologiczny)

Opis: Jest to jakby przekazanie 8 punktów Żywołności lub 12 punktów Many na rzecz rzucającego zaklęcie. Oczywiście cel musi posiadać te punkty. Czarem tym nie można zabić, ale za to można przekroczyć maksymalny pułap Many u rzucającego zaklęcie. Nawet jeśli wszystko się uda rzucającemu zaklęcie, w sensie walki psychologicznej, zawsze jest jeszcze na końcu 25% szans na uniknięcie efektu tego czaru.

Czas: 1 runda

Zasięg: 40 metrów

Koszt Many: 4

### MAGICZNY OREŻ (Ofensywny)

Opis: Różdżką magiczną rzucającego zaklęcie można walczyć jak bronią jednoręczną, natomiast laską magiczną jak bronią dwuręczną. Poza tym oba te przedmioty nie tracą swych magicznych właściwości. Co więcej, tak pozyskany oręż działa jak pod wpływem czaru Uświęcenie Oręża.

Czas: 25 minut

Zasięg: własna osoba

Koszt Many: 4

---

### ROZMYCIE (Defensywny)

Opis: Wybrana istota staje się odporniejsza na ataki dystansowe, poprzez zmniejszenie Umiejętności Strzeleckich u przeciwnika o połowę.

Czas: 25 minut

Zasięg: 35 metrów

Koszt Many: 4

---

### SZCZĘŚCIE (Taktyczny)

Opis: Wybrana istota zyskuje szczęście, które pozwala jej na powtórzenie jednego, dowolnego testu. Można użyć, na jedną i tą samą postać raz na 12 godzin i dowolnie na jak wiele osób. Przydatne na przykład przed ważnymi testami. Ten drugi rzut jest obowiązujący.

Czas: 1 godzina

Zasięg: 35 metrów

Koszt Many: 3

---

### ZMNIEJSZENIE / ZWIĘKSZENIE ODP. NA MAGIĘ (Psychologiczny / Taktyczny)

Opis: Wybrana istota otrzymuje dodatni bądź ujemny modyfikator do Odp. Na Magię (20%). Na potężne smoki czy demony, też to działa, ale w mniejszym stopniu. Zaklęcie można rzucić jeden raz, na jedną istotę – nie kumuluje się. Gdy traci aktywność, można rzucić go znów na daną istotę.

Czas: 1 godzina

Zasięg: 35 metrów

Koszt Many: 5

---

### ZMNIEJSZENIE / ZWIĘKSZENIE CECHY (Psychologiczny / Taktyczny)

Opis: Wybrana istota otrzymuje dodatni bądź ujemny modyfikator do wybranej Cechy o jeden bądź dwa punkty, co jest zależne od ilości wydanej Many.

Czas: 30 minut

Zasięg: 35 metrów

Koszt Many: 3 lub 7

---

### ROZPROSZENIE MAGII (Taktyczny)

Opis: Działa, gdy rzucający zaklęcie ma Rozpoznawanie Magii na drugim poziomie. Wiedząc z jaką magią ma do czynienia, potrafi się jej całkowicie pozbyć. Działa tylko na pomniejszą i standardową magię. Przydatne, gdy np. na sojusznika rzucono szkodliwe zaklęcie. Można także odczarować zaklęty przedmiot, ale szansa na to wynosi 50%. Poza tym zaklęty przedmiot odzyskuje swe walory po 6 godzinach. Przydatne, gdy przeciwnik posiada magiczną broń. Nie działa na magiczne różdżki ani magiczne laski.

Czas: n/d

Zasięg: 40 metrów

Koszt Many: 4

---

### TELEPORTACJA (Psychologiczny / Użytkowy)

Opis: Wybrana istota teleportuje się w dowolne miejsce, ale takie które widzi mag i nie dalsze niż 300 metrów. Jeśli czar rzucony jest na kogoś innego niż rzucający zaklęcie, kosztuje więcej Many.

Czas: od razu

Zasięg: 35 metrów

Koszt Many: 4 lub 7

---

### PRZYWOŁANIE GOLEMA (Przywołanie)

Opis: Zostaje przywołany golem, który walczy po stronie rzucającego zaklęcie. Wygląd golema jest losowy, ale z reguły jest to stwór podobny gabarytami do krasnoluda. Struktura golema to z reguły np. lita skała, dzięki czemu posiada on mocne właściwości magiczne jeśli chodzi o jego defensywę. Czar można rzucać tylko dwa razy dziennie.

Czas: 2 godziny lub zgon

Zasięg: 2 metry

Koszt Many: 5

### SAMOEKSPLOZJA (Ofensywa)

Opis: Rzucający to zaklęcie eksploduje nagle czystą, skumulowaną energią, która jemu samemu nic nie robi. Natomiast wszyscy, którzy przebywali w jego pobliżu, zostają odepchnięci na pewną odległość zależną od ich masy. Poza tym eksplozja zadaje wszystkim K10 + 15 obrażeń, które nie niwelują Wytrzymałości ani pancerza celu. Odepchnięty przeciwnik musi poświęcić rundę, aby wstać z ziemi. Nie ma tutaj dorzutów.

|             |           |            |              |
|-------------|-----------|------------|--------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K10 + 15     |
| Zasięg:     | 1,5 metra | Pancerz:   | nie niweluje |
| Koszt Many: | 6         | Dorzut:    | nie          |

### RELATYWNY ATAK (Ofensywa)

Opis: Z rąk rzucającego zaklęcie wystrzeliwuje pewna forma energii, która zadaje liczbę obrażeń zależną od poziomu Inteligencji. Wzór na ilość obrażeń to (Inteligencja x1,5 lub Inteligencja x2, lub Inteligencja x2,5, w zależności od wydanej Many). Czar ten nie niweluje Wytrzymałości ani pancerza celu. Można rzucić na jedną istotę, czy potwora. Brak dorzutów.

|             |                         |            |                       |
|-------------|-------------------------|------------|-----------------------|
| Czas:       | 1 runda                 | Obrażenia: | Int x (1,5 / 2 / 2,5) |
| Zasięg:     | 40 lub 50 lub 60 metrów | Pancerz:   | nie niweluje          |
| Koszt Many: | 2 lub 4 lub 8           | Dorzut:    | nie                   |

### OCHRONA PRZED DEMONEM (Defensywa)

Opis: Zawsze, gdy rzucono ten czar, skuteczny atak demoniczny, zabiera o połowę mniej Żywotności niż normalnie. Czar ten rzuca się na jednostkę lub grupowo (8 Many za każdą postać, max 10 postaci).

|             |           |
|-------------|-----------|
| Czas:       | 25 minut  |
| Zasięg:     | 50 metrów |
| Koszt Many: | 8         |

## ZAKŁĘCIA – Czary Natury 3 poziom

### MASA ENERGII (Ofensywny)

Opis: Z rąk rzucającego zakłęcie wylatuje energia, która rani cel zadając mu K10 + 15 obrażeń. Nie niweluje jednak ona jego Wytrzymałości i pancerza. Dodatkowo istnieje 50% szans na to, że ta energia powali cel. Cel, który stracił równowagę w tej i następnej turze ma ujemny modyfikator (-1) do wszystkich rzutów bitewnych. Obowiązuje dorzut.

|             |           |            |              |
|-------------|-----------|------------|--------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K10 + 15     |
| Zasięg:     | 50 metrów | Pancerz:   | nie niweluje |
| Koszt Many: | 4         | Dorzut:    | tak          |

### TRZĘSIENIE ZIEMI (Ofensywny)

Opis: Na dowolnym obszarze widzianym przez maga, dochodzi do lekkiego trzęsienia ziemi. Może się to przydać np. do osłabienia murów obronnych itp.

|             |            |
|-------------|------------|
| Czas:       | 1 minuta   |
| Zasięg:     | 200 metrów |
| Koszt Many: | 9          |

### MASOWE ULECZENIE (Leczniczy)

Opis: Wszyscy członkowie drużyny rzucającego czar, którzy znajdują się w obrębie czaru (max 10 istot), zyskują 30 punktów Żywotności. Oczywiście nie można w ten sposób przekroczyć maksymalnego pułapu Żywotności. Poza tym czar ten można rzucać najwyżej co 3 rundy.

|             |           |
|-------------|-----------|
| Czas:       | 1 runda   |
| Zasięg:     | 80 metrów |
| Koszt Many: | 9         |

### KLATWA (Psychologiczny)

Opis: Wybrany cel traci przez kolejne 3 rundy, po 7 Żywotności w każdej. Na przykład jeśli początkowo miał 20 punktów, to po trzech rundach będzie miał (3x7), czyli minus 21 punktów, czyli w praktyce będzie martwy. Zwykły śmiertelnik - czarodziej, ma marne szanse w walce psychologicznej z demonem czy aniołem. Dlatego w takim przypadku, wystarczy gdy czar ten „przebije” Odporność na Magię atakowanej istoty demonicznej. Jest to silne zaklęcie, jednak obowiązuje tu zasada 10% ryzyka na rzut pechowy, co ustalamy oddzielnym rzutem, po wygranej walce psychicznej. W przypadku pecha, Mistrz Gry losowo ustala, jak zaawansowany był to pech.

Czas: 3 rundy

Zasięg: 50 metrów

Koszt Many: 7

### POLEPSZENIE (Użytkowy)

Opis: Wybrany cel zyskuje modyfikator dodatni dowolnej Cechy (+3). Czarodziej jednak w celu utrzymania czaru, nie może robić nic innego. Przydaje się podczas trudnych testów lub walki.

Czas: dowolny

Zasięg: 100 metrów

Koszt Many: 5 na 1 minutę

### GRAD KAMIENI (Ofensywny)

Opis: Na wybranym obszarze, o wielkości maksymalnie 20 metrów kwadratowych, zaczynają z dużą siłą i prędkością spadać kamienie. Poza oczywistymi, niszczyielskimi konsekwencjami, które potrafią niszczyć budowle i konstrukcje, jeśli ów grad kamieni trafia w żywy cel, wszyscy, którzy pozostają na tym terytorium, otrzymują obrażenia K10 + 15 co rundę, nie niwelując Wytrzymałości ani pancerza celu. Brak dorzutów.

Czas: 2 rundy

Obrażenia: K10 + 15

Zasięg: 100 metrów

Pancerz: nie niweluje

Koszt Many: 8

Dorzut: nie

### ŚCIANA OGNIĄ (Ofensywny)

Opis: Na wybranym obszarze, o wielkości maksymalnie 20 metrów kwadratowych, zaczyna z dużą intensywnością płonąć ogień. Poza oczywistymi, niszczycielskimi konsekwencjami, wszyscy którzy pozostają na tym terytorium, otrzymują K10 obrażeń co rundę, niwelując o połowę Wytrzymałość i pancerz celu. Brak dorzutów.

|             |            |            |                   |
|-------------|------------|------------|-------------------|
| Czas:       | 3 rundy    | Obrażenia: | K10               |
| Zasięg:     | 100 metrów | Pancerz:   | niweluje o połowę |
| Koszt Many: | 8          | Dorzut:    | nie               |

### WYWOŁANIE DESZCZU (Użytkowy)

Opis: Na wybranym obszarze, o wielkości maksymalnie 500 metrów kwadratowych, zaczyna padać rzęsy deszcz. Może się przydać do ugaszenia pożaru, do nawodnienia płonów, w minimalnym stopniu utrudnia życie strzelcom, obniżając ich Umiejętności Strzeleckie.

|             |            |
|-------------|------------|
| Czas:       | 20 minut   |
| Zasięg:     | 200 metrów |
| Koszt Many: | 7          |

### MAŁE TORNADO (Użytkowy)

Opis: Na wybranym obszarze, o wielkości maksymalnie 50 metrów kwadratowych, pojawia się małe tornado, które może np. spowodować popłoch.

|             |            |
|-------------|------------|
| Czas:       | 5 minut    |
| Zasięg:     | 200 metrów |
| Koszt Many: | 7          |

### UDERZENIE PSYCHODELICZNE (Psychologiczny)

Opis: Może być użyty tylko na istotach rozumnych. W jednej chwili, w umyśle istoty, na którą skierowano to zaklęcie, zachodzą poważne zmiany, które mają wpływ na całe ciało. W wyniku czego cel traci 3x K10 punktów Żywotności. Można kogoś osłabić lub nawet zabić, nazwijmy to w tłumie, a i tak nikt się nie zorientuje co się stało. Zwłaszcza, że same obrażenia są niewidoczne i zachodzą głęboko w tkance ludzkiej. Wykryć można tą akcję poprzez Rozpoznawanie Magii na drugim poziomie. Nie działa na demony, anioły ani smoki. Brak dorzutów.

|             |           |            |          |
|-------------|-----------|------------|----------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | K10 x 3  |
| Zasięg:     | 50 metrów | Pancerz:   | niweluje |
| Koszt Many: | 10        | Dorzut:    | nie      |

### OGROMNA ILUZJA (Iluzja)

Opis: Na wybranym obszarze pojawia się dowolna, statyczna iluzja, o rozmiarach nie większych niż dwanaście metrów sześciennych.

|             |            |
|-------------|------------|
| Czas:       | 3 godziny  |
| Zasięg:     | 120 metrów |
| Koszt Many: | 8          |

### JAWA (Psychologiczny)

Opis: Rzucający zaklęcie ma wpływ na sen dowolnej śpiącej postaci, a przede wszystkim na przekaz, jaki płynie z tego snu.

|             |           |
|-------------|-----------|
| Czas:       | okres snu |
| Zasięg:     | 5 metrów  |
| Koszt Many: | 5         |



---

### LOT (Użytkowe)

Opis: Wskazana przez rzucającego czar istota, nabywa umiejętność latania. Maksymalna wysokość i szybkość lotu jest niewielka, mimo tego czar może być bardzo przydatny. Jeśli mag rzuca zaklęcie sam na siebie koszt many jest mniejszy, niż jeśli rzuca na kogoś innego. Ten ktoś może się oddalić od maga bez ograniczeń i latać póki czar jest aktywny.

Czas: 30 minut

Zasięg: 20 metrów

Koszt Many: 6 lub 8

---

### NIEWIDZIALNOŚĆ (Użytkowe)

Opis: Wskazana przez rzucającego czar istota staje się niewidzialna dla wszystkich zwykłych obserwatorów i większości magicznych. Jeśli mag rzuca zaklęcie sam na siebie koszt many jest mniejszy, niż jeśli rzuca na kogoś innego. Ten ktoś może się oddalić od maga bez ograniczeń i być niewidzialnym póki czar jest aktywny.

Czas: 30 minut

Zasięg: 20 metrów

Koszt Many: 6 lub 8

---

### PRZYWOŁANIE ŻYWIOŁAKA (Przywołanie)

Opis: Zostaje przywołany żywiołak, który walczy po stronie rzucającego zaklęcie. Wygląd żywiołaka jest losowy, ale czarodziej decyduje jakiej maści jest żywioł. Ogień, powietrze, ziemia, woda. W każdej sytuacji może się przydać inny żywioł. Na przykład w walce z kimś lub czymś łatwopalnym, dobrym wyborem będzie ogień. Czar można rzucać tylko raz dziennie.

Czas: 2 godziny lub zgon

Zasięg: 2 metry

Koszt Many: 9

---

### PRZEMIANA W LATAJĄCĄ ISTOTĘ (Przemiana)

Opis: Można rzucić tylko na siebie. Podczas działania czaru postać funkcjonuje jako dowolny znany ptak, zachowując swój umysł.

Czas: 30 minut

Zasięg: własna osoba

Koszt Many: 8

---

### WIZJA (Specjalne)

Opis: Można rzucić na dowolną istotę, przedmiot lub miejsce. Rzucający zaklęcie ma szansę uzyskać wizję mówiącą coś więcej o obiekcie, na który rzucono czar. Może to być czar dotyczący przeszłości, teraźniejszości lub przyszłości. Nie ma procentowej szansy na uzyskanie wizji. Powinno to być zależne od Mistrza Gry i podyktowane głównie warunkami fabularnymi. Nawet jeśli nie ujrzymy wizji, koszt Many musi zostać poniesiony.

Czas: n / d

Zasięg: 10 metrów

Koszt Many: 9

---

### BŁOGOSŁAWIENSTWO (Specjalne / Leczniczy)

Opis: Postać, na którą rzucono ten czar, zyskuje premię (+2) do wszystkich wykonywanych testów. Ponadto zyskuje 20% odporności na magię i całkowitą na trucizny. Co więcej, jeśli postać jest lekko ranna, powoli regenerują się jej rany oraz odnawiają punkty Żywotności (1 punkt co 30 sekund). Czar nie wskrzesza umarłych. Nie kumuluje się z zaklęciem – Polepszenie.

Czas: 1 godzina

Zasięg: 15 metrów

Koszt Many: 10

---

### POWRÓT DO ŻYWYCH (Specjalne)

**Opis:** Można rzucić tylko na siebie. Jeśli z jakichś powodów postać maga ponosi śmierć, a wcześniej rzuciła to zaklęcie, może się wskrzesić. Czar jest aktywny przez 6 godzin. Działa to w ten sposób, że po śmierci świadomość maga unosi się nad jego ciałem i ma on czas, 30 minut, na podjęcie decyzji o wskrzeszeniu. Nie ważne, co dzieje się z jego ciałem, zawsze powraca on do żywych w pełni zdrowia, ale jego ciało może zostać okradzione. Punkty Przeznaczenia działają tak jak w przypadku Zwoju Wskrzeszenia lub Elixiru Życia. Aby uniknąć rzutu na Przeznaczenie, twoi kompani zawsze mogą Ciebie wskrzesić. Przypomnienie, jeśli zrobią to maksymalnie 15 minut od śmierci, nie ma rzutu na Przeznaczenie.

**Czas:** 6 godzin

**Zasięg:** własna osoba

**Koszt Many:** 12

---

### IZOLACJA (Defensywne)

**Opis:** Można rzucić tylko na siebie. Mag pozostaje pod całkowitą izolacją. Żadna magia ani ataki fizyczne nie są w stanie przebić się przez izolację. Działa to w obie strony (Mag również nie może atakować).

**Czas:** 5 minut

**Zasięg:** własna osoba

**Koszt Many:** 10

---

### OSŁABIENIE DEMONA (Taktyczne)

**Opis:** Można rzucić tylko na demona, ale za to wszelakiej maści, nawet najmocniejszego. Jeżeli zaklęcie zadziała sukcesywnie i przebije Odporność na Magię u przeciwnika, wtedy ten traci na określony czas, 5 minut, połowę ze swej bazowej Odporności na Magię oraz połowę ze swej bazowej Wytrzymałości. Po rzuceniu tego czaru, mag musi odpocząć 2 rundy. Nie może rzucać zaklęć.

**Czas:** 5 minut

**Zasięg:** 60 metrów

**Koszt Many:** 15

### KOSZTOWNY ATAK (Ofensywny)

Opis: Czar ten wystrzeliwuje z rąk czarodzieja zmasowaną energię. Cel traci tyle punktów Żywołności, na ile stać rzucającego zaklęcie i na ile ten ostatni się zdecyduje. Siłę uderzenia liczymy dzieląc punkty Many, użyte przez maga do rzucenia czaru, przez dwa. Wynik pokazuje ile obrażeń otrzymał cel. Jeśli „wydamy” 80 pkt Many, nasz atak będzie miał 40 pkt Obrażeń. Czar nie niweluje Wytrzymałości ani pancerza celu. Dorzuty nie obowiązują, ale czar co ważne niweluje dodatkowo o połowę Odporność na Magię u przeciwnika, nawet u smoków, lecz nie u demonów.

|             |           |            |              |
|-------------|-----------|------------|--------------|
| Czas:       | 1 runda   | Obrażenia: | Mana / 2     |
| Zasięg:     | 50 metrów | Pancerz:   | nie niweluje |
| Koszt Many: | n / d     | Dorzut:    | nie          |

### PRYZYWANIE ANIOŁA / DEMONA (Specjalne)

Opis: Rzucający zaklęcie siłą swego umysłu, daje znać zaświatom, że wzywa do siebie ich przedstawiciela. Bardzo rzadko ktokolwiek reaguje na ten czar, poza tym, nie wiadomo jak zachowa się przyzwana postać i jak potraktuje tego kto ją przyzwał. Nawet jeśli na zaklęcie nikt nie odpowie, ponosimy koszt Many.

|             |         |
|-------------|---------|
| Czas:       | n / d   |
| Zasięg:     | okolica |
| Koszt Many: | 12      |

Często użyty frazes podczas opisu działania zaklęć, mianowicie, że czar (zazwyczaj ofensywny) niweluje, bądź niweluje o połowę, bądź nie niweluje pancerza celu. Co to znaczy w praktyce?

Jeśli czar niweluje pancerz, znaczy to tyle, że bezpośrednio zabiera punkty Żywołności celu. Natomiast jeśli nie niweluje pancerza, podczas obliczania obrażeń musimy uwzględnić właśnie ów pancerz. Gdy niweluje o połowę – jasna sprawa.

Natomiast dorzut, oznacza tyle, że gdy wyrzucimy największą liczbę oczek na dowolnej kostce, rzucamy dalej i sumujemy te wyniki.

### Czary Natury poziom 1:

Płomień, Alarm, Zasklepienie Ran, Pocisk Lodowy, Zatruty Pocisk, Zwiększenie Odporności na Truciznę, Mała Iluzja, Magiczne Otwarcie / Zamknięcie, Światło, Oddech, Spaczenie, Poliglota, Przywołanie Chochlika, Odpoczynek.

### Czary Boskie poziom 1:

Piorun, Anty Uderzenie, Auto Uderzenie, Telekineza, Dźwięk, Zauroczenie, Widzenie w Ciemnościach, Młot.

### Czary Natury poziom 2:

Kula Ognia, Fala Energii, Zmrożenie, Oślepienie, Magiczna Zbroja, Uleczenie, Średnia Iluzja, Duża Iluzja, Pomost, Uśpienie, Przemiana w Bestię, Ożywienie Trupa, Poskromienie Bestii, Pech, Uświęcenie Oręża.

### Czary Boskie poziom 2:

Błyskawica, Kradzież Życia / Many, Magiczny Oręż, Rozmycie, Szczęście, Zmniejszenie / Zwiększenie Odporności na Magię, Zmniejszenie / Zwiększenie Cechy, Rozproszenie Magii, Teleportacja, Przywołanie Golema, Samoeksplozja, Relatywny Atak, Ochrona Przed Demonem.

### Czary Natury poziom 3:

Masa Energii, Trzęsienie Ziemi, Masowe Uleczenie, Klątwa, Polepszenie, Grad Kamieni, Ściana Ognia, Wywołanie Deszczu, Małe Tornado.

### Czary Boskie poziom 3:

Uderzenie Psychodeliczne, Ogromna Iluzja, Jawa, Lot, Niewidzialność, Przywołanie Żywiota, Przemiana w Latającą Istotę, Wizja, Błogosławieństwo, Powrót do Żywych, Izolacja, Osłabienie Demona, Kosztowny Atak, Przywołanie Anioła / Demona.

# CENNIK

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
|                                                 |     |
| RUNSZTUNEK                                      |     |
|                                                 |     |
| Nóż                                             | 3   |
| Broń średnia krótka                             | 15  |
| Broń średnia                                    | 30  |
| Broń ciężka                                     | 45  |
| Broń bardzo ciężka                              | 75  |
|                                                 |     |
| Wyważony nóż                                    | 4   |
| Łuk                                             | 7   |
| Łuk długi                                       | 14  |
| Łuk wojenny                                     | 32  |
| Kusza                                           | 18  |
| Kusza bojowa                                    | 36  |
| Kusza automatyczna                              | 50  |
| Kusza bojowa automatyczna                       | 100 |
| Broń ciężka miotana                             | 40  |
|                                                 |     |
| Strzała                                         | 0,1 |
| Bełt                                            | 0,2 |
| Bełt „czteropak”                                | 1,5 |
| Magiczna strzała (lód, ogień, piorun, trucizna) | 50  |
| Magiczny bełt (lód, ogień, piorun, trucizna)    | 60  |
| Magiczny „czteropak”                            | 280 |
| Uświęcona strzała (ważność kilka lat)           | 80  |
| Uświęcony bełt (ważność kilka lat)              | 90  |
| Uświęcony „czteropak” (ważność kilka lat)       | 400 |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Uświęcona strzała lub bełt (ważność kilkanaście lat) | 280 |
|                                                      |     |
| Hełm skórzany lekki                                  | 3   |
| Napierśnik skórzany lekki                            | 7   |
| Naramienniki skórzane lekkie                         | 5   |
| Nagolenniki skórzane lekkie                          | 5   |
|                                                      |     |
| Hełm skórzany                                        | 7   |
| Napierśnik skórzany                                  | 20  |
| Naramienniki skórzane                                | 13  |
| Nagolenniki skórzane                                 | 13  |
|                                                      |     |
| Hełm metalowy lekki                                  | 13  |
| Napierśnik metalowy lekki                            | 40  |
| Naramienniki metalowe lekkie                         | 26  |
| Nagolenniki metalowe lekkie                          | 26  |
|                                                      |     |
| Hełm metalowy                                        | 25  |
| Napierśnik metalowy                                  | 74  |
| Naramienniki metalowe                                | 50  |
| Nagolenniki metalowe                                 | 50  |
|                                                      |     |
| Hełm metalowy ciężki                                 | 41  |
| Napierśnik metalowy ciężki                           | 124 |
| Naramienniki metalowe ciężkie                        | 83  |
| Nagolenniki metalowe ciężkie                         | 83  |
|                                                      |     |
| ELIKSIRY                                             |     |
|                                                      |     |
| Eliksir życia                                        | 150 |
| Eliksir zdrowia mały                                 | 15  |

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| Eliksir zdrowia średni          | 25   |
| Eliksir zdrowia duży            | 40   |
| Eliksir mocy normalny           | 20   |
| Eliksir mocy silny              | 40   |
| Eliksir mocy potężny            | 120  |
| Eliksir odporności na magię     | 75   |
| Antidotum                       | 10   |
| Eliksir zmęczenia               | 12   |
|                                 |      |
| MEDYKAMENTY                     |      |
|                                 |      |
| Opatrunek                       | 0,5  |
| Maść lecznicza                  | 1    |
| Maść zmarłego                   | 50   |
| Żwój wskrzeszenia               | 5000 |
|                                 |      |
| Runa mała tatuaż                | 30   |
| Runa mała tatuaż (usunięcie)    | 40   |
| Runa mała nasycenie nr 1        | 25   |
| Runa mała nasycenie nr 2        | 50   |
| Runa mała nasycenie nr 3        | 150  |
| Runa mała nasycenie nr 4        | 600  |
|                                 |      |
| Runa średnia tatuaż             | 90   |
| Runa średnia tatuaż (usunięcie) | 120  |
| Runa średnia nasycenie nr 1     | 40   |
| Runa średnia nasycenie nr 2     | 80   |
| Runa średnia nasycenie nr 3     | 240  |
| Runa średnia nasycenie nr 4     | 960  |
|                                 |      |
| Runa duża tatuaż                | 270  |



|                                                            |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| Runa duża tatuaż (usunięcie)                               | 360       |
| Runa duża nasycenie nr 1                                   | 80        |
| Runa duża nasycenie nr 2                                   | 160       |
| Runa duża nasycenie nr 3                                   | 520       |
| Runa duża nasycenie nr 4                                   | 2080      |
|                                                            |           |
| MAGIA                                                      |           |
|                                                            |           |
| Kula energii do zaklinania                                 | 750       |
| Święcone oleje na postaciach eterycznych (zwykłe)          | 50        |
| Święcone oleje na postaciach eterycznych (mocne)           | 200       |
| Magiczna różdżka (jedno proste zaklęcie)                   | 1800      |
| Magiczna laska (2 razy mniejsza koszt many)                | 25000     |
|                                                            |           |
| PRZYKŁADOWE KSIĘGI                                         |           |
|                                                            |           |
| Księga czarów                                              | 750       |
| Bestiariusz                                                | 400       |
| Typowy podręcznik (np. zielarstwo)                         | 200       |
| Księga naukowa                                             | 50        |
| Książki rozrywkowe                                         | 7,5       |
|                                                            |           |
| SPOŻYWCZE                                                  |           |
|                                                            |           |
| Suche prowiant – krótki termin ważności (1 dzień)          | 0,5       |
| Prowiant lepszej jakości – długi termin ważności (1 dzień) | 1,5       |
| Prowiant luksusowy – średni termin ważności (1 dzień)      | 4         |
| Woda źródlana 1 litr + kiepski bukłak                      | 0,5 + 0,5 |
| Pasza dla konia (1 dzień)                                  | 1         |
|                                                            |           |
| Karczma – posiłek podstawowy                               | 0,8       |

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| Karczma – positek standardowy | 1,5        |
| Karczma – positek luksusowy   | od 2 do 25 |
|                               |            |
| Karczma – piwo                | 0,4        |
| Karczma – wódka               | 0,8        |
| Karczma – wino                | 1,2        |
| Karczma – rum                 | 2          |
|                               |            |
| Przyprawy 0,5 kg              | 3          |
| Smakotyki 0,5 kg              | 1,5        |
|                               |            |
| Jajko                         | 0,2        |
| Mielko 1 litr                 | 0,5        |
| Chleb                         | 0,3        |
| Ser 1 kg                      | 0,9        |
| Surowe mięso 1 kg             | 1,3        |
| Grzyby 1 kg                   | 1          |
| Miód 1 litr                   | 1          |
| Owoce 1 kg                    | 0,6        |
| Warzywa 1 kg                  | 0,4        |
| Ryby 1 kg                     | 1,3        |
|                               |            |
| <b>PODRÓŻ</b>                 |            |
|                               |            |
| Wózek                         | 9          |
| Pokrowiec maskujący           | 3          |
| Koń pociągowy                 | 40         |
| Wóz                           | 60         |
| Karoca                        | 600        |
| Wiosło                        | 4          |
| Łódź sześćo-osobowa           | 40         |

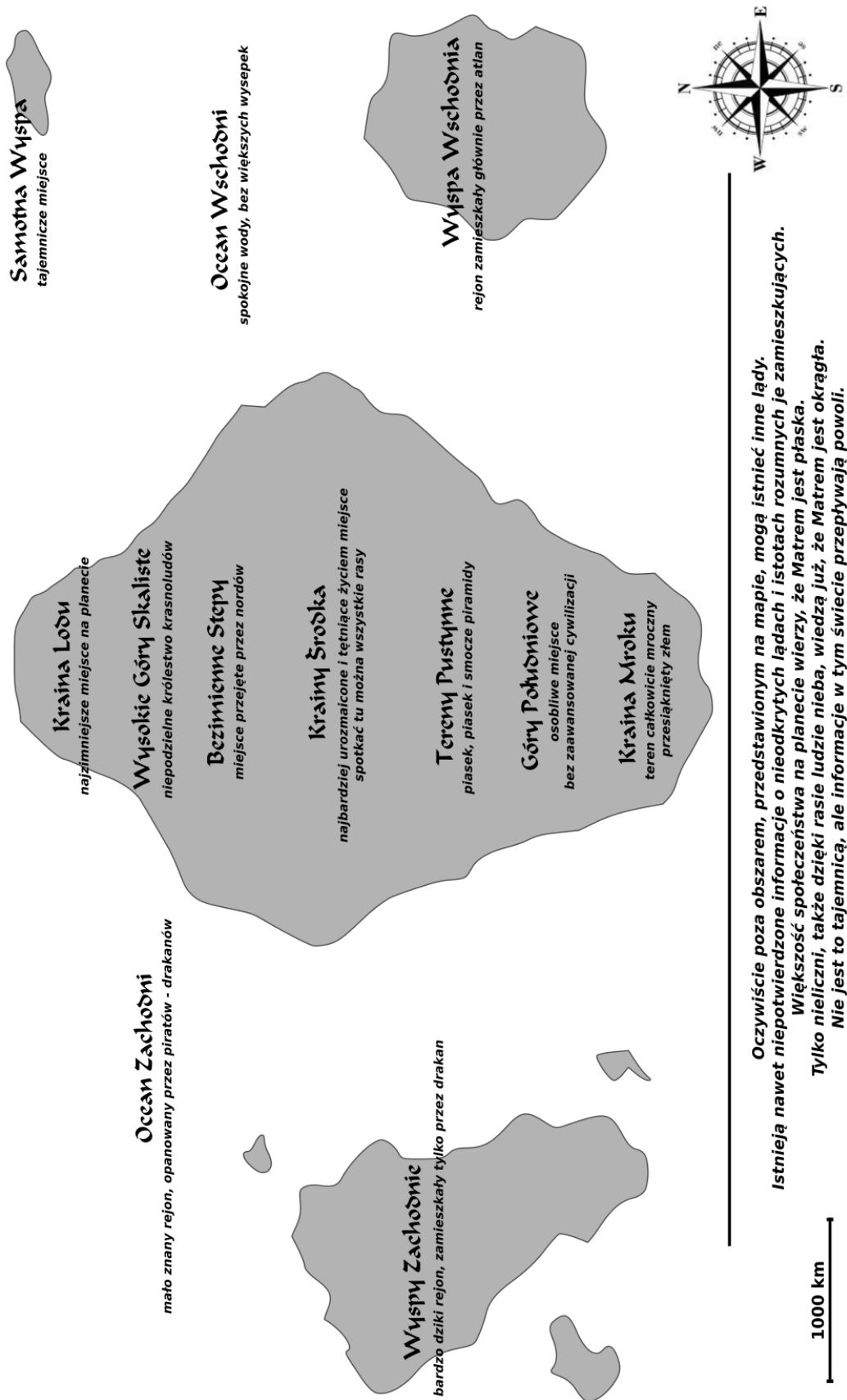
|                                                          |       |
|----------------------------------------------------------|-------|
| Mały statek wiosłowy                                     | 2000  |
| Duży żaglowiec                                           | 10000 |
| Galeon bojowy                                            | 30000 |
|                                                          |       |
| <b>NIERUCHOMOŚCI</b>                                     |       |
|                                                          |       |
| Grunt na wsi 1 metr kwadratowy                           | 1,5   |
| Grunt w mieście 1 metr kwadratowy                        | 3,5   |
| Grunt w mieście, dzielnica szlachecka, 1 metr kwadratowy | 10    |
|                                                          |       |
| Chatka 50 m2 (bez wyposażenia)                           | 350   |
| Domek 100 m2 (bez wyposażenia)                           | 3000  |
| Willa 250 m2 (bez wyposażenia)                           | 11000 |
|                                                          |       |
| <b>CODZIENNY UŻYTEK</b>                                  |       |
|                                                          |       |
| Bułka 2,5 litra                                          | 1,5   |
| Drabina drewniana 7 metrów                               | 2,5   |
| Dzban duży ceramiczny                                    | 4,5   |
| Garnek duży drewniany                                    | 1,5   |
| Garnek duży metalowy / ceramiczny                        | 3,5   |
| Hak żelazny                                              | 2     |
| Instrument bęben                                         | 4,5   |
| Instrument cymbalki                                      | 4     |
| Instrument flet                                          | 3,5   |
| Instrument gitara                                        | 4,5   |
| Instrument harfa                                         | 5,5   |
| Kajdany                                                  | 4     |
| Kilof                                                    | 5     |
| Kłódka                                                   | 2,5   |
| Koc                                                      | 3,5   |

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Kości do gry                                  | 1,5 |
| Krzesiwo i hubka                              | 0,5 |
| Latarnia olejna mała                          | 7,5 |
| Latarnia – olej do niej (10 godzin świecenia) | 3,5 |
| Lina 1 metr                                   | 0,3 |
| Luneta                                        | 9   |
| Lustro                                        | 4,5 |
| Łańcuch 1 metr                                | 0,7 |
| Łopata                                        | 3,5 |
| Manierka 0,4 litra                            | 0,8 |
| Młotek                                        | 1,2 |
| Namiot                                        | 1,8 |
| Okulary korekcyjne prowizoryczne              | 15  |
| Perfumy                                       | 6   |
| Pisanie – kałamarz z atramentem               | 4   |
| Pisanie – papier 1 zwój                       | 1,2 |
| Pisanie – pióro pisarskie                     | 0,4 |
| Pochodnia (10 godzin świecenia)               | 3   |
| Siekiera                                      | 3,5 |
| Skrzynia drewniana                            | 8   |
| Skrzynia metalowa                             | 21  |
| Sztućce drewniane (1 komplet)                 | 0,7 |
| Sztućce metalowe (1 komplet)                  | 2   |
| Świeca                                        | 0,8 |
| Talia kart                                    | 1,5 |
| Talerz drewniany                              | 0,8 |
| Talerz metalowy / ceramiczny                  | 2   |
| Wędka                                         | 9   |
| Wytrych                                       | 3,5 |
|                                               |     |
| <b>ODZIEŻ</b>                                 |     |

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
|                                                            |     |
| Ubranie chłopskie codzienne                                | 2   |
| Ubranie mieszczańskie codzienne                            | 7   |
| Ubranie szlacheckie                                        | 20  |
| Suknia na bal                                              | 30  |
| Garnitur na bal                                            | 25  |
| Ciepły kożuch w teren                                      | 15  |
| Buty zwykłe                                                | 1   |
| Buty z kożucha                                             | 4   |
| Kapelusz ozdobny                                           | 3   |
| Czapka ciepła                                              | 3   |
| Szaty maga                                                 | 37  |
| Ekskluzywne szaty maga                                     | 112 |
|                                                            |     |
| <b>ZWIERZĘTA</b>                                           |     |
|                                                            |     |
| Pies lub kot domowy                                        | 2   |
| Pies myśliwski                                             | 8   |
| Pies bojowy                                                | 220 |
| Krowa                                                      | 40  |
| Świnia                                                     | 28  |
| Owca                                                       | 22  |
| Koza                                                       | 17  |
| Gęś                                                        | 12  |
| Kura                                                       | 12  |
|                                                            |     |
| <b>USŁUGI I KOSZTY</b>                                     |     |
|                                                            |     |
| Karczma nocleg                                             | 1,5 |
| Karczma stajnia dla konia                                  | 0,5 |
| Teleportacja między gildiami magów (1 osoba lub 1 zwierzę) | 200 |



# Ogólny zarys mapy świata

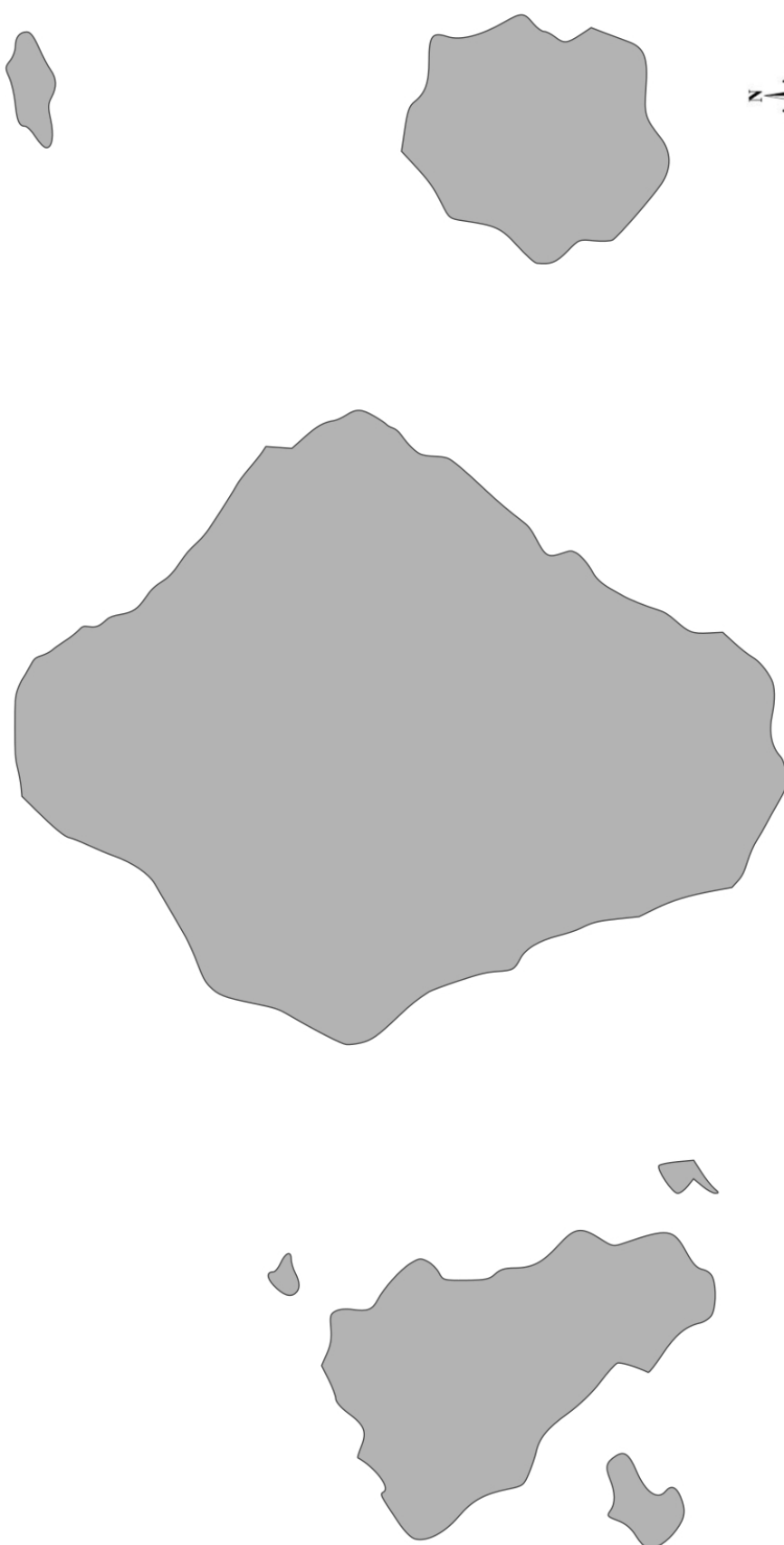


# Ogólny zarys mapy świata





# Ogólny zarys mapy świata



Czysta mapa, aby można było ją wydrukować i pisać po niej, zaznaczając kluczowe miejsca.

1000 km

## KRÓTKI OPIS DO (PONIŻSZEJ) KARTY POSTACI

Poniżej zamieszczona jest karta postaci. To na niej opisana jest postać graczy. Zawiera ona wszystkie jej aspekty. Oczywiście jeśli braknie miejsca można, a nawet trzeba posiłkować się dodatkowymi kartkami.

Opisując ów kartę postaci chciałbym zwrócić uwagę na tylko parę jej funkcji, gdyż myślę, że po przeczytaniu podręcznika, reszta powinna być zrozumiała.

Przy Cechach (na karcie) widnieją kolumny: Bazowe, Awans, Modyfikacje, Ostateczne.

Bazowe jest to poziom danej Cechy, zaraz po utworzeniu postaci.

Awans jest to poziom danej Cechy po uwzględnieniu wydanych Punktów Doświadczenia właśnie na nią.

Modyfikacje to poziom danej Cechy po uwzględnieniu wszelakich (nie tymczasowych) modyfikatorów, przeważnie magicznych, ale nie tylko,

Ostateczne to aktualny, ostateczny poziom danej Cechy po uwzględnieniu wszystkich czynników.

Na samym dole po prawej stronie są dwie ramki (na karcie) zatytułowane „C. GL” i „C. PB”. W tym miejscu proponuję zaznaczać która Cecha Główna i która Cecha Poboczna, była ostatnio polepszana, czyli w której z nich postać zyskała awans. Pomaga to zapamiętać ów kwestię, a jest to ważne, gdyż jak wiadomo jedną i tą samą Cechę (czy to Główną, czy Poboczną) nie można polepszać dwa (ani więcej) razy pod rząd.

Puste kółka, po lewej stronie, przy Cechach, służą do zaznaczania, które Cechy dana postać, posiada jako Cechy Główne.

Karta celowo jest wydrukowana na dwóch stronach, aby ewentualnie łatwiej było ją kserować.

IMIE:  
 RASA:  
 KLASA:

PLEC:  
 WIEK:  
 WZROST:

OCZY:  
 WŁOSY:  
 WAGA:

| CECHY:                                 | BAZOWE | AWANS | AKTYWIZACJE | OSTATECZNE |
|----------------------------------------|--------|-------|-------------|------------|
| <input type="radio"/> SIŁA:            |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> WYTRZYMAŁOŚĆ:    |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> ŻYWOŹNOŚĆ:       |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> WALKA:           |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> UNIKI:           |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> ZWINNOŚĆ:        |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> ZREČNOŚĆ:        |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> SZYBKOŚĆ:        |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> VM. STRZELECKIE: |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> INTELIGENCJA:    |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> INICJATYWA:      |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> PERCEPCJA:       |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> OGLĄDA:          |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> MANA:            |        |       |             |            |

**UMIEJETNOŚCI POBOCZNE:**

**UMIEJETNOŚCI BOJOWE:**

**OREZ 1:**  
 OBRAZENIA:  
 ATAK:      PAROWANIE:

**EKWIPUNEK:**

PANCERZ:      ODPOR NA MAGIE:

**OREZ 2:**  
 OBRAZENIA:  
 ATAK:      PAROWANIE:

**UZBROJENIE:**

**ZAKŁĘCIA:**

**MANA:**

**PRZYZNA  
CZENIE:**

|                |                      |         |                      |
|----------------|----------------------|---------|----------------------|
| PIENIADZE:     | <input type="text"/> | C. Gl.: | <input type="text"/> |
| PD CECHY:      | <input type="text"/> |         | <input type="text"/> |
| PD Cechy Pob.: | <input type="text"/> | C. PB.: | <input type="text"/> |
| PD UMIEJETN.:  | <input type="text"/> |         | <input type="text"/> |

IMIE:  
 RASA:  
 KLASA:

PLEC:  
 WIEK:  
 WZROST:

OCZY:  
 WŁOSY:  
 WAGA:

| CECHY:                                 | BAZOWE | AWANS | AKTYWIZACJE | OSTATECZNE |
|----------------------------------------|--------|-------|-------------|------------|
| <input type="radio"/> SIŁA:            |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> WYTRZYMAŁOŚĆ:    |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> ŻYWOTNOŚĆ:       |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> WALKA:           |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> UNIKI:           |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> ZWINNOŚĆ:        |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> ZREČNOŚĆ:        |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> SZYBKOŚĆ:        |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> VM. STRZELECKIE: |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> INTELIGENCJA:    |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> INICJATYWA:      |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> PERCEPCJA:       |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> OGLĄDA:          |        |       |             |            |
| <input type="radio"/> MANA:            |        |       |             |            |

**UMIEJETNOŚCI POBOCZNE:**

**UMIEJETNOŚCI BOJOWE:**

**OREZ 1:**  
 OBRAZENIA:  
 ATAK:      PAROWANIE:

**EKWIPUNEK:**

PANCERZ:      ODPÓR  
 NA MAGIE:

**OREZ 2:**  
 OBRAZENIA:  
 ATAK:      PAROWANIE:

**UZBROJENIE:**

**ZAKŁĘCIA:**

**MANA:**

**PRZEZNACZENIE:**

|                |                      |         |                      |
|----------------|----------------------|---------|----------------------|
| PIENIADZE:     | <input type="text"/> | C. Gl.: | <input type="text"/> |
| PD CECHY:      | <input type="text"/> |         | <input type="text"/> |
| PD Cechy Pob.: | <input type="text"/> | C. PB.: | <input type="text"/> |
| PD UMIEJETN.:  | <input type="text"/> |         | <input type="text"/> |