

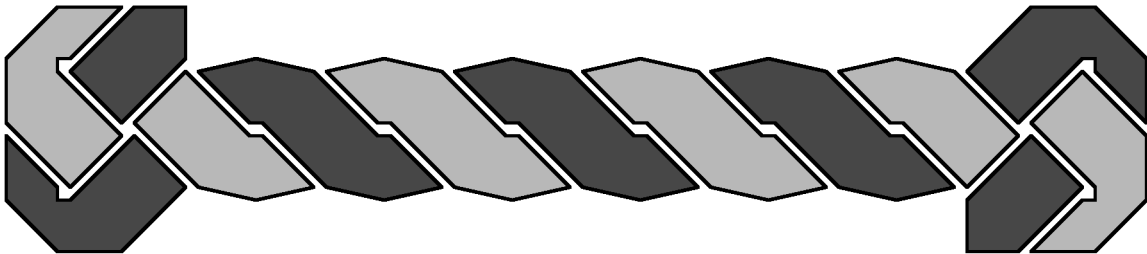
Elektra

Gra Fabularna z wariantem solo

autor: Tomasz Misterka

świat: Wojtek i Tomasz Misterka

Specjalne podziękowania dla Aleksandry Sontowskiej i Michała Hordejuka.



Spis treści

Na czym to polega?.....	3	Fikcja zależna – stawki i wyzwania.....	20
Latające Wyspy - Winhersted.....	4	Testy akcji (TA).....	21
Rola postaci gracza.....	5	Zasięg akcji.....	21
Organizacje i Stowarzyszenia.....	6	Kooperacja.....	23
Federacje wysp.....	6	Rezultaty testu.....	23
Stowarzyszenia.....	7	Walka i jej konsekwencje.....	24
Placówki naukowe.....	8	Magia i technika.....	25
Źródła energii.....	10	Transmutacja.....	25
Szary pył.....	10	Dobra zużywalne.....	27
Pyłowe szkło.....	10	Tworzenie Sceny Wydarzeń.....	30
Transmutacja.....	11	Czas.....	30
Rekwizyty.....	11	Ukształtowanie wysp.....	30
Terminologia.....	12	Pogoda i Roślinność.....	32
Tworzenie postaci.....	13	Miejsce wydarzeń.....	33
Imię, nazwisko, przydomek.....	13	Spotkania.....	34
Wygląd zewnętrzny postaci.....	13	Prolog i Epilog.....	36
Motyw działania.....	14	Aktorzy.....	37
Punkty Rozwoju Postaci (PRP).....	14	Statystyci.....	40
Specjalizacje i ekwipunek postaci.....	15	Mieszkańcy Winhersted.....	42
Poziom finansów.....	17	Wydarzenia.....	48
Znajomości.....	18	Wątki przygód.....	49
Tworzenie fikcji.....	19	Tabele abstraktów.....	49
Fikcja niezależna – szczegóły sceny.....	19	Gdy na sali jest Mistrz Gry.....	51

Na czym to polega?

W tej grze będziesz tworzył historie w wymyślonym świecie. Jeśli grasz sam – powstanie ona prawdopodobnie w Twojej głowie oraz w formie notatek na kartkach papieru. Być może zdecydujesz się ją później spisać w wybranej formie literackiej. Grając ze znajomymi – będziecie kreować je wspólnie i opowiadać sobie nawzajem. W takim wypadku również przydatne będą notatki. Świat, w którym toczyć się będzie gra zmieni się na skutek Waszych pomysłów i działań. Prowadzone przez Was Postacie zdobędą nowe umiejętności a po jakimś czasie być może zmienią bieg historii świata.

Klasyczne gry fabularne wymagają osoby, która jest animatorem i narratorem świata. Popycha (bardziej lub mniej) wydarzenia do przodu. Opisuje graczom w jaki sposób ich działania wpływają na otoczenie i vice versa. Taka osoba nazywana jest Mistrzem Gry (czasami stosowane są bardziej fabularne określenia). W tej grze to głównie kreatywność graczy, podparta tabelami i losem będzie pełniła tę rolę. Nic nie stoi na przeszkodzie, by jeden z nich wziął na siebie to zadanie, ale konstrukcja gry pozwala na rozdzielenie tej funkcji pomiędzy wszystkich graczy i ich ciągły wpływ na fabułę.

Podstawowym sposobem zdobywania informacji o świecie, jest jego obserwacja za pomocą zmysłów. W „Elektrze”, rolę zmysłów pełnią pytania i wylosowane odpowiedzi. Są one odpowiedzialne również za konsekwencje działań prowadzonych przez graczy postaci. Całość fikcji będzie tworzona w świecie latających wysp, zwanym Winhersted aczkolwiek jeśli wolisz inne uniwersum, nie powinno być problemu z jego dostosowaniem.

Cała rozgrywka jest podzielona na sceny, podczas których zachodzą różne wydarzenia. Dobrą analogią jest w tym wypadku film – taki, w którym nie ma założonego z góry scenariusza, reżyserem jest kreatywność i wyniki rzutów kostkami a aktorami postacie, które stworzycie – zarówno wasi bohaterowie, jak i niezależni aktorzy oraz statyści.

Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

This work is based on FU: The Freeform/Universal RPG (found at <http://nathanrussell.net/fu>), by Nathan Russell, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Latające Wyspy - Winhersted

Winhersted jest światem złożonym z archipelagów latających wysp, unoszących się nad morzem wiecznego pyłu. Różnią się one od siebie kształtem i rozmiarami – począwszy od wielkich, mieszczących na sobie miasto i kilka wiosek a skończywszy na tak małych, że nawet samotna farma mogłaby mieć kłopoty z utrzymaniem się. Unoszą się na różnych wysokościach – niektóre okresowo są zalewane falami pyłu, inne sięgają ponad jego warstwę, ukazując swe korzenie. Te bliżej położone, bywają połączone ze sobą linami a nawet mostami, umożliwiającymi wygodną przeprawę.

W ciągu wielu lat, na pewnym obszarze złożonym z trzech leżących blisko siebie archipelagów, ukształtowała się cywilizacja oparta na silnikach parowych i mechanizmach złożonych ze sprężyn i kół zębatych. Za istotną dziedzinę nauki uważana jest alchemia, ściśle powiązana z paramagicznymi umiejętnościami transmutacyjnymi. W laboratoriach powstają tajemnicze mikstury, szaleni wynalazcy prowadzą swoje eksperymenty a inżynierowie konstruują golem i dziwne maszyny. Nieliczni magowie badają otaczający ich świat, coraz bardziej upodabniając się do naukowców. Odkrycie mieszanki, działającej podobnie jak czarny proch, pozwoliło na powstanie broni palnej ładowanej odprzodowo. Od niedawna pojawiły się na rynku również rewolwery i karabiny bębnekowe. Mimo to, część awanturników nadal preferuje kusze i łuki.

Ludzie wierzą, że w środku planety jest jądro oplecione ciałami gigantycznych węży, żywiących się własnymi ogonami i tym co spadnie z góry. Mimo kilku wypraw badawczych, nadal nie zostało to udowodnione. Ich mniejsi kuzyni, widziani są czasami jako mgliste, długie kształty, sunące tuż pod powierzchnią pylistego oceanu. Piloci balonów i sterowców snują opowieści o tym, jak statki powietrzne, które opuściły się zbyt blisko zdradliwej kurzawy, były owijane ich splotami i wciągane w mroczną otchłań, z której już nikt nie wraca.

„To nie prawda, że nasz świat się kończy. On się tylko zmienia, pozostając w ciągłym ruchu.”
Magister Julia Hawk

Nie oznacza to, że same wyspy są bezpieczniejsze – zwłaszcza te położone z dala od cywilizacji potrafią obfitować w nieznanne zagrożenia. Mięsożerne rośliny, olbrzymie polipy oraz drapieżne zwierzęta stanowią zagrożenie, z którym należy się liczyć. Z dawnych czasów, pozostał obyczaj wyrzucania zbędnych rzeczy i śmieci w otchłań pyłu „na ofiarę węzom”. W podobny sposób traktuje się zwłoki, po które nie zgłosiła się rodzina i przestępców skazanych na karę śmierci. Z zachowanych informacji wynika iż jakiś czas temu takie zachowania miały formę nakazów religijnych. Obecnie są traktowane jako codzienna praktyka.

Największym problemem ograniczającym cywilizacyjny rozwój Winhersted jest dostępność rud metali. Prowadzenie prac górniczych, na wyspach zanurzonych w oceanie wiecznego pyłu jest ekstremalnie niebezpieczne. Dużym powodzeniem cieszy się „gwiazdny metal” - uzyskiwany ze znalezionych meteorytów. Alternatywnym źródłem pozyskiwania metalu jest transmutacja. Powyższe przyczyny powodują, że przedmioty metalowe są przeciętnie dwukrotnie droższe niż wykonane z innych materiałów. W niektórych wypadkach zamiennikiem jest szkło pyłowe.

Nie wszystkie wyspy nadają się do zasiedlenia – wiele z nich jest po prostu skalnymi pustyniami, nie nadającymi się do życia. Woda pochodzi w większości z opadów atmosferycznych. Ludzie bardzo szybko nauczyli się ją magazynować i oszczędzać. Ponoć trwają eksperymenty, związane z uzyskiwaniem jej z powietrza.

Większość zwierząt jakie wyewoluowały na wyspach Winhersted posiada skrzydła lub błony, umożliwiające szybowanie. Są wśród nich zarówno ptaki, gady przypominające pterodaktyle jak i ssaki – w tym również duże gatunki nietoperzy. Te, które wybrały życie w wiecznym pyłe, niezmiernie rzadko wychodzą na „ląd”. Ogromne węże, żółwie pyłowe i latające ryby, są najczęściej spotykanymi gatunkami.

Rola postaci gracza

Jesteś jednym z poszukiwaczy przygód. Swoją przeszłość, zostawiłeś za sobą – być może do wyruszenia w drogę zmusił Cię zawód miłosny albo zła inwestycja. Możliwe, że nadepnąłeś na

„Czasami zazdrozczę tym wszystkim awanturnikom i birbantom. Jest coś romantycznego w ich niezależnym trybie życia.”

Lord Thomas Jelly
na spotkaniu klubowym w
Stowarzyszeniu „Złoty Cyrkiel”

odcisk komuś, kto miał dłuższe ręce i więcej pieniędzy niż Ty. Mogłeś też zwyczajnie „rzucić to wszystko w diabły” i poczuć nieodpartą pokusę wyruszenia w drogę. Rozpoczynasz właśnie nowe życie – z tym co umiesz i takim stanem posiadania, jaki jesteś w stanie unieść na plecach. To nie jest dużo, ale do odważnych świat należy. Z rzeszy osób, które mieniły się Twoimi przyjaciółmi, tylko kilka nadal utrzymuje z Tobą bliższy kontakt,

jednak nie oznacza to iż jesteś samotną wyspą. Takich jak Ty, nieustannie poszukują liczne stowarzyszenia i grupy wpływów. Awanturnicy są cenieni za niesablonowe sposoby działania i brak odgórnych ograniczeń, co do stosowanych metod – mocodawca w razie kłopotów, zawsze może powiedzieć, że była to ich własna inicjatywa, której w żaden sposób nie wspierał.

Przykładowe zlecenia, jakie na Ciebie mogą czekać:

- *Niedawno otrzymałeś informacje o tym, że jedna z dużych organizacji szuka chętnych do założenia kolonii na wyspach dziewiczych.*
- *Od znajomego, wiesz że organizowana jest wyprawa w poszukiwaniu jednego z naukowców. Ponoć zleceniodawcy są zaniepokojeni brakiem raportów z postępów prac.*
- *Na pograniczu jednej z federacji zaobserwowano wzmożone ataki piratów. Planowana jest ekspedycja karna, która ma na celu ochłodzenie ich zapędów.*
- *Pewna grupa ludzi szuka kuriera, który przewiezie dla nich paczkę. Ponoć dobrze płacą.*

Organizacje i Stowarzyszenia

W świecie latających wysp, cywilizacja rozwinęła się na relatywnie niewielkim obszarze, objętym obecnie wpływami przez trzy federacje. Zrzeszają one wyspy o podobnym charakterze gospodarczym, pełniąc rolę olbrzymich gildii. Niezależnie od nich istnieją również pomniejsze organizacje cechowe, stowarzyszenia najemników oraz placówki naukowe. Przystępcza część społeczeństwa również jest podzielona na grupy (niekiedy wzajemnie się zwalczające), czasami o charakterze mafijnym.

Federacje wysp

Ze względu na ograniczoną powierzchnię poszczególnych wysp, w miarę rozwoju cywilizacji ulegały one pewnej specjalizacji zależnej od dostępnych surowców naturalnych. Z czasem, na największych z nich powstawały miasta-państwa, obejmujące swym zasięgiem okoliczne obszary. Te o podobnym charakterze gospodarczym wiązały się w sojusze, które z czasem przekształciły się w federacje:

- **Kalenster:** żyzne, wilgotne wyspy nastawione na rolnictwo. W większości położone na południu. Uprawy zbóż, sady owocowe, plantacje bawełny, konopi i bambusa czynią z tej federacji spichlerz cywilizowanego świata. Dostępność płótna, lin i lekkich, wytrzymałych łodyg bambusa powoduje, że Kalenster znane jest ze swoich statków powietrznych. Głównymi produktami eksportowymi jest żywność i płótno. Importowane są produkty pochodzenia zwierzęcego oraz metalowe narzędzia.
- **Prawenster:** góryste i „nadpyłowe” wyspy połączyły się w federację górniczo-alchemiczną. Ze względu na dostępność i cenę materiałów, wielu wynalazców i naukowców wybiera je jako swoje siedziby. To one dostarczają większości metalowych narzędzi i urządzeń pozostałej części cywilizowanego świata. W zamian importują żywność, skóry i... guano.
- **Princester:** skupia wyspy, na których większość stanowią hodowcy bydła. Największym miastem, uznawanym za stolicę jest Prinesder, niekiedy nazywane „Miastem Pokoju”. To w nim podpisano paręnaście lat temu traktat o nieagresji między wszystkimi trzema federacjami. Od tamtej pory to właśnie w nim prowadzone są wszelkie rokowania pokojowe, w wypadku zatargów – zarówno na szczeblu federacyjnym jak i poszczególnych państw-miast i ich domen. Princester jest największym eksporterem produktów pochodzenia zwierzęcego. Z pozostałych federacji importuje płody rolne oraz produkty metalowe.

Pomiędzy archipelagami poszczególnych federacji unosi się dość duża wyspa - **Elaaner**, która po zawarciu pokoju stała się głównym miejscem wymiany handlowej. W ciągu krótkiego okresu czasu niewielka wioska, która tam początkowo się znajdowała, rozrosła się do wielkości sporego miasta. Otoczona protektoratem wzajemnie pilnujących się armii, stała się jednym z najbezpieczniejszych miejsc.

Jej przeciwwagą jest **Klaseder**. Podwójna wyspa na rubieżach cywilizacji, która stała się mekką wszelkich łotrów, typów spod ciemnej gwiazdy i ... naukowców, których przedmiot badań wykracza poza granice tolerancji społeczeństwa. Jej istnienie jest tolerowane z prozaicznej przyczyny – bezpośredni atak na nią, zakończyłyby się zbyt dużymi stratami, by było to opłacalne.

Poza federacjami funkcjonują różnej wielkości samodzielne „wyspy-państwa” oraz kryjące zazdrośnie swoje tajemnice wyspy dziewicze – niekiedy zasiedlone, przez prymitywne plemiona.

Stowarzyszenia

Organizacje skupiające ludzi mających wspólne cele, sposoby zarabiania na życie lub po prostu tworzone by posłużyć do realizacji czyichś planów. Na latających wyspach, możesz znaleźć ich wiele. Niektóre mają cele polityczne, inne współpracują ściśle z uczelniami. Istnieją również organizacje przestępcze – zarówno w formie gangów jak i posiadające bardziej skomplikowaną, mafijną strukturę.

- **Błękitna Pszczoła:** Stowarzyszenie niezależnych poszukiwaczy przygód. Ponoć większość zleceń jakie otrzymuje pochodzi od rządów federacji i mniejszych miast-państw. Członkowie otrzymują zapłatę od wykonanych zleceń w wysokości 50%. Czasami - jeśli zaszły nieprzewidziane okoliczności, z pozostałej części wypłacana jest premia. Środki pozostałe są przeznaczone na rozwój i utrzymanie stowarzyszenia. Jej placówki można znaleźć w większości dużych miast.
- **Elaanerskie Towarzystwo Geograficzne:** organizacja sponsorowana przez duże gildie kupieckie, poszukujące nowych źródeł surowców. Zrzesza podróżników, naukowców i wszelkiej maści awanturników. Organizuje wyprawy poszukiwawcze i kolonizacyjne na wyspy dziewicze, rozszerzając granice zasięgu cywilizacji.
- **Lakata:** Jedna z większych organizacji przestępczych o charakterze mafijnym. Wymuszenia, handel używkami, hazard i ciemne interesy to ich specjalność. Oczywiście oficjalnie nie istnieją. Jej główni członkowie znani są z aukcji charytatywnych i sponsorowania naukowców.
- **Podniebne ptaki:** stowarzyszenie zrzeszające najemnych pilotów. Warunkiem wstąpienia do niego, jest posiadanie własnego statku powietrznego oraz umiejętność sterowania nim. Testy sprawności jakie muszą zdać nowi członkowie bywają bardzo widowiskowe i zawsze gromadzą sporą publiczność.
- **Poszukiwacze Kamienia Filozoficznego:** „Tajna” organizacja zrzeszająca alchemików. Z tego co wiadomo (nieoficjalnie) ma rozbudowaną strukturę organizacyjną, kolejne stopnie wtajemniczeń oraz nietypowe miejsca spotkań. Przedmiotem jej zainteresowania są nowe złoże oraz gromadzenie wiedzy dotyczącej nowych receptur – niekiedy uzyskiwanej w niekonwencjonalny sposób.

- **Węże mroku:** Enigmatyczna organizacja, zajmująca się zabójstwami na zlecenie. Są drodzy, ale bardzo skuteczni. Zazwyczaj zlecenia jakich się podejmują dotyczą wyższych sfer.
- **Żołnierze Fortuny:** to stowarzyszenie, zrzesza głównie najemników. Nie oznacza to, że ogranicza się tylko do osób preferujących walkę, jednak jej głównym celem jest tworzenie niezależnych sił zbrojnych, które można za odpowiednią opłatą wynająć. Zgodnie ze swoją nazwą, członkowie tego stowarzyszenia służą temu, kto lepiej płaci – aczkolwiek z zasady dochowują przyjętego kontraktu, przynajmniej do chwili, gdy wypłata żołdu nie ulega opóźnieniu.

Placówki naukowe

Większość bohaterów, posiadających umiejętności magiczne studiowało na uczelniach lub na nie trafi. Społeczeństwo nastawione na technologię, odnosi się nieufnie nawet do wykształconych magów a samorodne talenty budzą zrozumiały strach przed chaotycznymi konsekwencjami działań. Samo rzucenie zaklęcia jest zawsze obarczone pewnym ryzykiem, wynikającym z jego stopnia skomplikowania. Efekty nieudanego czaru, bywają groźne – zwłaszcza w wyniku działań ofensywnych, gdy następuje odbicie w kierunku maga. Ludzie są zgodni, że efekty magii wymykają się często opisowi nauk technicznych – przypisują to jednak coraz częściej poziomowi wiedzy technicznej niż nadnaturalnym umiejętnościom.

„Z chwilą wynalezienia zapalek, potrzeba używania zaklęcia do rozpalania ognia spadła drastycznie, ale to krzesiwo przeżywa prawdziwy kryzys popularności.”

Thomas Hawk
mag z Collegium Ignis

Uczelnie naukowe i magiczne, współpracują między sobą, umożliwiając swoim studentom interdyscyplinarność w trakcie trwania nauki. Zajęcia na nich nastawione są na wykorzystanie teorii w praktyce codziennego życia.

- **Collegium Ignis:** kształci specjalistów zamiłowanych w operowaniu na czystej **energii**. Najchętniej używają oni czarów związanych z ogniem i jego aspektami. Przez przeciwników uważani są za wybuchowych gwałtowników, nie panujących nad emocjami i przez to niebezpiecznych dla otoczenia.
- **Collegium Terra:** kształci specjalistów preferujących modyfikacje **materii**. Jej adepci preferują moce związane z ziemią – oraz przekształcaniem ich. To tej uczelni i jej współpracy z alchemikami ludzie zawdzięczają wytworzenie **szkła pyłowego**. Niektórzy zarzucają im nadmierną ingerencję w ekosystem świata, traktując ich działania jako abominację.
- **Collegium Caeli:** niektórzy twierdzą, że specjaliści tego kierunku zajmują się „niczym”. Zmieniają szybko zdanie, uniesieni przez trąbę powietrzną. Ten dział magii zajmuje się nie tylko wykorzystaniem powietrza, lecz również badaniem **sił witalnych** i możliwości

wpływu na pogodę. Niektórzy twierdzą, że dobrze wyszkolony mag po tej uczelni, jest w stanie nawet podczas suszy sprowadzić chmury burzowe. Przeciwnicy magii posądzają ich o zainteresowania **nekromantyczne**.

- **Collegium Alchimia:** kierunek uznawany za najbardziej ogólny i bliski naukom technicznym. Alchemicy tworzą mikstury, obmyślają nowe paliwa do zasilania maszyn i prowadzą eksperymenty dotyczące zarówno materii jak i przyrody ożywionej. Zwłaszcza ten ostatni element powoduje w ich wypadku kontrowersje – są oskarżani o wszelkie pojawiające się **mutacje**. Nie zawsze bezpodstawnie. Na tym kierunku kształcą się również osoby obdarzone darem transmutacji.
- **Collegium Ipsum:** kształcą inżynierów, konstruktorów i wynalazców. To ich absolwenci tworzą nowe maszyny, które mają czynić świat lepszym. Ludzkość jednak, nawet najpiękniejsze wynalazki potrafi wykorzystać na swoją zgubę.
- **Collegium Scientia:** zakres materiału wykładowego na tych specjalizacjach, obejmuje nauki ścisłe – matematykę, fizykę i astronomię.
- **Collegium Naturalis:** zajmuje się kierunkami przyrodniczymi, obejmując geografię, biologię i medycynę (wykłady związane z chemią, prowadzone są w Collegium Alchimia).
- **Collegium Arte:** celuje w naukach artystycznych i humanistycznych. Obejmuje również wykłady dotyczące nauk społecznych.

Źródła energii

Jeszcze w poprzednim pokoleniu, podstawowym źródłem energii, w świecie Winhersted, używanej do działania mechanizmów była siła fizyczna uzyskiwana od ludzi, zwierząt bądź dzięki warunkom naturalnym (wiatr, woda).

Wraz z postępem nauki, pojawiły się nowe możliwości:

- **Silniki parowe** – obecnie najpopularniejsze, zwłaszcza w fabrykach, większych manufakturach i nielicznych pojazdach naziemnych. Niestety nieumiejętna obsługa może prowadzić do wybuchu zbiornika rozsadzonego ciśnieniem wewnętrznym.
- **Mechanizmy sprężynowe** – stosowane są w zegarach, żyrokopterach i do napędzania niektórych mniejszych urządzeń. Ich wadą jest niejednostajny skok sprężyny, co powoduje, że początkowo urządzenie działa bardzo szybko a na końcu bardzo wolno. Zazwyczaj posiadają również dość skomplikowaną konstrukcję, która ulega silnemu zużyciu podczas działania.
- **Silniki Spalinowe** – pozostają w sferze bardzo wczesnych eksperymentów, dostępne tylko dla najbogatszych i niosące ze sobą nieustające ryzyko wybuchu. Niektórzy alchemicy bez reszty poświęcili się tworzeniu mieszanek (w postaci gazowej i płynnej) dedykowanych do tego typu silników.
- **Ogniwa Elektryczne** – ich źródłem mocy są reakcje chemiczne zachodzące między elektrodami a elektrolitem. Ten ostatni zazwyczaj jest substancją żrącą. Ogniwa przestają działać zazwyczaj na skutek rozpuszczenia się jednej z elektrod. Ponieważ nie wymagają spalania, są stosowane w sterowcach wykonujących dłuższe loty. Część ogniw produkuje podczas swego działania szkodliwe gazy. Ze względu na skład chemiczny elektrolitu, wymagana jest ostrożność przy ich użytkowaniu.

Szary pył

Wszechobecny ocean szarego pyłu, jest niekończącym się źródłem jego pozyskiwania. Do niedawna budził tylko grozę – przypisywano mu bowiem właściwości przywracania nieumarłych do życia – jak w każdej plotce i tu można znaleźć ziarno prawdy. Badania jego właściwości, pozwoliły na wykorzystanie w praktyce.

Pyłowe szkło

Uzyskiwane w warunkach wysokich temperatur i ciśnień **pyłowe szkło**, to jeden z istotniejszych materiałów dla technologii Winhersted. Twarda i odporna na stłuczenia, szara masa częściowo zastępuje przedmioty metalowe. Jej wadą jest to, że ulegające zniszczeniu przedmioty rozpadają się w drobny mak. Niektórzy rzemieślnicy robią z niego ostrza i groty. Te ostatnie są uznawane za

szczególnie niebezpieczne, jeśli nie zostaną wyjęte w całości z rany. Elementy mechanizmów, są odporne na ścieranie, jednak ich kruchość stanowi ryzyko, z którym należy się liczyć.

Transmutacja

W dawniejszych czasach uznawano iż rzadka umiejętność zmiany materiału na inny jest „darem od bogów”. Współczesna nauka przyjmuje, że to efekt mutacji, która może zajść również w trakcie życia, na skutek „zatrucia” mieszkanką z szarego pyłu i kilku innych składników (objętych tajemnicą). Mimo niebezpieczeństwa dla zdrowia, włącznie z ryzykiem śmierci nadal znajdują się rzykanci, gotowi poddać się takiej kuracji.

Rekwizyty

Do gry niezbędne jest kilka dodatkowych rekwizytów:

- **Trzy kostki szczęsienne** (jeden taki komplet dla każdego gracza) - najlepiej jeśli będą w dwóch kolorach (np. dwie czarne i jedna biała). Kostka w odrębnym kolorze, będzie istotna dla testów związanych z zasięgiem testowanej umiejętności. Więcej informacji o tym, znajduje się w odpowiednim rozdziale.
- **Kartki papieru, ołówek, gumka** - notatki w tym wypadku są niezwykle istotne. Dzięki nim zachowasz informacje o poszczególnych scenach i wydarzeniach jakie się rozegrały, bohaterach niezależnych i wszelkich istotnych elementach gry.
- **Karta postaci** – pozwoli na zachowanie informacji na temat prowadzonego przez Ciebie bohatera w uporządkowanej formie.
- **Szablony tworzenia scen** – wydrukuj ich kilka, lub nawet kilkanaście. Dzięki nim, wygenerowane miejsca będą wyglądały znajomo, gdy do nich wrócisz.
- **Szablony tabel efektów** – mogą się przydać zwłaszcza na początku gry. Efekty działań postaci i tworzenia fikcji, warto ustalić przed wykonaniem rzutu, sprawdzającego ich powodzenie.
- **Pomocnik gracza** – trzy kartki A4, które warto wydrukować. Zawierają skróconą wersję zasad tworzenia postaci oraz tabele pomagające przy tworzeniu fikcji.
- **Siatka heksagonalna** – najlepiej numerowana. Ułatwia zorientowanie się w terenie i tworzenie map.

„Kto by pomyślał, że w tych niewielkich szczęsianach zaklęte mogą być losy całych narodów.”

dr. hab. Andrew Bacon
Collegium Caelis

Terminologia

W opisie zasad, stosowane są skróty. Oznaczenie „Nd6+k” należy odczytywać jako wykonanie rzutu ilością „N” kostek sześciennych i do wyniku dodanie liczby „k”. Analogicznie Nd3, oznacza rzut ilością N kostek „trójściennych”. Ponieważ takie są trudno dostępne, można ich wyniki symulować zwykłymi kostkami sześciennymi, dzieląc rezultat rzutu przez 2.

Wyniki rzutów, przedstawiane są w nawiasach kwadratowych: [...]. Jeśli poszczególne kostki nie są istotne, w nawiasach podana może być suma wszystkich oczek.

Termin „**kostki podstawowe**”, oznacza rzut 2k6, używany podczas tworzenia fikcji (w tym również testów). **Dublet** na kostkach podstawowych, oznacza wyrzucenie takiej samej liczby oczek np. [3,3].

„Podstawą zrozumienia tematu jest zdefiniowanie wspólnych pojęć. Bez tego, będziemy jak ślepcy badający słonia.”

Mgr Inż. Dora Luck
wykład na Uniwersytecie w Gateder
wydział inżynierii powietrznej

Przykład: 2d6 to rzut dwiema kostkami sześciennymi. Możliwy wynik będzie przedstawiony jako 2d6[3,5], co należy odczytać jako wyrzucenie na pierwszej kostce 3 oczek a na drugiej 5. Może być on zaprezentowany również w postaci sumy – przyjmie wtedy zapis 2d6[8].

Przykład: 2d3 to rzut dwiema kostkami trójściennymi. Wynik również będzie przedstawiony jako 2d3[1,3]. Jeśli jako kostki trójścienne były używane zwykłe kostki sześcienne, to na taki wynik mogły się złożyć następujące kombinacje rzutów: 2d6[1,5], 2d6[1,6], 2d6[2,5] lub 2d6[2,6].

Przykład: 3d6+2 to rzut trzema kostkami sześciennymi i dodanie do wyniku 2. Zazwyczaj w takim wypadku istotna jest wyrzucona suma oczek, więc zapis przyjmie formę 3d6[12]+2, co po zsumowaniu daje 14.

Zastosowane rozwiązania, wymagają czasami odczytania wyniku z tabeli, w której zarówno wiersze jak i kolumny są wybierane na podstawie wyników rzutu 2d6. W takim wypadku pierwsza kostka oznacza kolumnę a druga wiersz, o ile w instrukcji nie zostało zaznaczone inaczej.

Przykład: Odczytanie hasła z tabeli abstraktów (rozdział „Tabele abstraktów”), wykonujemy rzucając 2d6[3,6]. Wynikiem jest słowo „zębarki”, znajdujące się w 3 kolumnie i 6 wierszu.

Tworzenie postaci

Przed rozpoczęciem zabawy, musisz stworzyć postać. To za jej pośrednictwem, jako Twojego awatara, zanurzysz się w fantastycznym świecie przygód. Zaczynasz z podstawowymi umiejętnościami, niewielkim stanem posiadania i ambicją dokonania czegoś wiekopomnego. Może być to zarówno zmiana ustroju jednego z państw, odkrycie niezbadanych lądów lub nowych gatunków jak również stworzenie własnej siedziby i zarządzanie nią wraz z grupą towarzyszy. Na końcu zasad znajdziesz kartę postaci, dedykowaną do tego systemu. Wydrukuj ją i uzupełnij, zgodnie z poniższymi wskazówkami:

- Określ lub wylosuj imię i nazwisko lub przydomek postaci
- Określ jej wygląd zewnętrzny
- Jeśli jesteś na to gotowy – określ motyw działania postaci.
- Rozdziel 10 Punktów Rozwoju Postaci między wybrane specjalizacje.
- Wylosuj poziom finansów.
- Stwórz trzech bohaterów niezależnych - znajomych postaci.
- Zdobywaj podczas przygód PRP i rozwijaj postać.

„To zadziwiające ile różnorodnych indywiduów zebrało się w tej speluncie. Magowie, naukowcy, prości najemnicy i osobnicy, od których tylko samobójca odwróciłby się plecami, zjawili się tu by wyruszyć w nieznane i znaleźć skarby lub swoją śmierć.”

kapitan Amelia Luck
podczas werbunku

Imię, nazwisko, przydomek

Informacja o tym, w jaki sposób prowadzona przez Ciebie postać się przedstawia lub jest nazywana przez osoby postronne, pozwala na łatwiejszą jej identyfikację. Jeśli nie masz pomysłu – możesz te dane wylosować z tabeli, która znajduje się w rozdziale dotyczącym tworzenia bohaterów niezależnych.

Wygląd zewnętrzny postaci

Pozornie, jest to element o niewielkim znaczeniu – zwłaszcza jeśli grasz samotnie, jednak w przysłowiu „jak Cię widzą, tak Cię piszą”, jest ziarno prawdy. W niektórych sytuacjach, wygląd zewnętrzny może mieć znaczenie. Wystarczą dwa, trzy krótkie zdania, by postać ożyła w wyobraźni. Styl ubrania i włosów, jeden lub dwa znaki szczególne, fragment ekwipunku – to w zupełności wystarczy, aby nabrała kolorów i stała się bardziej realistyczna.

Motyw działania

To cecha, która określa aktualny cel postaci. Może nim być zdobycie jakiegoś artefaktu, oblecenie świata balonem, stworzenie nowego wynalazku, założenie warsztatu rzemieślniczego i wiele, wiele innych. Motywy działania postaci mogą się zmieniać w trakcie gry. To od Ciebie zależy jakie ambicje będą popychały prowadzonego bohatera w wir przygód.

Jeśli nie masz jeszcze pomysłu, co Twoja postać chce osiągnąć – zostaw to pole puste. Możesz je uzupełnić w dowolnej chwili.

Jeśli traktujesz grę jako pojedynczą przygodę – możesz uznać iż motyw działania, to jej główny wątek.

Punkty Rozwoju Postaci (PRP)

Tworząc swojego bohatera, otrzymujesz 10 Punktów Rozwoju Postaci, które rozdzielasz zgodnie z własnym uznaniem i poniższymi zasadami między wybrane specjalizacje. W grze pełnią one podwójną funkcję – są zarówno miarą doświadczenia postaci, pozwalającą na jej rozwój i zdobywanie nowych specjalizacji, jak i swego rodzaju walutą przetargową z losem, ponieważ umożliwiają modyfikację testów, na których szczególnie będzie Ci zależało.

Zdobywanie punktów rozwoju postaci jest proste. Jeśli podczas testu wyrzucisz na dwóch **podstawowych kostkach** dublet, poza jego rozstrzygnięciem zdobywasz również punkt rozwoju (PRP). Zanotuj go na karcie postaci. Zdobyte punkty możesz wydać na nowe specjalizacje, rozwój już posiadanych a w krytycznej sytuacji – na poprawienie wyniku testu.

- **Nowa specjalizacja** – jeśli chcesz dodać nową specjalizację swojej postaci, możesz to zrobić za 1 punkt rozwoju. Otrzymujesz ją na poziomie jednej kropki.
- **Rozwinięcie posiadanej specjalizacji** – koszt rozwinięcia posiadanej specjalizacji, jest równy ilości kropek już posiadanych +1. Jeśli chcesz podnieść specjalizację z drugiego na trzeci poziom, musisz wydać 3 punkty rozwoju. Przejście z poziomu indywidualnego na lokalny oznacza rozwinięcie specjalizacji z 5 na 6 poziom, czyli wydanie 6 punktów. Analogicznie przejście na pierwszy poziom globalny oznacza wydanie 11 PRP.
- **Poprawienie wyniku testu** – jeśli bardzo Ci zależy na uzyskaniu lepszego wyniku testu, możesz **przed rzutem kostkami**, zadeklarować, że część punktów rozwoju postaci poświęcasz jako bonus do rzutu. Poświęcone punkty przepadają, bez względu na finalny efekt. W jednym teście możesz zużyć maksymalnie 5 PRP. Nie ma znaczenia, w jakiej skali działania wykonujesz test.

*„Kto się nie rozwija,
ten się cofa”*

Salomon Barley
filozof

Specjalizacje i ekwipunek postaci

Specjalizacje postaci, to umiejętności, w których jest dobra. Być może, studiując magię na uniwersytecie, brała jednocześnie lekcje szermierki, albo włączając się po lasach odkryła w sobie żyłkę do tworzenia mechanizmów, ułatwiających codzienne życie. To Twój wybór. Jeśli koncepcja stworzonego bohatera zakłada specjalizację, której nie ma na poniższej liście – wymyśl ją. Zwróć uwagę, by była konkretna. „Mag żywiołu ognia” lub „najemnik walczący mieczem” są prawidłowo sformułowane bo zawężają ją do konkretnego zestawu działań. „Umie czarować” lub „umie walczyć” dają zbyt szerokie pole działania. Nie ma żadnych obostrzeń w zakresie brania więcej niż jednej specjalizacji z danej dziedziny. Jeśli chcesz się wszechstronnie wyspecjalizować w walce, po prostu musisz opanować wiele technik i rodzajów broni. Analogicznie jest z nauką, magią i techniką. Każda specjalizacja ma przypisany do siebie proponowany ekwipunek. Jeśli chcesz wybrać coś pokrewnego lub bardziej go spersonalizować – zrób to. Traktuj tę listę jako wskazówki, które mają pobudzić Twoją kreatywność.

„To co posiadasz, jest wtórne,
możesz to stracić i zdobyć ponownie.
To, co umiesz – jest najważniejsze,
bo nikt Ci tego nie zabierze.”

Rey Kin
Mistrz sztuk walki

Specjalizacje rozwijane są za pomocą Punktów Rozwoju Postaci. Tworząc postać, otrzymujesz 10 takich punktów – możesz je dowolnie rozdzielić, zgodnie z zasadami rozwijania specjalizacji. Od Twojej decyzji zależy, czy będzie to jedna na poziomie 4, trzy, na poziomach 3, 2 i 1, czy też inna kombinacja. Punkty Rozwoju Postaci, których nie zużyjesz, zanotuj na karcie w odpowiednim polu. Będziesz mógł wykorzystać je później, w trakcie gry.

UWAGA: Ze względu na ilość punktów początkowych, tworząc postać uzyskujesz specjalizacje jedynie na poziomie lokalnym. Rozwijanie ich zostało opisane w wcześniejszym rozdziale – dotyczącym Punktów Rozwoju Postaci. Oznacza to, że podczas testów związanych z daną dziedziną, będziesz rzucał odpowiednio:

- wyzwania indywidualne: $2d6+1d6$ +modyfikator,
- wyzwania lokalne: $2d6+1d3$,
- wyzwania globalne: $2d6$,

Dopiero po rozwinięciu specjalizacji na 6 poziom uzyskujesz modyfikator +1 podczas testów o charakterze lokalnym.

Niezależnie od przedmiotów, powiązanych z wybranymi specjalizacjami, posiadasz dwa komplety ubrania podróżnego (jeden w bagażu a drugi na sobie) oraz „tajemniczy zestaw”, zwany ekwipunkiem podróżnym, który zawiera wszelkie przydatne w podróży drobiazgi typu zwój liny, lampa olejowa lub inne źródło światła, kociołek, kubek, krzesiwo z hubką, nóż, suchy prowiant na najbliższy tydzień etc.

Specjalizacja	Sugerowany ekwipunek
Alchemia	Podręczna skrzynka z podstawową aparaturą i małą (poziom 2) ilością komponentów.
Dowodzenie grupą	Mapa najbliższej okolicy, być może trzcinka oficerska lub inny atrybut pozycji, luneta.
Ekonomia	Liczydło (abakus), zeszyt pokryty tabelami i wyliczeniami.
Krasomówstwo	Drobny gadget, zwracający uwagę.
Magia [wybierz preferowany typ]	Różdżka, laska, magiczna księga lub inny atrybut czarodzieja
Materiałoznawstwo	Młoteczek, mała waga szalkowa
Obsługa pułapek	Materiały do wykonania pułapki, lub gotowa pułapka na konkretny typ niewielkiego zwierzęcia.
Oszukiwanie	Talia znaczonych kart lub kilka kantowanych kości
Otwieranie zamków	Wytrychy
Pierwsza pomoc	Apteczka, bandaże
Pilotaż balonów	Mapa, przyrządy nawigacyjne, luneta
Poszukiwanie śladów	Lupa
Projektowanie mechanizmów	Brulion z narzędziami kreślarskimi, mała skrzynka z narzędziami
Spostrzegawczość	Luneta
Survival [wybierz typ terenu: miasto, góry, las, bagna, pustynia, woda]	Dobierz przedmiot, który Twoim zdaniem najlepiej się sprawdzi w danym terenie.
Sztuczki cyrkowe [wybierz typ: akrobatyka, tresura, iluzjonistyka etc.]	Mała skrzynka z odpowiednimi przyborami.
Targowanie	Liczydło (abakus)
Transmutacja	Podłużna skrzynka z kulkami wykonanymi z różnych materiałów.
Tworzenie [wybierz dziedzinę sztuki, lub zawód rękodzielniczy]	Mała skrzynka z odpowiednimi przyborami.
Ukrywanie się [wybierz typ terenu: miasto, góry, las, bagna, pustynia, woda]	Płaszcz w kolorach maskujących
Walka [doprecyzuj broń / styl walki]	Wybrana broń. W wypadku walki wręcz, mogą być to np. kastety.
Warzenie eliksirów [wybierz typ: medyczne, techniczne, mutagenne]	Mała skrzynka z ingrediencjami i prostym laboratorium (palnik spirytusowy, szkło laboratoryjne)
Wiedza o [wybierz typ stworzenia, zjawisko, dziedzinę nauki etc.]	Książka tematyczna
Wycena	Lupa, być może jakiś katalog z rysunkami bądź czarno-białymi fotografiami znanych dzieł
Wymuszenia	Pałka / kastet, ćwiekowane rękawice
Zauroczenie	Drobny, charakterystyczny element garderoby lub wahadełko
Zdobnictwo	Mała skrzynka z narzędziami, folia srebrna i złota

Poziom finansów

Podobnie jak inne zasoby, poziom finansów postaci należy do dóbr zużywalnych. Detalicznie są one omówione w dalszym rozdziale. Na etapie tworzenia postaci wystarczy informacja w jaki sposób określić ich stan.

Elektra jest światem, w którym społeczeństwo można podzielić na trzy główne klasy:

- **Niską (N)**, utrzymującą się najczęściej z prostych, ogólnie dostępnych prac. Do tej klasy należą też wszyscy Ci, których dotknęło niepowodzenie, w wyniku którego stracili większą część majątku. Nie oznacza to, że nie można w niej znaleźć specjalistów, jednak najprawdopodobniej będą ich ograniczać dostępne dla ich kieszeni i możliwości zdobycia materiały. Większość tej klasy stanowią najemnicy, robotnicy niewykwalifikowani oraz spora część przedstawicieli wolnych zawodów. Dość często zasilają ją również rozmaici renegaci, czarne owce i zubożali szlachcice, których wyzuto z ziemi i majątku. Głównym celem takich osób jest zazwyczaj wyjście z niej do poziomu klasy średniej. Większość ich działań ogranicza się do poziomu indywidualnego.
- **Średnią (Ś)**, do której należy większość rzemieślników, naukowców, wysokiej klasy specjalistów, kupców, uboższej szlachty, niższych rangą oficerów etc. Większość przedstawicieli tej klasy utrzymuje się z pracy własnych rąk i swoich pomocników. Nierzadko posiadają jakąś nieruchomości stałą – inwestycje w nią i dalszy rozwój, to często treść ich życia. Operują zarówno na poziomie indywidualnym jak i lokalnym.
- **Wysoką (W)**, która jest najmniej liczna, stanowią władcy krajów, politycy i szlachta oraz najznamienitsi magowie, przywódcy gildii i stowarzyszeń oraz dowódcy wojskowi. Ich majątki są zarządzane przez wykwalifikowany personel, jednak duża władza, to również duża odpowiedzialność i możliwość upadku z wysoka. Ich decyzje dotyczą wszystkich dostępnych poziomów działań – nie wyłączając globalnego.

Ze względu na założenia systemu, zgodnie z którymi tworzona postać jest na początku nowej drogi życia, dysponuje ona finansami na **poziomie klasy niskiej (N)**. Wysokość zasobu określasz rzutem **2d3** – otrzymując wartość z zakresu 2-6. W ciągu gry może ona przyjmować następujące wartości:

1	2	3	4	5	6
bardzo mało	mało	średnio	dostatnio	dużo	bardzo dużo

Dzięki zastosowaniu podwójnej skali – bohater, posiadający bardzo dużo zasobów finansowych na poziomie niskim nadal będzie miał mniej niż postać posiadająca ich bardzo mało na poziomie średnim.

Przykład: *Jeśli uzyskasz 2d3[4], możesz żyć dostatnio na poziomie niskim. Oczywiście, dopóki nie zmniejszy się ilość zasobów, którymi dysponujesz.*

Znajomości

Stwórz trzech bohaterów niezależnych, którzy będą powiązani z Twoją postacią. Każdy z nich będzie posiadał następujące charakterystyki:

- **Imię i Nazwisko** - możesz je wygenerować z tabeli, znajdującej się w rozdziale „Aktorzy”.
- **Rolę** - przypisz każdemu z nich jedną lub więcej z poniższych funkcji. Mistrz / Sympatia lub Mistrz / Osobisty wróg mogą inspirować ciekawe zwroty akcji. Jeśli nie możesz się zdecydować – rzuć kostką sześcienną. Przypisana rola, ma znaczenie również w relacjach społecznych, modyfikując Poziom Trudności – jeśli role łączysz, zsumuj ich wartości PT
 1. **Osobisty wróg** – niektórzy mówią, że miara człowieka jest to, jak potężni są jego wrogowie. Osobistego wroga łączy z bohaterem jakieś wydarzenie ze wspólnej przeszłości. Być może to on jest odpowiedzialny za aktualny stan posiadania postaci, którą tworzysz. (PT=PT+2)
 2. **Przyjaciel** - postać, której bohater ufa i może na niej polegać. (PT=PT-1)
 3. **Mistrz / Mentor** - autorytet może być zarówno w konkretnej dziedzinie jak i moralny. Jest to osoba, którą bohater darzy szacunkiem. (PT =PT+0)
 4. **Sympatia** - osoba, którą Twoja postać darzy ciepłymi uczuciami. Nie oznacza to, że są one odwzajemnione. (PT=PT-2)
 5. **Dziwak** - pojawia się w życiu bohatera w najmniej spodziewanych okolicznościach. Wie o różnych rzeczach i powoduje często konsternację lub wpędza go w kłopoty. (PT=PT+1)
 6. **Agent** – zleceniodawca, który zna preferencje bohatera, odnośnie sposobu zarabiania pieniędzy. Co prawda bierze swój procent, ale rozlicza się jak zawodowiec z zawodowcem. (PT =PT+0)
- **Motyw działania** – to cel, który przyświeca danej postaci. Jeśli nie masz na niego pomysłu, pomiń go. Twój bohater nie musi znać motywów działania swoich znajomych – być może odkryje co to jest w trakcie swoich przygód.

„Nikt nie jest samotną wyspą. Nawet jeśli nie interesujesz się innymi – oni interesują się Tobą.”

Richard Gold
Agent specjalny

Tworzenie fikcji

Po przygotowaniu postaci, jesteś gotowy do rozpoczęcia gry. Składa się ona z następujących po sobie **scen**, podczas których będą miały miejsce rozmaite **akcje**. Może się zdarzyć tak, że jakieś działanie, przenosi Twoją postać do innej sceny aby po chwili wróciła – właśnie po to są potrzebne notatki, by nie tworzyć od nowa miejsc, które są już znane. Oszczędzasz w ten sposób czas i możesz skoncentrować się na akcjach dotyczących prowadzonego bohatera. Pytania i odpowiedzi na nie, generowane z pomocą rzutów kośćmi są rdzeniem tej gry i sposobem, w jaki tworzony jest znany postaci fragment świata. Staraj się by były konkretne. Wystarczającą odpowiedzią powinno być „tak” lub „nie”. Fikcja, którą tworzysz dzieli się na dwa rodzaje – zależną i niezależną od Twojej postaci. Ta pierwsza, najczęściej jest używana do określenia detali związanych z daną sceną. Druga dotyczy akcji jakie mogą się podczas niej dziać – z udziałem Twojej postaci.

„Niektórzy twierdzą, że całe życie spędzamy przykuci do ściany w jaskini, obserwując jedynie jego cienie. Ich życie musi być zimne i samotne.”

Wilhelmina de Hammer
baronowa

Przykład: *Jeśli nie jesteś pewien, czy w magazynie są schody prowadzące na antresolę, albo czy w barze, do którego wchodzisz właśnie trwa bójka, jest to element fikcji niezależnej. Dopiero gdy zdecydujesz się do tej bójki dołączyć lub zjechać po poręczy schodów, pojawia się zależność między Twoją postacią a fikcją.*

Fikcja niezależna – szczegóły sceny

Do tworzenia fikcji niezależnej wystarczy Ci jedna kostka sześcienna (1d6), logika i odrobina fantazji. Podstawą sprawdzenia, czy dany element sceny lub wydarzenie istnieje, jest rzut 1d6 i dostosowanie uzyskanego wyniku zgodnie z poniższą tabelą. Do wyniku, możesz dodać lub odjąć 1 punkt, jeśli uważasz, że sprawdzany przez Ciebie element fikcji jest bardziej lub mniej prawdopodobny. Pomysły można też ze sobą łączyć – tak, jak pokazane zostało w przykładzie:

Tabela fikcji niezależnej – 1d6+[modyfikatory logiczne]

1 i mniej	2	3	4	5	6 i więcej
Nie i...	Nie	Nie ale...	Tak ale...	Tak	Tak i...

Przykład: *Nie jesteś pewien, co znajdziesz w szufladzie biurka, w starej fabryce.*

Najprawdopodobniej (+1) będzie pusta ale mogą być w niej jakieś dokumenty (bez modyfikatora), albo wąż – co jest mało prawdopodobne (-1). Możesz sprawdzić te możliwości osobno, korzystając z podanych w nawiasach modyfikatorów, lub sprytnie ułożyć sobie tabelkę możliwości, Tworząc pytanie „Czy w szufladzie znajdę stare dokumenty?”:

1d6	1	<i>Nie i dno szuflady ledwie się trzyma, bo spróchniało.</i>
	2	<i>Nie.</i>
	3	<i>Nie ale w szufladzie jest wąż.</i>
	4	<i>Tak ale na nich leży zwinięty wąż.</i>
	5	<i>Tak.</i>
	6	<i>Tak i wygląda na to, że ktoś je niedawno przeglądał.</i>

Fikcja zależna – stawki i wyzwania

Fikcja zależna może istnieć jedynie w relacji do postaci gracza. Pozwala ona na określenie konsekwencji podejmowanych działań. Test jest wykonywany rzutem 2d6, zwanymi **kostkami podstawowymi**. Na wynik wpływ mają również modyfikatory, wynikające ze statystyk postaci oraz Poziom Trudności (PT), zależny od skomplikowania sytuacji, z którą się mierzy lub poziomu przeciwników. Istotą w fikcji zależnej, jest prawidłowe określenie „stawki”, o którą toczy się gra. Powinna ona pozwalać na interesujące efekty, zarówno w wypadku przegranej jak i wygranej – wymusza to pewną ogólność. Pytanie „czy trafiłeś przeciwnika?”, jest nazbyt szczegółowe i zakłada w podtekście trafienie. Znacznie lepiej jest zapytać „Jakie są konsekwencje walki?”. Jeśli gracze w większej grupie – ustalajcie stawki i konsekwencje wspólnie. Dyskutujcie o nich i targujcie się. Fikcja zależna jest określana za pomocą Testów Akcji (TA) omówionych w następnym rozdziale.

Domyślny poziom trudności stawki wynosi 10. Dobrze działającym rozwiązaniem jest podnoszenie lub obniżanie go o 1 punkt, przy każdej szczególnej właściwości, która może mieć na to wpływ.

Przykład: *Biegiesz po stromym, śliskim dachu – poziom trudności przy testach z nim związanych, może wynosić już 12 (+1 za stromy dach i +1 za śliski). Jeśli na dokładkę uciekasz przed pogonią, sytuacja się mocno komplikuje (PT=13). Pytanie „Czy uda Ci się umknąć pogoni?” pozwala na dalsze tworzenie fikcji. Potencjalne odpowiedzi mogą wyglądać tak:*

- *tak i ... (dotarłem bezpiecznie do swojej kryjówki)*
- *tak (zmyliłem pościg)*
- *tak ale... (wkrótce znowu mnie zauważą)*
- *nie ale... (mam chwilę oddechu, mogę zastanowić się co dalej)*
- *nie (muszę nadal kluczyć i próbować im się urwać)*
- *nie i... (dopadli mnie)*

To, co stanie się dalej wynika z rozstrzygnięcia sytuacji jakie wypadło na kościach i jest obszarem innego pytania a być może wręcz innej sceny.

Uwaga: *W niektórych wypadkach poziom trudności wyzwania może mieć wpływ na zysk finansowy. Zostało to omówione w rozdziale dotyczącym dóbr zużywalnych.*

Testy akcji (TA)

Podstawą każdego testu akcji jest rzut dwoma kostkami – są to tzw. **kostki podstawowe**, dodanie ewentualnych modyfikatorów wynikających ze specjalizacji postaci i określenie wyniku fabularnego. Modyfikatory zależą od zasięgu akcji (indywidualny, lokalny, globalny).

Jest on przeprowadzany przeciwko **Poziomowi Trudności (PT)**. **Podstawowy PT ma wartość 10 bez względu na zasięg akcji.**

Zasięg akcji

Zasięg akcji, określa jak duży wpływ będzie ona miała na otoczenie. Posiadanie odpowiedniej specjalizacji, pozwala na użycie odpowiedniego modyfikatora podczas testu. Jeśli masz więcej niż jedną, która może być użyta podczas testu – musisz wybrać którąś z nich. Umiejętności pokrewne, umożliwiają użycie podczas testu kostki związanej z odpowiednim zakresem, ale bez modyfikatorów statycznych.

Przykład: *Posiadając specjalizację „walka mieczem”, na poziomie dwóch kropek w zakresie indywidualnym będziesz podczas pojedynku na miecze stosował rzut $2d6+1d6+2$. Jeśli zamiast miecza, wypadnie Ci używać topora lub szabli – rzucisz tylko $2d6+1d6$, bo tych broni można używać w podobny sposób. Nie obejmie to już strzelania z łuku lub pistoletu – to zupełnie inny typ broni.*

Wyróżnione są trzy zakresy akcji:

- **Indywidualny** – akcja dotyczy bezpośrednio bohatera lub jednej osoby. PT jest modyfikowany o jeden punkt za każdą cechę specjalną wyzwania. Jeśli postać posiada specjalizację, której użycie ma sens podczas akcji indywidualnej, używa dodatkowej kostki sześcienniej (1d6) oraz modyfikatora równego poziomowi specjalizacji w zakresie indywidualnym (maksymalnie 5).

Przykład: *Zwykły zamek w drzwiach, który chcesz otworzyć wytrychem będzie miał Poziom Trudności na poziomie 10. Skomplikowany lub bezpieczny zamek, będzie miał $PT = 11$ a skomplikowany i bezpieczny to już $PT=12$. Jeśli postać ma odpowiednią specjalizację (otwieranie zamków, ślusarstwo etc.), rzuca $2d6+1d6$ +poziom umiejętności w zakresie lokalnym (max. 5), w przeciwnym wypadku test jest przeprowadzany za pomocą $2d6$.*

- **Lokalny** – akcja dotyczy najbliższego otoczenia bohatera, lub ilość przeciwników, jest w zakresie 2-10. PT jest modyfikowany o jeden punkt, za każdą cechę specjalną wyzwania i za każdych 2 przeciwników (zaokrąglając w górę), z którymi postać się będzie mierzyć. Jeśli postać posiada specjalizację, której użycie ma sens podczas akcji indywidualnej, używa dodatkowej kostki trójściennej (1d3) oraz modyfikatora równego poziomowi specjalizacji w zakresie lokalnym (maksymalnie 5).

Przykład: Rozprawienie się ze szczurami w piwnicy, za pomocą zastawionych pułapek ma Poziom Trudności = $10 + (\text{ilość szczurów})/2$, przy czym jeśli ich ilość przekracza 10 sztuk, realizacja zadania wymaga więcej niż jednego testu na poziomie lokalnym. Powiedzmy, że było ich 3 – $PT=12$. Jeśli postać ma odpowiednią specjalizację (zakładanie pułapek, polowanie na zwierzęta etc.), rzuca $2d6+1d3$ +poziom umiejętności w zakresie lokalnym (max. 5), w przeciwnym wypadku test jest przeprowadzany za pomocą $2d6$.

- **Globalny** – akcje globalne mają szerszy zakres działania. Ich konsekwencje mogą dotyczyć całej wioski, miasta a nawet kraju. Zaliczane są do nich również konflikty, w których postać mierzy się z przeciwnikami liczonymi w wielokrotności liczby 10. Każda rozpoczęta 10 przeciwników, lub cecha specjalna zwiększa PT akcji globalnej o 1 punkt. Jeśli postać posiada specjalizację, której użycie ma sens podczas akcji indywidualnej, używa modyfikatora równego poziomowi specjalizacji w zakresie globalnym (maksymalnie 5).

Przykład: Skrytobójstwo władcy, ma znaczenie globalne. Cechami specjalnymi takiej akcji mogą być: ochrona osobista i straż pałacowa, co daje Poziom Trudności = 12 ($10+2$). Jeśli postać ma odpowiednią specjalizację (skrytobójstwo, skradanie się etc.), rzuca $2d6$ +poziom umiejętności w zakresie globalnym (max. 5), w przeciwnym wypadku test jest przeprowadzany za pomocą $2d6$.

Podczas pokonywania wyzwań, może się zdarzyć że uznasz iż łatwiej jest zająć się danym problemem na niższym poziomie i sukcesywnie go rozwiązując – załatwić sprawę poprzez eliminację jej krok po kroku. Jest to prawidłowe podejście, niemniej mechanicznie prowadzić może do nadużyć, dlatego **zasięg akcji należy rozpatrywać od globalnego w dół i brać pod uwagę**

najwyższy możliwy. W wypadku walki jest to szczególnie istotne, ponieważ różnice modyfikatorów, wynikające z zasięgu mają za zadanie odzwierciedlić skalę trudności wynikającą z przewagi przeciwnika. W specyficznych warunkach, jeśli logika pozwala na rozłożenie akcji na poszczególne kroki o równym lub mniejszym zasięgu, istnieje możliwość zmiany klasyfikacji, jednak w takim wypadku, do niezależnie określonego poziomu trudności każdego kolejnego kroku, należy dodać jego numer.

„Przywaliłem mu z czaszki a potem pchnąłem nożem. Nie będzie mi żaden dziękuję obrażał mojej matki. Nie ważne, że jej nie znałem.”

Hamilton Walker
najemnik

Przykład 1: Spotykasz na trakcie grupę 6 bandytów, którzy Cię atakują. Twoja postać może się z nimi rozprawić na poziomie lokalnym – początkowy PT takiego spotkania może wynosić 13 ($10+3$). Zakładając, że masz specjalizację, którą możesz wykorzystać w walce wykonasz serię rzutów $2d6+1d3$, ze zmniejszającym się PT , w miarę jak kolejni bandyci będą eliminowani. Możesz też zdecydować się na zmianę zasięgu spotkania z lokalnego na indywidualne. Wtedy czeka Cię sześć akcji, testowanych za pomocą $2d6+1d6+n$, gdzie n to poziom Twojej specjalizacji, o wzrastającym poziomie trudności: Pierwszy bandyta $PT=11$, drugi $PT=12$, trzeci $PT=13$... W tym wypadku, nie otrzymujesz „premię” za zmniejszanie się ilości bandytów ponieważ z każdym walczysz tak jakby był to pojedynek a pozostali go utrudniają na Twoją niekorzyść.

Przykład 2: Wyżej wspomniane skrytobójstwo, można rozdzielić na 3 następujące po sobie kroki. Straż pałacowa prawdopodobnie liczy kilkadziesiąt osób, tak więc pozostaje na poziomie globalnym – i tak naprawdę, początkującej postaci może się udać tylko jeśli w teście wypadną dwie szóstki. Ochrona osobista może liczyć 6 osób na straży – test mieści się w zakresie poziomu lokalnego o PT=13 ale jest to drugi krok, więc wzrasta o 2: PT=15. Ułatwieniem jest to, że test jest wykonywany z użyciem 2d6+1d3+modyfikator lokalny. Ostatnim etapem jest zasztyletowanie władcy. To wyzwanie indywidualne, niemniej jako 3 krok ma minimalne PT=13 (o ile władca nie umie walczyć i się nie spodziewa skrytobójcy). Jeśli udało się pokonać wcześniejsze przeciwności losu – ten test będzie relatywnie najprostszy, ponieważ używać będziesz 2d6+1d6+modyfikatora indywidualnego odpowiedniej umiejętności.

UWAGA: Wszystkie powyższe przykłady zakładają brak kooperacji.

Kooperacja

Bez względu na zasięg akcji, każda pomoc w jej wykonaniu jest cenna. Jeśli podczas akcji, wspomaga twoje działania postać innego gracza lub bohater niezależny w randze aktora – możesz dodać 1 punkt do wyniku testu, za każdą osobę tego typu. Jeden punkt możesz też dodać za każdych dwóch statystów, którzy będą stanowili twój support.

„Niekiedy mała, zdeterminowana grupa jest w stanie dokonać rzeczy, które są niewykonalne dla wielkich armii.”

Salomon West
Taktyk Jej Królewskiej Mości

Znajomi Twojej postaci mają rangę aktorów.

Uwaga: Maksymalna wartość modyfikatora, wynikającego z kooperacji to 5 punktów.

Rezultaty testu

Po wykonaniu testu akcji (TA), należy odjąć od wyniku zsumowanego rzutu kośćmi 2d6 i wszystkich modyfikatorów (w tym i dodatkowej kości 1d6 lub 1d3), jego poziom trudności (PT). Efekt, przedstawiony w poniższej tabeli, jest zależny od otrzymanej różnicy.

TA-PT	-3 i mniej	-2	-1	0	+1	+2 i więcej
Odpowiedź	Nie i...	Nie	Nie ale...	Tak ale...	Tak	Tak i...

UWAGA: Jeśli na kostkach podstawowych (2d6) uzyskasz wynik 12, minimalnym poziomem odpowiedzi, jaki możesz uzyskać jest „Tak ale...”. Analogicznie, jeśli suma oczek na nich będzie wynosić 2, maksymalnym poziomem odpowiedzi jest „Nie ale...”

UWAGA: Nie oszukuj. Pod żadnym pozorem. Wyniki niekorzystne to również wyniki - stanowią wyzwanie i urozmaicenie gry. Jeśli zaczniesz je naciągać, to równie dobrze możesz zrezygnować z rzutów. Nie są Ci potrzebne do monologu, bo najlepiej wiesz co chcesz osiągnąć.

Walka i jej konsekwencje

Jeśli test akcji dotyczy walki, poza określeniem jego efektu jedna ze stron może otrzymać obrażenia. Jest to różnica między TA i PT. Jeśli jest ona dodatnia – ponosi je przeciwnik (lub przeciwnicy) postaci. W przeciwnym wypadku – rany otrzymuje bohater prowadzony przez gracza lub jego broń ulega osłabieniu - patrz rozdział dotyczący zarządzania zasobami. W wypadku kooperacji, powinny być one rozdzielone równomiernie pomiędzy wszystkie istoty współpracujące. Walka toczy się do czasu gdy jedna ze stron zginie lub wycofa się wykonując odpowiednią akcję.

UWAGA: W wypadku broni zasięgowej, jeśli otrzymanie ran przez bohatera jest sprzeczne z logiką fikcji, to broń ponosi uszkodzenia – może nawet ulec zniszczeniu.

UWAGA: Rana poważna oznacza, że postać jest nieprzytomna. Może się zdarzyć, w zależności od fikcji, że zostanie wyleczona lub dobita. Każda kolejna rana, oznacza jej śmierć.

Opatrzanie ran lub próba ich wyleczenia działa na analogicznej zasadzie jak walka, z tą różnicą, że wynik jest dodawany do ilości ran jaka pozostała (jeśli jest ujemny, stan zdrowia pogarsza się). Rany z poziomu lekkiego mają PT=10. Średnie jest trudniej wyleczyć – każda rana z tego poziomu podnosi PT o 1 punkt.

„Znam tylko dwa rodzaje lapiduchów – dobrych i martwych”

Ryszard Skywalker
podczas amputacji nogi

Przykład: Mając dwie średnie rany, możesz je wyleczyć rzucając więcej niż 12 oczek.

Rana poważna wymaga zdania testu na poziomie 15 i postać z takimi obrażeniami nie jest w stanie sama się wyleczyć, ponieważ jest nieprzytomna. Wymagane jest stworzenie odpowiedniej fikcji.

UWAGA: Przy wyrzuceniu na **kostkach podstawowych** 12 oczek, przeciwnik otrzymuje dodatkową jedną ranę. W wypadku akcji leczącej, udaje się również uleczyć jedną dodatkową ranę.

Przykład: Twój bohater atakuje uzbrojonego bandytę (PT=11), korzystając ze swojej specjalizacji w walce mieczem na poziomie 1. Wykonuje rzut $2d6+1d6+1[10]$. Otrzymuje więc jedną ranę. Nie udało mu się trafić bandyty ale zdobył lepszą pozycję. W kolejnej rundzie uzyskuje w sumie 13 punktów. Zadaje dwie rany bandycie, co wystarcza by go wyeliminować. Po walce, bandażuje zranioną rękę (PT=10 bo to rana lekka). Nie ma co prawda specjalizacji w leczeniu ale kości mu sprzyjają – wyrzucił 11 na 2d6, więc udało mu się wyleczyć tę ranę.

UWAGA: W wersji podstawowej, walkę można opisać za pomocą poniższej tabeli.

-3 i mniej	Zostałeś zraniony / uszkodziłeś broń i masz gorszą pozycję (PT+1)
-2	Zostałeś zraniony / uszkodziłeś broń
-1	Zostałeś zraniony / uszkodziłeś broń, ale uzyskałeś przewagę pozycji (PT-1)
0	Walka nie przyniosła efektu, a ty masz w następnej rundzie gorszą pozycję (PT+1)
+1	Zraniłeś przeciwnika
+2 i więcej	Zraniłeś przeciwnika i masz w następnej rundzie lepszą pozycję (PT-1)

Magia i technika

Testy związane z magią i techniką, rządzą się analogicznymi prawami jak pozostałe. Efekty jakie zamierzasz osiągnąć, muszą mieć określoną skalę działania oraz poziom trudności. Przy obu tych dziedzinach, stosuje się stopniowanie zależne od stopnia skomplikowania osiągniętych efektów i ich zasięgu. Zasypanie przeciwnika gradem może wymagać więcej wprawy niż stworzenie w dłoni lodowego sztyletu ale i tak będzie to znacznie prostsze działanie niż sprowadzenie burzy (które ma zasięg globalny). Każde działanie magiczne niesie ze sobą ryzyko niepowodzenia i związane z tym konsekwencje negatywne.

Przykład: *Stworzenie lodowego sztyletu (PT=10), który posłuży do skrytobójstwa w wypadku niepowodzenia może „zamrozić” i tym samym usztywnić na jakiś czas dłoń pechowego maga. Trudność skrytobójstwa jest akcją niezależną.*

Podobnie jak w wypadku magii, wszelkie wynalazki i konstrukcje mają określony Poziom Trudności, wynikający nie tylko ze stopnia ich skomplikowania lecz również zasięgu działania. Zarówno tworzenie jak i późniejsze używanie takiego przedmiotu, niesie ze sobą ryzyko – zwłaszcza, jeśli osoba nie jest przeszkolona. Wysokość tego ryzyka może się zmniejszać lub zwiększać z upływem czasu, w zależności od częstotliwości i sposobu używania wynalazku.

Przykład: *Mały silnik parowy, do wprawiania w ruch tokarki, to konstrukcja o zasięgu lokalnym. Poziom Trudności, skonstruowania go wynosi 12. Samo użytkowanie jest „proste” – dolewamy wody, podkładamy opał i pilnujemy, by nadmiar pary nie rozsadził zbiornika (PT=11). Z czasem, jeśli nie jest konserwowany, może się zbiornik wody rozszczelnić (PT+1) albo zawór bezpieczeństwa zapchać (PT+1) – co wręcz grozi wybuchem. Regularne czyszczenie i sprawdzanie jakości elementów, może natomiast spowodować lepszą pracę silnika i łatwiejsze opanowanie jego działania (PT-1).*

Niepowodzenie w działaniach magicznych lub w obsłudze technologii, wiąże się nieodmiennie z ryzykiem – w tym również odniesienia obrażeń. Nieudane testy należy pod kątem konsekwencji traktować analogicznie jak testy walki, pod kątem uzyskanych obrażeń.

UWAGA: *W wypadku czarów ofensywnych obrażenia nie dublują się.*

Transmutacja

Transmutacja umożliwia zmianę, siłą własnej woli materiału, z którego wykonany jest przedmiot w inny. Proces nie jest obojętny dla zdrowia, ale efekty przemiany są trwałe. Warunkiem powodzenia jest posiadanie zarówno przemienianego przedmiotu jak i próbki materiału, w który będzie przedmiot zmieniany. Poziom trudności zwiększa się również wraz z wielkością przedmiotu. Niezależnie od powodzenia działania, osoba transmutująca przedmioty otrzymuje tyle ran, ile wynosi poziom trudności transmutacji. W wypadku niepowodzenia, dodatkowe obrażenia są liczone analogicznie jak w testach związanych z walką.

Przykład: Transmutacja monetę z drewnianej w metalową, to podstawowy poziom trudności (10) + wielkość przedmiotu – bardzo mała (+1) + różnica twardości materiałów (drewno w metal +5). Razem 16. Niezależnie od wyniku testu, transmutator otrzymuje 6 ran. Jeśli w wyniku rzutu, transmutacja mu się nie powiedzie i uzyska np. 14 punktów – dodatkowo odejmuje 2 obrażenia, co oznacza wyczerpanie na poziomie ran średnich.

Modyfikator poziomu trudności w zależności od wielkości przedmiotu					
B. Mały	Mały	Średni	Duży	B. Duży	Ogromny
+1	+2	+3	+4	+5	+6

Pod kątem twardości, materiały podzielone są w następujący sposób:

- Bardzo miękkie (miękkie części roślin i zwierząt, papier, płótno)
- Miękkie (Skóra, niektóre łodygi roślin, glina przygotowana do obróbki)
- Średnio twardy (drewno, kości przygotowane do obróbki)
- Twardy (miękkie metale – ołów, cyna etc. , twarde gatunki drewna, kości)
- Bardzo Twardy (większość metali, szkło pyłowe)
- Niewiarygodnie Twardy (kamienie szlachetne, skały magmowe etc.)

Poniższa tabela, prezentuje modyfikatory związane z przemianami materiałów z poszczególnych grup twardości.

	B. Miękki	Miękki	Średni	Twardy	B. Twardy	N. Twardy
B. Miękki	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Miękki	+2	+2	+3	+4	+5	+6
Średni	+3	+3	+3	+4	+5	+6
Twardy	+4	+4	+4	+4	+5	+6
B. Twardy	+5	+5	+5	+5	+5	+6
N. Twardy	+6	+6	+6	+6	+6	+6

Dobra zużywalne

Przygody, jakie są udziałem bohaterów, mogą wymagać dłuższej podróży. Na bezdrożach być może dasz radę uzupełnić zapasy jedzenia i wody – choć też nie zawsze, ale znacznie trudniej będzie z amunicją. Ponadto w trudnych warunkach istotne może stać się zmęczenie prowadzonej postaci. Podobna sytuacja występuje w wypadku konstruowania wynalazków, tworzenia trwałych efektów czarów, lub ich podtrzymywania a nawet wyczerpującej walki. Najbardziej trywialnym przykładem, choć nie mniej istotnym są zasoby finansowe, których stan zmienia się w zależności od decyzji i ich powodzenia. Tego typu elementy gry można określić jako dobra zużywalne.

System zarządzania takimi dobrami oparty jest na poziomach opisowo informujących o stanie ilościowym. W wypadku **energii** i **zasobów finansowych**, stosowane są adekwatne określenia. Szczegółowe zasady związane z tymi dobrami zostaną omówione osobno.

Zasób	Poziom zasobów					
	1	2	3	4	5	6
Ogólny	bardzo niski	niski	średni	dostateczny	duży	bardzo duży
Energia	bardzo niska	niska	średnia	dostateczna	dobra	bardzo dobra
Finanse	bardzo mało	mało	średnio	dostatnio	dużo	bardzo dużo

Jeśli nie jesteś pewien, czy nie uległ on zmianie (np. po intensywnej strzelaninie albo wydarzeniach podczas których mogłeś zgubić część ekwipunku), wykonaj test 1d6 jak w wypadku tworzenia fikcji niezależnej, z pytaniem czy dany zasób się zmniejszył. Wyniki w poniższej tabelce:

1d6	Czy dany zasób się zmniejszył?
1<=	Nie i odkryłeś ukryte rezerwy (poziom+1)
2	Nie
3	Nie ale zbliża się do granicy (następny test z modyfikatorem +1)
4	Tak ale masz chyba jakieś ukryte rezerwy (poziom zasobu -1, następny test z modyfikatorem -1)
5	Tak (poziom zasobu -1)
>=6	Tak i to znacznie (poziom zasobu -2)

Sytuacja staje się odwrotna, gdy podejmujesz działania zmierzające do uzyskania danego zasobu (w wypadku energii, jest to zazwyczaj odpoczynek). Może być to zarówno chęć uzupełnienia zapasów, jak i potrzeba zgromadzenia odpowiednich ich ilości – na przykład w celu zbudowania lub uruchomienia jakiegoś wynalazku. Stan finansowy, może się zwiększyć po wykonaniu jakiegoś zlecenia lub znalezieniu czegoś cennego – ale zawsze jest szansa, że koszty pośrednie uczynią zysk zbyt małym, by było to odczuwalne. Podobnie jak w wypadku zmniejszania zasobów – sprawdzenie następuje na zasadach fikcji niezależnej:

1d6	Czy dany zasób się zwiększył?
1<=	Nie, w dodatku części nie możesz się doliczyć (poziom-1)
2	Nie
3	Nie ale zbliża się do granicy (następny test z modyfikatorem +1)
4	Tak ale chyba część jest wadliwa (poziom zasobu +1, następny test z modyfikatorem -1)
5	Tak (poziom zasobu +1)
>=6	Tak i to znacznie (poziom zasobu +2)

Energia, jest specyficzną formą zasobu. Jej poziom odzwierciedla maksymalną możliwą premię punktową, jaką możesz uzyskać działając z pomocą specjalizacji. Podczas tworzenia bohatera, domyślnie ma wartość 6. Kolejne losy jakie go spotkają podczas przygody, mogą obniżyć ten poziom (zwiększając zmęczenie). Odpoczynek – jeśli na taki pozwolisz swojemu bohaterowi, daje możliwość regeneracji.

Przykład: *Po długiej podróży i wielu przygodach, jesteś bardzo zmęczony (Energia = 2). Drogę zastępuje Ci zbir, który chce się bić. Twoja specjalizacja w walce mieczem, wynosi 3 kropki, ale ze względu na zmęczenie test wykonujesz rzucając z maksymalnym modyfikatorem +2 (2d6+1d6+2).*

Zasoby finansowe, mają nieco bardziej rozbudowaną strukturę. Została ona opisana dokładniej w rozdziale im poświęconym przy okazji tworzenia postaci. Ich poziom może należeć do jednej z trzech klas (**Niskiej: 1, Średniej: 2 lub Wysokiej: 3**), co ma znaczenie przy sprawdzaniu zarówno potencjalnego zysku (np. w wyniku zrealizowanego zlecenia) jak i strat – wynikających z wydatków.

Gdy ponosisz wydatki, określ do jakiej klasy należą nabywane dobra i **odejmij od jej poziomu swoją klasę zamożności**. Różnicę dodaj do uzyskanego wyniku na 1d6, by określić potencjalną stratę zasobów.

Przykład: *Po ostatnim zleceniu dysponujesz dużymi (5) zasobami jak na klasę niską (1). Masz fanaberię, na wykwintną kolację w drogim lokalu – ceny wysokie (3). Po opłaceniu rachunku sprawdzasz stan swoich finansów (1d6[3]). Taki wydatek jest obciążony modyfikatorem +2 (3-1), co razem daje wynik 5 – stan twoich finansów zmniejszył się (-1) do poziomu dostatniego (4).*

Analogiczny sposób zastosuj, gdy masz możliwość powiększenia finansów (nagroda za zlecenie, sprzedaż zdobytych łupów etc.).

Przykład: *Postanowiłeś spieniężyć piękny kryształ, który znalazłeś na ostatniej wyprawie. Ten kamień jest niewątpliwie cenny – jego klasa jest wysoka (3). Twoja klasa zamożności jest niska (1) a wydatki jakie miałeś ostatnio spowodowały, że masz mało finansów (2). Modyfikator transakcji wynosi +2 (3-1) a sprawdzenie 1d6[4] zysku, po jego sprzedaży to w sumie 6. Oznacza to, że stan finansów podniósł się o dwa poziomy – obecnie jest dostatni (4).*

Jeśli nie jesteś pewien, do jakiej klasy należy znaleziony skarb – rzuć 1d3. Wynik pozwoli na określenie czy są to przysłowiowe śmieci i szkiełka, czy wręcz przeciwnie. Również nagroda za wykonane zlecenie, jest szacowana w ten sposób – może się zdarzyć, że poniesione koszty nie równoważą strat.

UWAGA: *Analogicznie możesz szacować również pozostałe dobra, stan towarów w prowadzonym sklepie a nawet koszt dobowy wynajętych bohaterów niezależnych.*

Podjmując pewne wyzwania, oczekujesz za nie adekwatnej nagrody – i słusznie. Zrealizowane zadanie, które może nieść za sobą wzrost dóbr finansowych, pozwala na dodanie do rzutu 1d6, określającego zysk modyfikatora w wysokości jego PT-10. Efekt jest traktowany, jako wynik sprzedaży wszystkich uzyskanych dóbr (sakiewka, broń etc.). Jeśli zamierzasz część „łupu” zatrzymać, sprawdź czy nie zmniejszy to finalnego efektu lub odejmij 1 punkt, za każdy odjęty przedmiot.

Przykład: *Zabijając doskonałego szermierza o szybkim refleksie (PT=12) i decydując się na przeszukanie ciała, możesz wykonać rzut 1d6+2, aby określić efekt finansowy. Nadal działają zasady określające klasę jego bogactwa (1d3) i modyfikatory z nich wynikające.*

Zużycie broni i narzędzi następuje głównie podczas walki lub ich używania. Zamiast otrzymywać rany, możesz zdecydować, że obrażenia wynikające z rozstrzygnięcia testu zostaną przypisane używanej broni (oczywiście w wypadku walki bez broni, nie ma to znaczenia). Jeśli w opisie broni nie jest uwzględniona jej jakość – domyślnie jest ona średnia (3). Specjalista jest w stanie podjąć próbę naprawy a nawet ulepszenia broni. Zejście poziomu do 0 oznacza, że broń uległa zniszczeniu i już nic nie da się z tym egzemplarzem zrobić.

Tworzenie Sceny Wydarzeń

Tylko od Ciebie zależy, w jakiej scenerii będzie toczyć się gra. Elektra to ogromny świat, który czeka na jego odkrycie. Oczywiście typ rozgrywki powinien też odpowiadać charakterowi stworzonej postaci. Kupiec będzie preferował zajęcia prowadzące do zysku a najemnik przygody związane z walką. Jeśli w grze bierze udział więcej niż jedna osoba – porozmawiajcie o tym i o swoich oczekiwaniach. Wasi bohaterowie, działając wspólnie mogą osiągnąć więcej.

Całość gry składa się z następujących po sobie scen. Mają one określone miejsce (nie musi być szczegółowe - jeśli na coś zechcesz zwrócić większą uwagę, wystarczy zapytać kości), aktorów, statystów oraz wydarzenia. Kolejność następowania po sobie scen, zależy od rozwoju akcji i działań postaci – ale to Ty decydujesz, które są istotne. Zaletą tego typu podejścia jest to, że nie tracisz czasu na "rozpalanie ognia na biwaku", o ile nie uznasz tego za ważne dla swojej przygody. Jeśli nie jesteś pewien, czy coś Ci się mogło przytrafić na drodze z miejsca A do B - zadaj odpowiednie pytanie kostkom. Mając poczucie, że wiesz dokąd zmierzasz - po prostu tam się udaj, tworząc odpowiednią scenę. Jeśli zgubiłeś się i nie masz pomysłu, co dalej robić - wygeneruj nową scenę losowo. Być może pojawią się fakty, które popchną sprawy do przodu, albo zupełnie nowe możliwości. Możesz wielokrotnie wracać w to samo miejsce, ale nie oczekuj że będą tam Ci sami aktorzy i te same wydarzenia. Kieruj się logiką i kreatywnością.

Przykład: *Podróżując, po drogach między dwoma miasteczkami można się natknąć na bandytów. Pytanie czy w trakcie podróży na nich trafiliśmy, ma sens i może prowadzić do kolejnych zwrotów akcji oraz stworzenia dodatkowej sceny – związanej z walką z nimi, lub pozostałościami ich działań.*

Przykład: *Idąc na targowisko, by znaleźć konkretny przedmiot, zadaj sobie pytanie, czy ma on szansę występować – jak bardzo jest rzadki i sprawdź, czy go znalazłeś. Unikaj powtarzania testów „do skutku” - równie dobrze możesz wtedy nie tracić czasu i uznać, że poszukiwany element leżał na ulicy.*

Czas

Zazwyczaj określenie dokładnej godziny nie jest niezbędne podczas sceny. Podzielenie doby na 6 czterogodzinnych odcinków, powinno dać wystarczającą dokładność.

1d6	1	2	3	4	5	6
Czas	0-4 Głęboka noc	4-8 Ranek	8-12 Przedpołudnie	12-16 Popołudnie	16-20 Wieczór	20-24 Noc

Ukształtowanie wysp

Świat Winhersted to olbrzymia ilość wysp o zróżnicowanym ukształtowaniu terenu. Przed rozpoczęciem przygody, warto użyć numerowanej siatki hexagonalnej i tabel, by wygenerować mapę (lub mapy), na których toczyć się będzie rozgrywka.

Jeden hex odpowiada odległości jaką można przebyć po płaskim terenie pieszo, w ciągu jednego dnia. Jest to około 20 km. W trudniejszym terenie – pagórki, góry, zarośla jest ona oczywiście mniejsza.

Niektóre typy terenu, mają też wpływ na poziom roślinności, jaki na nich może występować. Modyfikator ten oznaczony jest on jako **R:[zmienna]**.

Typy terenu: 1d6					
1	2	3	4	5	6
Depresja	Równina	Wyżyna	Wzgórza R:-1	Góry R:-2	Góry Wysokie R:-3

Zanim określisz ukształtowanie wyspy, warto sprawdzić, czy na danym polu znajduje się jakaś (lub jej fragment) czy też jest ono objęte pyłem. Ułatwią to poniższe tabele. Dobrą ideą jest wykonanie pierwszego rzutu określającego potencjalną wielkość wyspy na danym obszarze dla pola **0606**. Następnie wykonaj serię rzutów 2d6, korzystając z tabeli łączącej wielkość wysp z ukształtowaniem terenu na nich, koncentrycznie. Decydując się na tworzenie mapy w trakcie przygody, możesz koncentrować się jedynie na polach, istotnych dla niej. Pozostałe są zakryte mgłą niewiedzy. Aby mieć większą możliwość manewru, stwórz ukształtowanie terenu również dla pól o współrzędnych: **1: 0505, 2: 0506, 3: 0605, 4: 0607, 5: 0705, 6: 0706**. Następnie rzuć dwa razy kostką sześcienną. Wyniki wskażą, na których polach znajdują się ciekawe miejsca do zbadania. **UWAGA:** Jeśli wyrzucisz dublet, zaznacz na najbliższym polu, które nie jest objęte pyłem punkt. Będzie to istotne miejsce, ale jego typ możesz określić później.

Wstępna wielkość wysp: 1d6					
1	2	3	4	5	6
Bardzo mała	Mała	Średnia	Średnia	Duża	Bardzo duża

Wielkość i ukształtowanie wysp: 2d6					
	Bardzo mała	Mała	Średnia	Duża	Bardzo duża
2	Góry	Zmiana → B. mała	Zmiana → Mała	Zmiana → Średnia	Zmiana → Duża
3	Wzgórza	Wzgórza	Wyżyna	Depresja	Góry
4	Równiny	Równiny	Wzgórza	Wyżyna	Depresja
5	Pył	Pył	Równiny	Równiny	Wzgórza
6	Pył	Pył	Pył	Pył	Równiny
7	Pył	Pył	Pył	Pył	Pył
8	Pył	Pył	Pył	Równiny	Równiny
9	Pył	Równiny	Równiny	Wzgórza	Wzgórza
10	Równiny	Wyżyna	Wzgórza	Góry	Wyżyna
11	Wyżyna	Góry	Góry	Góry Wysokie	Góry
12	Zmiana → Mała	Zmiana → Średnia	Zmiana → Duża	Zmiana → B. duża	Góry Wysokie

Pogoda i Roślinność

Dopóki przygody odbywają się w obrębie cywilizacji, pogoda ma drugorzędne znaczenie, jest natomiast doskonałym narzędziem do tworzenia nastroju fikcji. W takim wypadku, zazwyczaj wystarczy określić warunki pogodowe na początku przygody. Przeniesienie akcji na tereny dzikie i nieprzyjazne dla poszukiwacza przygód powoduje, że warunki atmosferyczne stają się znacznie istotniejsze. Wpływ na pogodę ma również szerokość geograficzna, na jakiej toczą się przygody. Ponieważ Winhersted jest światem latających wysp, można natomiast zignorować efekty wynikające z „kontynentalności” - tak duże obszary nie występują w tym uniwersum.

Wpływ szerokości geograficznej na pogodę i roślinność jest następujący:

- **okolice biegunów – klimat polarny:** -2 temperatura, -1 zachmurzenie, -2 roślinność
- **okolice podbiegunowe – klimat subpolarny:** -1 temperatura, -1 zachmurzenie, -1 roślinność
- **umiarkowana szerokość geograficzna:** bez zmian
- **podzwrotnikowa:** +1 temperatura
- **zwrotnikowa:** +2 temperatura, -1 zachmurzenie, -1 roślinność
- **równikowa:** +2 temperatura, +1 zachmurzenie, +2 roślinność

Istotnymi elementami pogody są:

- wiatr: ma wpływ na zmiany zachmurzenia i temperaturę
- temperatura: jej wysokość określa również typ potencjalnych opadów
- zachmurzenie: określa stopień zachmurzenia i potencjalne opady – typ opadów jest zależny od szerokości geograficznej i temperatury.

Określenie pogody, należy wykonać zgodnie z poniższą kolejnością:

1. sprecyzowanie aktualnej szerokości geograficznej, w celu wybrania odpowiednich modyfikatorów: T: temperatura, Z: zachmurzenie.
2. wylosowanie 1d6 siły wiatru i zastosowanie wynikających z niej modyfikatorów
3. wylosowanie 1d6 poziomu temperatury (T)
4. wylosowanie 1d6 zachmurzenia (Z)

1d6	<=1	2	3	4	5	>=6
Wiatr	Cisza T+2	Lekki T+1	Łagodny Z+1	Średni Z-1	Silny Z+1 T-1	Wichura Z+2
Temperatura	B. Zimno Z-1 (Śnieg)	Zimno (Śnieg)	Chłodno (Śnieg z deszczem)	Ciepło (Deszcz)	B. Ciepło Z-1 (Deszcz)	Gorąco (Deszcz)
Zachmurzenie	Brak	B. Małe	Pojedyncze	Średnie (możliwe opady)	Duże (możliwe opady)	Jednolita pokrywa chmur (możliwe opady)

Przykład: W klimacie podzwrotnikowym (T+1) losujesz siłę wiatru 1d6[2] – lekki (T+1), co daje modyfikator temperatury +2. Sprawdzenie jej wysokości 1d6[3]+2, pozwala stwierdzić, że jest bardzo ciepło. Modyfikator zachmurzenia -1. Powłoka chmur 1d6[1]-1 sugeruje, że niebo jest czyste. Podsumowując – w najbliższym czasie będzie bardzo ciepło. Lekki wiatr niewiele daje a bezchmurne niebo nie zapowiada opadów w najbliższym czasie.

Roślinność na danym terenie, określa się rzutem 1d6 z uwzględnieniem modyfikatorów pochodzących z ukształtowania terenu i szerokości geograficznej. Poniższa tabela, bierze pod uwagę również wilgotność na danym terenie – wynikającą z zachmurzenia. Jest to oczywiście pewne uproszczenie, ale pozwala na stworzenie bardziej urozmaiconego terenu.

Typ roślinności zależny od Wilgotności: wartość Zachmurzenia						
1d6	1: Susza	2: B. mała	3: Okresowa	4: Średnia	5: Duża	6: Ciągła
1	brak	brak	brak	brak	Trawy i zioła	Krzewy
2	brak	brak	Trawy i zioła	Trawy i zioła	Krzewy	Bagno
3	brak	Trawy i zioła	Step/Sawanna	Krzewy	Bagno	Lasy
4	Trawy i Zioła	Step/Sawanna	Krzewy	Bagno	Lasy	Gęstwina
5	Step/Sawanna	Krzewy	Poj. drzewa	Lasy	Gęstwina	Puszcza
6	Krzewy	Poj. drzewa	Lasy	Gęstwina	Puszcza	Puszcza

Miejsce wydarzeń

Każda scena jest osadzona gdzieś w świecie Latających Wysp – również pierwsza. Wbrew pozorom nie każda sesja musi zacząć się w karczmie. Co prawda jest to miejsce, w którym najłatwiej o jakieś plotki ale przygoda spotkać może nas wszędzie. Jeśli z tabeli wynika, że znajdujesz się w jakichś ruinach, wyobraź sobie nie tylko jak one wyglądają i do czego mogły służyć ale również co tam robisz. Zadawaj pytania, tworząc z ich pomocą rzeczywistość wokół.

Na mapie świata, znajdują się miejsca szczególne – będą to zarówno miasta i wioski zamieszkałe przez ludzi jak i stare ruiny, opuszczone kopalnie i tajemnicze laboratoria lub kryjówki. Poniższa tabela ułatwi ich stworzenie. By z niej skorzystać, rzuć dwoma kostkami sześciennymi.

2d6	Depresja	Równiny	Wyżyna	Wzgórza	Góry	Wysokie Góry
2	Meteor	Meteor	Meteor	Meteor	Meteor	Jezioro
3	Uroczysko	Uroczysko	Obelisk	Obelisk	Jezioro	Osuwisko
4	Dz. drzewa	Kam. krąg	Kopalnia	Jezioro	Sk. labirynt	Dz. Skały
5	Kam. krąg	Jezioro	Jezioro	Kam. krąg	Jaskinia	Jezioro
6	Jezioro	Osada	Ruiny	Kopalnia	Katastrofa	Sk. labirynt
7	Ruiny	Farma	Osada	Grota	Kopalnia	Jaskinia
8	Katastrofa	Miasto	Farma	Osada	Szałas	Katastrofa
9	Osada	Fort	Fort	Fort	Osada	Szałas
10	Szałas	Posąg	Miasto	Miasto	Ruiny	Osada
11	Kryjówka	Katastrofa	Kryjówka	Kryjówka	Fort	Kryjówka
12	Fort	Kryjówka	Posąg	Ruiny	Kryjówka	Fort

Stan miejsca a także jego **wielkość** można określić dodatkowo rzucając 1d6 (jedną kostką sześcienną). Dobór właściwego przymiotnika należy uzależnić od typu miejsca, posługując się kreatywnością i logiką. Pustynia raczej nie będzie zarośnięta ale, może obfitować w kamienne formy wyrzeźbione piaskiem i wiatrem. Poniższa tabela może pomóc w doborze właściwych przymiotników.

Miejsce jest: [1d6]

1	2	3	4	5	6
zrujnowane	stare	zaniedbane	zadbane	nowe	luksusowe
ciemne / mroczne	przeróżające	zarośnięte	widne	kojące	jasne / świetliste
wzburzone / chaotyczne	niespokojne	wrzące	leniwe	spokojne	gładkie / stabilne
bardzo małe	małe	średnie	spore	duże	bardzo duże

Jeśli żaden z przymiotników nie będzie adekwatny do wylosowanego miejsca, skonstruuj własną skalę. Zastosuj zasadę, że wynik 1 jest najsłabszy / najgorszy a 6 najmocniejszy / najlepszy.

Spotkania

Dopóki nie zapełnisz odwiedzanych miejsc aktorami i statystami, będą one tylko martwą dekoracją. Postaraj się dostosować formę spotkań, do typu terenu, szerokości geograficznej i roślinności.

Uwzględnij też (jeśli takie występuje w okolicy) miejsce szczególne. Poniższe tabele, są podzielone na strefy klimatyczne. Stanowią jedynie propozycję typowych spotkań.

Klimat polarny i subpolarny						
2d3	Depresja	Równiny	Wyżyna	Wzgórze	Góry	Wysokie góry
2	Yeti	Yeti	Yeti	Ludzie lodu	Ludzie lodu	Futrzak
3	Lod. robak	Futrzak	Futrzak	Lod. robak	Futrzak	Gryf
4	Futrzak	Lod. robak	Lod. robak	Futrzak	Gryf	Yeti
5	Ludzie lodu	Ludzie lodu	Ludzie lodu	Gryf	Yeti	Futrzak
6	Ludzie lodu	Futrzak	Futrzak	Yeti	Futrzak	Futrzak
Klimat umiarkowany i podzwrotnikowy						
2	Wąż pyłu	Wąż pyłu	Wabiczka	Skorpion	Skorpion	Futrzak
3	Wabiczka	Wabiczka	Skorpion	Ludzie	Ludzie	Ludzie
4	Ludzie	Ludzie	Ludzie	Pterodaktyl	Pterodaktyl	Gryf
5	Kameleon	Kameleon	Pterodaktyl	Wilkołak	Gryf	Pterodaktyl
6	Pterodaktyl	Pterodaktyl	Skrzydł. mały	Gryf	Wilkołak	Wilkołak
Klimat zwrotnikowy						
2	Wąż pyłu	Wąż pyłu	Opuncja	Opuncja	Skorpion	Skorpion
3	Pająk	Pająk	Pająk	Skorpion	Opuncja	Skarabeusz
4	Skorpion	Skorpion	Skorpion	Pająk	Skarabeusz	Opuncja
5	Kameleon	Kameleon	Kameleon	Ludzie pust.	Ludzie pust.	Ludzie pust.
6	Ludzie pust.	Ludzie pust.	Ludzie pust.	Kameleon	Kameleon	Kameleon
Klimat równikowy						
2	Wąż pyłu	Wąż pyłu	Pająk	Pająk	Jelonek	Opuncja
3	Skorpion	Skorpion	Wabiczka	Skorpion	Pterodaktyl	Pająk
4	Wabiczka	Wabiczka	Skorpion	Skąposzczet	Skąposzczet	Pterodaktyl
5	Skrz. mały	Skrz. mały	Skrzydł. mały	Pterodaktyl	Pająk	Jelonek
6	Polip pyłu	Polip pyłu	Polip pyłu	Polip pyłu	Polip pyłu	Polip pyłu
Cywilizacja						
2d3	Farma	Kopalnia	Wioska	Fort	Kryjówek	Miasto
2	Golem	Łotr	Łotr	Wędrowiec	Golem	Przestępca
3	Wędrowiec	Golem	Wędrowiec	Chłop	Uciekinier	Najemnik
4	Chłop	Górnik	Chłop	Żołnierz	Przemysłowiec	Handlarz
5	Chłop	Górnik	Kupiec	Kupiec	Członek stow.	Członek stow.
6	Kupiec	Członek stow.	Przedst. prawa	Szlachcic	Mutant	Szlachcic

Prolog i Epilog

Początek przygody jest niemal zawsze najtrudniejszy, dlatego pierwsza scena powinna być przemyślana. Po stworzeniu postaci, jest ona zawieszona w próżni, którą trzeba zapełnić dekoracjami. Pomyśl o krótkim prologu – informacja o wydarzeniach minionych, może pomóc w określeniu aktualnego stanu Twojego bohatera. Jeśli grasz ze znajomymi, taki wstęp może ułatwić połączenie Waszych postaci w drużynę.

W chwili gdy kończysz sesję, zrób jej podsumowanie. Nawet jeśli jest to kampania i ostateczny koniec wątków nie jest znany, taki mały epilog może podczas kolejnej gry pomóc w jej rozpoczęciu – stanowiąc w istocie prolog kolejnej sesji.

Aktorzy

Nie każda scena musi ich posiadać, ale to aktorzy wybijają się z szarej masy statystów. Mają zazwyczaj jakieś dążenia i ich realizacja może mieć wpływ na Twoją postać lub stworzyć nowe wątki w historii. Stworzenie każdego z nich składa się z kilku kroków:

- **Imię i Nazwisko** – nawet, jeśli prowadzony przez Ciebie bohater nie zna Aktora, w chwili spotkania, określ jego imię, nazwisko i (opcjonalnie) **płeć** i **wiek**. Jeśli nie jesteś pewien płci - rzuć kostką. Nieparzysta ilość oczek to mężczyzna a parzysta to kobieta. Ten sam rzut, można wykorzystać, do określenia wieku – 1 lub 2 oczka, oznaczają dziecko lub młodego człowieka, 3,4 – osobę w średnim wieku a 4,5 – kogoś starszego. Imię i Nazwisko możesz wygenerować z **tabeli imion i nazwisk** umieszczonej poniżej.

Tabela imion i nazwisk BN

Wynik rzutu	Imię żeńskie	Imię męskie	Nazwisko	Sylaba
[1,1,1]	Cecylia	Hamilton	Lawless	Sun
[1,1,2]	Abby	Simon	Kowalski	Li / Lin
[1,1,3]	Julia	Oliwier	Skywalker	Tzu
[1,2,1]	Helen	Thomas	Sparrow	Che
[1,2,2]	Martha	Elias	Hammer	Bang
[1,2,3]	Audrey	Janusz	Gunn	Ming
[1,3,1]	Diana	John	Steel	Tao
[1,3,2]	Aurelia	Emmet	Gates	Te
[1,3,3]	Gertruda	Nikodem	King	Man / Mon
[2,1,1]	Kornelia	Barnaba	Cook	Gar / Ger
[2,1,2]	Agnes	Karl	Palmer	Cen
[2,1,3]	Alva	Adalbert	West	Fe
[2,2,1]	Ifigenia	Ryszard	Fisher	Ur
[2,2,2]	Oliwia	Salomon	Craft	Os
[2,2,3]	Izabella	Oskar	Hawk	Wun
[2,3,1]	Wilhelmina	Franc	Bacon	Is
[2,3,2]	Jasmine	Andrew	Luck	Iw / Iwa
[2,3,3]	Anna	Arthur	Oldfield	Tiw
[3,1,1]	Kleopatra	Ralf	Walker	Berk
[3,1,2]	Sylwia	Emanuel	Barley	Ing
[3,1,3]	Amelia	Erazm	Gold	Dag
[3,2,1]	Dora	Nemo	Glass	Rod
[3,2,2]	Elwira	Lucjan	Jelly	Woj
[3,2,3]	Beata	Kacper	Lewis	Old
[3,3,1]	Katarzyna	Melchior	White	Jin / Jen
[3,3,2]	Zofia	Baltazar	Smith	Jan / Jang
[3,3,3]	Danuta	Konstanty	Silver	Fri

- **Charakter** aktora. Ja preferuję użycie uproszczonej wersji enneagramu. Jest ona wystarczająca by nakreślić rys psychologiczny danej postaci i nadać jej unikalne cechy, wyróżniające ją z otoczenia. Upraszcza to, podczas odgrywania sceny wyobrażenie sobie sposobu jego zachowania. Możesz pominąć tę opcję, jeśli uważasz, że jest zbędna. Schemat losowania jednej z 9 osobowości znajduje się w **tabeli enneagramów**.

Tabela Enneagramów

[1d3,1d3]	Typ osobowości	Opis
[1,1]	Perfekcjonista	Żyje wedle swoich określonych zasad. Jest skrupulatny, dokładny i wymagający. Ustala wysokie standardy, których wymaga od siebie i innych.
[1,2]	Dawca	Wrażliwy i opiekuńczy. Potrafi być hojny ale wymaga również wzajemności i uwagi. Lubi dobrą zabawę i ma poczucie humoru. Bywa zazdrosny.
[1,3]	Zdobywca	Energiczny, dążący szybko do wyznaczonych celów. Wierzy w swoje możliwości. Nie lubi niekompetencji. Wiecznie rywalizuje z otoczeniem.
[2,1]	Indywidualista	Romantyk szukający uniesień. Czasami popada w stany depresyjne. Jest bardzo wrażliwy, to artysta, żyjący w świecie własnej wyobraźni.
[2,2]	Obserwator	Analitik, badający otoczenie ze szkiełkiem i okiem. Introwertyk, który wszystkie elementy musi przemyśleć nim wyartykułuje wnioski. Jego umysł jest tak ostry, że czasami sam się nim kaleczy.
[2,3]	Lojalista	Odpowiedzialny i godny zaufania sługa. Jeśli się czegoś podejmuje, można to uznać za wykonane, chyba że niebo zawali się mu a głowę. Niestety pozbawiony niemal własnego charakteru.
[3,1]	Entuzjasta	Łatwo się zapala do projektów i równie szybko gaśnie. Wiecznie szuka nowych doznań. Czerpie z życia garściami i otrzymuje równie wiele przyjemności co przykrości. Nie jest w stanie usiedzieć w jednym miejscu.
[3,2]	Szef	Bezceremonialny i bezpośredni. Wychodzi z założenia, że on tu rządzi i skoro płaci to wymaga. Może być zarówno opiekuńczy i troskliwy jak i apodyktyczny, szorstki i destrukcyjny. Stara się ustawić całe otoczenie.
[3,3]	Rozjemca	Jest w stanie znaleźć złoty środek, pod warunkiem że wszyscy będą do niego dążyć. Wymaga zachowania pewnych form i właściwego formułowania potrzeb. Tłumi emocje. Czasem manipuluje otoczeniem.

- Określ **motyw działania** bohatera niezależnego. Dzięki temu będziesz wiedział jakie cele mogą mu przyświecać. By to zrobić, rzuć dwukrotnie kostką sześcienną i odczytaj wynik z poniższej tabeli. Jego interpretacja zależy już od Twojej wyobraźni.

1d6	Forma działania	Cel
1	Poszukiwanie	Stronnictwo
2	Ukrycie	Wynalazek
3	Stworzenie	Istota
4	Zniszczenie	Bohater (Niezależny)
5	Wsparcie	Artefakt
6	Powstrzymanie	Idea

- Określ **nastawienie** bohatera niezależnego względem Twojej postaci. To element opcjonalny, ale podobnie jak charakter, może ułatwić Ci wyobrazenie sobie relacji między Twoim bohaterem a aktorem. Ma również wpływ na Poziom Trudności przy akcjach społecznych. Większość BN'ów ma nastawienie neutralne.

Tabela Nastawienia BN względem postaci

2d6	Nastawienie postaci
2-3	Wrogość / Nienawiść (PT+2)
4-5	Chęć wykorzystania postaci do własnych celów, podejrzliwość (PT+1)
6-8	Neutralne nastawienie - najczęściej na gruncie zawodowym, lub zwykła obojętność
9-10	Przyjaźń / Sympatia (PT-1)
11-12	Głębsze uczucie - bywa, że skrywane lub wdzięczność wynikająca z przeszłości (PT-2)

- Określ **cechy charakterystyczne** aktora. To one będą wpływać na poziom trudności relacji, między nim a Twoją postacią. Pełnią one rolę zbliżoną do specjalizacji na karcie bohatera, z tą różnicą, że istotna jest ich ilość. W wypadku walki – bierzesz pod uwagę sumę wszystkich cech charakterystycznych. Jeśli z aktorem powiązane są inne akcje – możesz powiększyć PT, tylko o te, które w danej sytuacji są istotne. Alternatywnym, aczkolwiek mniej fabularnym sposobem określenia PT, jest wykonanie rzutu 1d3+10. Od cech charakterystycznych zależy również ilość ran, jakie aktor (lub statysta) może odnieść. Jeśli nie posiada żadnej – może odnieść tylko jedną ranę, po której otrzymaniu ginie. Za każdą z nich otrzymuje dodatkowe pole ran. Może się zdarzyć tak, że bohater niezależny ma możliwości, które zwiększają jego zasięg działania do lokalnego (np. wiele ataków) albo

wręcz globalnego. W takim wypadku testy związane z nim wykonuje się korzystając z odpowiedniego zakresu.

Przykład: Aktor o $PT = 3$ może otrzymać trzy rany – jeśli to się stanie, ginie.

Przykład: Twój bohater zamierza zbadać podziemny labirynt, w poszukiwaniu skarbu – takie miejsca, poza hordami pomniejszych przeciwników zazwyczaj mają swojego strażnika, którego postać warto stworzyć.

- **Imię i Nazwisko:** Erazm $3d3[3,1,1]$ Walker $3d3[3,1,1]$
- **Płeć i wiek:** Starszy Mężczyzna (za życia) $1d6[5]$
- **Charakter:** Zdobywca. Realizuje swoje cele, rywalizuje z otoczeniem. $2D3[1,3]$
- **Motywy działania:** Życie wieczne i doskonalenie w sztuce magii. $2D6[1,6]$ – [poszukiwanie, idei]
- **Nastawienie do Postaci:** Wykorzystać do własnych celów. $2D6[5]$ $PT+1$
- **Cechy charakterystyczne:** Nieumarły, bardzo inteligentny, mag. $PT=13$ ($10+3$). Ze względu na to, że Erazm ma pod kontrolą przeszukiwane podziemia, jego zasięg jest określany jako lokalny. Testy (również walki) wykonywane są za pomocą $2d6+1d3$ +modyfikator.
- **Ilość potencjalnych ran:** 3.

UWAGA: Nie przesadzaj z ilością aktorów, podczas jednej sceny. Jeden do dwóch jest ilością optymalną – tym bardziej, że Twoja postać również pełni taką rolę. Jeśli chcesz, by scena sprawiała wrażenie zatłoczonej – użyj statystów. Trzy grupki podejrzliwie patrzących pijaków, dadzą niekiedy lepsze wrażenie niż opisywanie każdego z nich osobno.

Statyści

W niemal każdym filmie występują statyści. To również Bohaterowie Niezależni, ale ich znaczenie jest tak marginalne, że nie ma potrzeby tworzenia ich szczegółowych charakterystyk. Na dobrą sprawę wystarczy określić:

- **rodzaj statystów** (bestia z mroku, człowiek, bandyta, kupiec, mieszczanin, wilk, wampir etc.),
- **ilość** (wystarczy rzut $1d6$ lub $2d3$ – jeśli zadane wcześniej pytania sugerują grupę, przemnożony przez ilość bohaterów graczy), no chyba że scena rozgrywa się w miejscu tłumnie odwiedzanym. Wtedy ilość jest niepoliczalna na pierwszy rzut oka a grupa powyżej sześciu przeciwników i tak w razie konfliktu stanowi wyzwanie.
- **nastawienie** względem Twojego bohatera – jest to charakterystyka opcjonalna. Użyj tabeli nastawienia aktorów.
- **cechy charakterystyczne** – pełniące analogiczne role jak w wypadku aktorów. Określają one Poziom Trudności i ilość ran jakie trzeba zadać statystyce by go unieszkodliwić.

Ostatni element jest opcjonalny. Jego potrzeba pojawia się dopiero, gdy zachodzi sytuacja konfliktowa. Potencjalne grupy statystów warto określić na początku sceny. Pozwala to na zwiększenie jej plastyczności i umożliwia tworzenie dodatkowych wątków. Nie oznacza to, że statysci się na niej automatycznie pojawią. Oni po prostu czekają na sygnał – czyli odpowiednie pytanie lub splot wydarzeń. Co więcej, jeśli przebywasz dłużej na danym terenie, grupy statystów mogą się zmieniać. Każda nowa scena, pozwala na określenie ich od nowa.

Przykład: *Wchodząc do podziemi, możesz spodziewać się, że spotkania z grupami zombie [1], szkieletów [2,3], szczurołaków [4] i być może trafi się jakiś wampir [5]. To cztery rodzaje statystów. Celem nadrzędnym jest skarb strzeżony przez nieumarłego maga - Erazma Walkera [6], ale eksplorując podziemia, możesz zadać pytanie czy następuje spotkanie. Przy wyniku pozytywnym, kolejny rzut kostki określa na którą z grup się natyka bohater, przy czym najczęściej występujące szkielety spotykasz przy wyniku 2 lub 3. Wędrując głębiej tymi lochami, możesz liczyć na to, że częściej spotkasz zombie [1,2], szczurołaki[3,4] i galaretowate sześciiany [5] – Erazm [6] ma ten przywilej, że nigdy nie wiesz, w którym momencie się pojawi.*

Mieszkańcy Winhersted

Świat latających wysp zasiedla wiele form życia. Część z nich jest pochodzenia roślinnego, inne są wytworem ludzi. Poniższe charakterystyki, dotyczą tylko wybranych. Nazewnictwo niektórych zostało zaczerpnięte z ich odpowiedników na Ziemi, co nie oznacza iż są z nimi identyczne.

- **Futrzaki:** Futerkowe gryzonie wielkości średniego psa. Bytują w klimacie chłodnym. Głodne, mogą być groźne – zwłaszcza w stadzie. Wszystkożerne, nie wyłączając kanibalizmu. Duża grupa może być groźna nawet dla śnieżnych robaków.
 - **Ilość:** występują w stadach po kilka do kilkunastu sztuk.
 - **Nastawienie:** Neutralne, chyba że naruszy się ich terytorium lub czymś sprowokuje.
 - **Cechy charakterystyczne:** ostre zęby i pazury. Mocne łapy dostosowane do kopania w śniegu. Poziom trudności 12-13 (rany: 2-3).

- **Golemy:** Sztuczne mechanizmy posiadające specjalne "magiczne" programy, dające im częściową niezależność. Zazwyczaj są tworzone do wykonywania konkretnych prac, ale niektórzy naukowcy rozbudowują je tworząc niemal samodzielne sługi. Zazwyczaj budowane są z drewna, gliny i metalu. Znacznie rzadziej ze szkła i części organicznych - aczkolwiek te ostatnie czasami są transmutowane. Golemy posiadają zazwyczaj gdzieś w swoim ciele ukryty zwój z zaklęciem zawierającym przypisanie golema do danej osoby. Zmiana właściciela jest możliwa tylko poprzez wymianę zwoju na inny. Niezwykle ciężko jest je zatrzymać - działają, dopóki cały mechanizm lub zwój nie zostanie zniszczony.
 - **Ilość:** zazwyczaj występują pojedynczo, wykonując wyspecjalizowane zadania. Utrzymanie kontroli nad więcej niż jednym golemem naraz, oznacza konieczność zdania testu o 1 punkt większego niż PT golema za każdego kolejnego.
 - **Nastawienie:** neutralne / zgodne z nastawieniem właściciela
 - **Cechy charakterystyczne:** Wytrzymałe, Niezwykle silne i zazwyczaj posłuszne właścicielowi. Umieją operować wszystkimi dostępnymi kończynami jednocześnie, co czyni nawet z humanoidalnych golemów przeciwnika o lokalnym poziomie trudności w wysokości 13 lub więcej (rany: 3 i więcej).

- **Gryfy:** Skrzydlate, drapieżne stwory o ptasim łbie, skrzydłach i ciele wielkiego kota (w org. lwa). Najczęściej bytują w chłodnym klimacie, na terenach górzystych. Łączą się w stałe pary. Budują gniazda. Raz do roku przychodzi na świat jedno do dwóch młodych. Polują głównie na futrzaki, lecz nie gardzą i większą zdobyczą.
 - **Ilość:** Zwierzę terytorialne. Na danym rewirze zazwyczaj występuje samotnie lub w małych grupach (para dorosłych i jedno – dwa młode)
 - **Nastawienie:** Neutralne, chyba że naruszy się ich terytorium lub czymś sprowokuje.
 - **Cechy charakterystyczne:** Umieją latać. Posiadają mocne łapy i ostre pazury oraz dziób. Przystosowane do trudnych warunków. Poziom trudności 14-15 (rany: 4-5)
- **Jelonek skrzydlaty:** Duży żuk, o charakterystycznym „porożu”, występujący w klimacie równikowym. Żywi się głównie zbutwiałymi szczątkami roślin i martwymi organizmami. Owad terytorialny – samce toczą między sobą walki.
 - **Ilość:** Samotniki.
 - **Nastawienie:** Neutralne
 - **Cechy Charakterystyczne:** Twarda okrywa skrzydeł oraz mocne, rogowe wypustki powodują, że nie jest to łatwy przeciwnik. Poziom trudności 12 (rany: 2).
- **Kameleony:** Gady posiadające chwytne ogony, długie języki i mocne, zrośnięte w kształt szczypiec palce. Żywią się owadami i stawonogami. Występują w ciepłych rejonach geograficznych.
 - **Ilość:** Samotniki.
 - **Nastawienie:** Neutralne
 - **Cechy Charakterystyczne:** Chwytny ogon i język, którym umieją błyskawicznie upolować ofiarę, umiejętność zmiany kolorów w celu maskowania. Poziom trudności: 12 (rany: 2)
- **Lodowe robaki:** dochodzące do 20 metrów długości, olbrzymie glisty bytujące w krainach pokrytych wiecznym śniegiem. Drapieżniki, wyczuwające drgania ziemi, wywoływane przez ofiarę.
 - **Ilość:** Samotniki. Rozmnażanie przez podział.
 - **Nastawienie:** Neutralne
 - **Cechy Charakterystyczne:** Szybkie, duże i atakujące z zaskoczenia. Poziom trudności 13 (rany: 3).

- **Ludzie:** najgęściej zaludnione są nimi obszary należące do federacji wysp. W zależności od ich roli, pełnią różne funkcje jako bohaterowie niezależni.
 - **Ilość:** Występują zarówno indywidualnie jak i w większych grupach
 - **Nastawienie:** Może przyjmować wszystkie opcje. Standardowo jest neutralne.
 - **Cechy charakterystyczne:** zależne od ich roli w fikcji. Relacje z nimi mają zazwyczaj poziomy trudności z zakresu 9-13

- **Ludzie lodu:** Prymitywne plemiona łowców, zasiedlające północne rejony Winhersted. Są nieufni ale chętnie stosują handel wymienny – zwłaszcza skóry futrzaków za wyroby metalowe i ze szkła pyłowego.
 - **Ilość:** Plemiona mogą liczyć od kilkunastu do kilkudziesięciu osób.
 - **Nastawienie:** Neutralne.
 - **Cechy Charakterystyczne:** Doskonali łowcy i tropiciele. Przystosowani do życia w trudnych warunkach. Poziom Trudności 12 – 13 (rany: 2-3).

- **Ludzie pustyni:** Podobnie jak ludzie lodu, żyją w plemionach. Zasiedlają rejony suchego, zwrotnikowego klimatu. Niektórzy twierdzą, że gdzieś istnieją ukryte całe miasta, a pustynni wojownicy, są tylko ich strażnikami pilnującymi by nikt niepowołany nie odkrył ich tajemnicy. Część z nich staje się płatnymi najemnikami i zabójcami.
 - **Ilość:** Plemiona mogą liczyć od kilkunastu do kilkudziesięciu osób.
 - **Nastawienie:** Neutralne.
 - **Cechy Charakterystyczne:** Doskonali wojownicy i łowcy. Przystosowani do życia w trudnych warunkach. Poziom Trudności 12 – 13 (rany: 2-3).

- **Opuncja Strzelista:** Drzewiasty kaktus o trujących kolcach, które potrafi wystrzeliwać w kierunku ofiary (na podstawie drgań ziemi). Trucizna powoduje paraliż, który może zakończyć się śmiercią z odwodnienia. Potencjalne źródło wody. Z miąższu wyrabiany jest słaby napój alkoholowy o działaniu halucynogennym.
 - **Ilość:** Rośnie w grupach po kilka sztuk.
 - **Nastawienie:** Neutralne
 - **Cechy Charakterystyczne:** Trujące kolce. Poziom trudności 11 (rany: 1)

- **Pająki:** Stawonogi, dochodzące na Winhersted nawet do rozmiarów człowieka. Umieją tkąć mocną nić pajęczą, za pomocą której przemieszczają się nawet pomiędzy wyspami. Zwierzęta drapieżne.
 - **Ilość:** Samotniki, chyba że w trakcie lęgu – wtedy istnieje możliwość spotkania i kilkuset małych osobników.
 - **Nastawienie:** Neutralne.
 - **Cechy Charakterystyczne:** Gruczoły jadowe, powodujące paraliż, lepka sieć. Poziom trudności 12 (rany: 2).

- **Polipy pyłu:** Zwierzęta posiadające długie ramiona zakończone parzydełkami. Za pomocą „stopy” przytwierdzają się do podłoża (bywa iż są to podpyłowe obszary wyspy). Obezwładnione ofiary są wciągane do otworu gębowego znajdującego się pomiędzy parzydełkami.
 - **Ilość:** Bytują w koloniach.
 - **Nastawienie:** Neutralne.
 - **Cechy Charakterystyczne:** Parzydełka, paraliżujące ofiarę. Chwytne ramiona. Poziom trudności 12 (rany: 2).

- **Pterodaktyl:** Duże, latające gady o błoniastych skrzydłach. Drapieżne.
 - **Ilość:** Bytują w stadach od kilku do kilkunastu sztuk.
 - **Nastawienie:** Neutralne.
 - **Cechy Charakterystyczne:** Umiejętność latania, wydłużony pysk z ostrymi zębami, mocne pazury. Poziom trudności: 13 (rany: 3).

- **Skarabeusz:** Duży, mocno opancerzony żuk, preferujący klimat suchy. Umie zakopywać się w piachu i atakować niczego niespodziewającą się ofiarę.
 - **Ilość:** Samotniki.
 - **Nastawienie:** Neutralne.
 - **Cechy Charakterystyczne:** Mocny pancerz, odnóża z twardymi „ostrogami”, szczękoczułki. Poziom trudności 13 (rany:3)

- **Skąposzczety:** dochodzące do 20 metrów długości, olbrzymie glisty bytujące w ciepłym klimacie. Drapieżniki, wyczuwające drgania ziemi, wywoływane przez ofiarę.
 - **Ilość:** Samotniki. Rozmnażanie przez podział.
 - **Nastawienie:** Neutralne
 - **Cechy Charakterystyczne:** Szybkie, duże i atakujące z zaskoczenia. Poziom trudności 13 (rany: 3).
- **Skorpiony:** Stawonogi posiadające odwłok zakończony kolcem jadowym. Dochodzą do 5 metrów.
 - Ilość: Samotniki.
 - Nastawienie: Neutralne.
 - Cechy Charakterystyczne: Kolec jadowy. Chitynowy pancerz. Bardzo szybkie. Poziom trudności 13 (rany: 3).
- **Skrzydlate małpy:** Skrzydlate małpy, są zwierzętami występującymi w ciepłych regionach. Zdolność latania i szybowania, zawdzięczają parze błoniastych - nietoperzowatych skrzydeł, które potrafią osiągać dwukrotność ich wysokości. Niektórzy badacze donoszą o umiejętności wykorzystania przez nie prostych narzędzi. Sprzyjają temu chwytne kończyny. Żywią się owocami i drobnymi zwierzętami.
 - **Ilość:** Bytują w stadach liczących od kilku do kilkunastu sztuk - Zazwyczaj takie stado składa się z kilku "rodzin".
 - **Nastawienie:** Neutralne, chyba że naruszy się ich terytorium lub czymś sprowokuje.
 - **Cechy Charakterystyczne:** Zwinne i szybkie. PT z zakresu 11-12 (rany: 1-2)
- **Wabiczka Plugawa:** Wabiczka Plugawa (*Conciliandae Sordidos*), to roślina spotykana w ciepłym, wilgotnym klimacie. Nieostrożni podróżni mogą zostać przez nią oszołomieni niezwykle przyjemnym zapachem i w konsekwencji zapadają w sen. Jeśli nie zostanie on przerwany na czas - umierają. Ich ciała rozkładając się, dostarczając roślinie niezbędnych składników odżywczych. Piękne, duże, karminowe kwiaty przyciągają swym wyglądem. Jest wrażliwa na mróz - przy niskich temperaturach część naziemna rośliny umiera, by po ociepleniu klimatu posłużyć jako urzyźnienie ziemi dla nowych odrostów. Rośnie w koloniach. Rozmnaża się za pomocą kłączy. Jej małe egzemplarze są stosowane w gabinetach medycznych jako środek usypiający, przed operacjami.
 - **Ilość:** Rośnie w koloniach. Rozmnaża się za pomocą kłączy.
 - **Nastawienie:** Neutralne

- **Cechy charakterystyczne:** Oszałamiający zapach, wspaniałe kwiaty i wrażliwość na mróz, czynią z niej przeciwnika o PT=11 (rany: 1)
- **Wężę pyłu:** większość czasu spędzają polując w strefie wiecznego pyłu. Osiągają różne rozmiary – od kilku, do kilkudziesięciu metrów. Te większe potrafią niekiedy wpełznąć na wyspę, stanowiąc poważne zagrożenie dla wszystkich organizmów żywych.
 - **Ilość:** Zazwyczaj bytują samotnie.
 - **Nastawienie:** Są agresywne i wiecznie głodne. Atakują bez ostrzeżenia (PT+2)
 - **Cechy charakterystyczne:** Są dużym, groźnym przeciwnikiem. Ofiary duszą lub kąsają, zębami jadowymi. Starcie z nimi jest na **poziomie lokalnym** o PT z zakresu 14-15 (rany: 4-5))
- **Wilkołaki:** istoty polimorficzne. Niektórzy twierdzą, że pierwsze wilkołaki są efektem niekontrolowanych transmutacji lub eksperymentów medycznych. Posiadają dwie postacie główne - człowieka i wilka. W wilczej postaci są znacznie szybsze i silniejsze ale bardziej opierają się na instynktach niż umyśle. Stają się też wrażliwe na srebro.
 - **Ilość:** Wilkołaki tworzą watahy, w których istotną rolę pełni hierarchia, jak w wilczym stadzie. Samiec alfa, może być nawet dwukrotnie silniejszy, szybszy i sprytniejszy niż pozostałe wilki (PT+2).
 - **Nastawienie:** w postaci ludzkiej, możliwe jest każde ze wskazaniem na neutralne. W postaci wilka – jest wrogie (PT+2)
 - **Cechy charakterystyczne:** dwupostaciowość, wrażliwość na srebro. W postaci ludzkiej PT z zakresu 10-11 (rany jak w wypadku postaci wilczej). W postaci wilczej, nawet pojedynczy wilkołak stanowi wyzwanie na poziomie lokalnym. Poziom trudności po przemianie rośnie do poziomu 12-13 (rany 2-3 – od srebra podwójne).
- **Yeti:** Wielkie, człekokształtne istoty żyjące w krainie wiecznych śniegów. Preferują góryste okolice, w których mogą się łatwiej ukryć. Ludzie lodu polują na nie, dla niezwykle ciepłych futer i ponoć smacznego mięsa.
 - **Ilość:** Występują w małych grupach, po kilka osobników
 - **Nastawienie:** Neutralne.
 - **Cechy Charakterystyczne:** Duże. Bardzo silne. Używają prostych, kamiennych narzędzi. Poziom trudności 13 (rany: 3).

Wydarzenia

Ilekoć na **kościach podstawowych** 2d6 wyrzucisz dublet, na scenie może zaistnieć dodatkowe wydarzenie – niespodzianka. Rzuć 1d6 by z poniższej tabeli odczytać typ niespodzianki i wprowadź go modyfikując scenę.

UWAGA: Tworząc pierwszą scenę, rzuć niezależnie od wszystkiego jedną kostką. Odczytaj wynik, z tabeli rezultatów testu, tak jakby $TA=1d6$ a $PT=4$. Jeśli uzyskasz odpowiedź wymagającą dodatkowej interpretacji – wydarzyła się niespodzianka.

Niespodzianka

1d6	Typ wydarzenia	Opis
1	Wydarzenie zewnętrzne	Jakieś elementy z wydarzenia dziejącego się poza sceną przenikają do niej. Może być to krzyk dochodzący z podwórza albo wybuch eksperymentalnego sterowca. Pomocna może być odpowiednia tabela abstraktów
2	Nowy bohater niezależny	Na scenie pojawia się nowy bohater niezależny (aktor lub statysta / grupa statystów). Wylosuj go.
3	Nowy wątek	Stwórz nowy wątek. Możesz to zrobić za pomocą pytań, lub wykorzystując tabelę wątków .
4	Coś się dzieje z Twoim bohaterem	Z Twoim bohaterem coś się dzieje. Dobrego lub złego - zadaj odpowiednie pytanie i / lub skorzystaj z odpowiedniej tabeli abstraktów .
5	Coś się dzieje z bohaterem niezależnym	Bohater niezależny tworzy nowe wydarzenie, które kręci się wokół niego. Być może zmienia się jego nastawienie albo pojawiają się nowe cele.
6	Miejsce akcji jest modyfikowane	Coś się wydarzyło, co zmienia charakter miejsca akcji i wydarzenia w nim następujące. Być może w karczmie wybuchła bójka albo na cmentarzu zaczęły ruszać się groby. Skorzystaj z tabeli abstraktów .

Wątki przygód

Wątki przygód, to główne kategorie zadań, jakie mogą się pojawić. W poniższej tabeli zostały przedstawione wraz z krótkim opisem. Wylosowanie wątku odbywa się za pomocą dwóch rzutów kostkami 1d3.

Tabela wątków

[1d3,1d3]	Typ wątku	Opis
[1,1]	Ucieczka / Przetrawanie	Znajdujesz się w miejscu, z którego musisz się wydostać. Warunki w nim panujące są ekstremalne
[1,2]	Poszukiwanie	Twoim zadaniem jest znalezienie kogoś.
[1,3]	Porwanie	Twoim zadaniem jest porwanie kogoś.
[2,1]	Ochrona	Zostałeś najęty by chronić coś lub kogoś.
[2,2]	Zwiad	Masz dotrzeć we wskazane miejsce, zebrać informacje i wrócić z nimi.
[2,3]	Przynieś mi...	Typowa misja typu "potrzebuję tego tajemniczego przedmiotu, który znajduje się w niebezpiecznym miejscu"
[3,1]	Tajemnicze wydarzenia	Wokół postaci dzieją się dziwne wydarzenia. Trzeba je wyjaśnić.
[3,2]	Przesyłka	Należy dostarczyć powierzony przedmiot w stanie nienaruszonym.
[3,3]	Eksploracja	Pewne tajemnicze miejsce należy zbadać. Na śmiałków czeka nagroda.

Tabele abstraktów

W tabelach abstraktów, znaleźć możesz inspiracje do przygód, nowych wątków podczas sesji i niespodziewanych zwrotów akcji. Używaj ich kiedy tylko poczujesz taką potrzebę. Uzyskane wyniki, traktuj jako sugestie, które mają naprowadzić Cię na trop ciekawej historii. Zazwyczaj wystarczy wygenerować z nich dwa do trzech słów-kluczy. By to zrobić rzuć 2d6. Pierwsza kostka, wskaże kolumnę a druga wiersz, w którym znajduje się pole z wylosowanym hasłem.

Ogólna tabela abstraktów Latających Wysp

1d6	1	2	3	4	5	6
1	ogień	wynalazek	alchemia	magia	broń	tajemnica
2	wyprawa	ruiny	mikstura	mrok	nieznane	mutacja
3	artefakt	wieś	lód	nieumarli	labirynt	towarzystwo
4	potwór	miasto	natura	ziemia	podróż	lot
5	laboratorium	technika	zimno	gorąco	zagrożenie	mechanizm
6	woda	inżynieria	zębatki	balon	para	powietrze

Tabela abstraktów Latających Wysp - horror

1d6	1	2	3	4	5	6
1	mrok	życie	poszukiwania	lokaj	pan	ogień
2	wilk	śmierć	mechanizm	leże	skóry	smutek
3	wampir	trupy	pułapka	labirynt	porwanie	tajemnica
4	mutacja	cmentarz	przejście	zamek	szaleństwo	grzyby
5	alchemia	ruina	trumna	mgła	przemiana	rośliny
6	odgłosy	siedziba	symbole	magia	pełnia	nów

Tabela abstraktów Latających Wysp – podróż / przygoda

1d6	1	2	3	4	5	6
1	nieznane	choroba	ekwipunek	broń	szybkość	pojazd
2	lot	śmierć	strata	orientacja	budowla	odkrycie
3	woda	rośliny	wynalazek	mapa	posąg	technologia
4	łód	zwierzęta	ogień	pomoc	labirynt	prymityw
5	podróż	dzicy	owady	konkurent	pułapka	kultura
6	jaskinie	lasy	czas	wróg	wędrówka	zło

Tabela abstraktów Latających Wysp – intryga / śledztwo

1d6	1	2	3	4	5	6
1	trup	trucizna	alchemia	władza	pieniądze	magia
2	kradzież	pokojówka	kucharz	nauka	bagna	rodzina
3	układy	lokaj	trop	broń	dom	zaginięcie
4	zlecenie	doktor	pies	szpieg	praca	list
5	mgła	biblioteka	tajemnica	odkrycie	rozrywka	poszlaka
6	kryjówka	drzwi	konflikt	wynalazek	świt	krew

Tabela Abstraktów - Miejsca

1d6	1	2	3	4	5	6
1	cmentarz	park	jezioro	góry	las	pustynia
2	teatr	karczma	sklep	magazyn	biuro	port
3	budynek rządowy	ulica	pracownia	dom	więzienie	wyspa
4	jednostka wojskowa	siedziba organizacji	obozowisko	wyprawa handlowa	punkt obserwacyjny	zamek
5	bagna	jaskinia	podziemia	uczelnia	miejsce kaźni	pole bitwy
6	miejsce rytualne	rzeka	ruiny	wzgórza	statek	droga

Gdy na sali jest Mistrz Gry

Elektra zawiera zasady, pozwalające na tworzenie przygody w miarę rozwoju akcji. Nieunikniona jest przy tym spora ilość rzutów kostkami. Jeśli grasz z przyjaciółmi, jeden z Was może zostać „Mistrzem Gry”. Nie oznacza to iż nie będzie prowadził własnej postaci, niemniej jego głównym zadaniem pozostanie interpretacja wyników na kościach i rola sędziego. Jeśli dopiero zaczynacie przygodę z grami fabularnymi – dobrym rozwiązaniem jest traktowanie przez Mistrza Gry prowadzonego przez niego bohatera bardziej jako supportu dla drużyny. Poniższe wskazówki mają za zadanie ułatwić Ci odnalezienie się w tej roli. Możesz je również potraktować jako materiał do przygotowania przed grą solo. Ich zastosowanie, nie narusza zasad, zgodnie z którymi powstaje opowieść a jedynie przyspiesza i ułatwia tworzenie fikcji.

Twoim głównym zadaniem jako MG jest rola sędziego. Kości stanowią w tej grze literę prawa ale interpretacja ich wyników należy do Ciebie. Zanim przystąpicie do zabawy, gracze będą tworzyli postacie swoich bohaterów. Na tym etapie warto rozważyć w jakiej okolicy toczyć się będzie gra. Porozmawiajcie o tym między sobą. Wykorzystaj uzyskane informacje i przygotuj:

- Sześciu NPC, przy czym wygeneruj im jedynie Imię, Nazwisko, płeć i wiek, charakter dzięki któremu będziesz wiedział jaki mają styl bycia i motyw działania. Nastawienie i cechy charakterystyczne określisz w trakcie gry – gdy pojawią się na scenie. W razie potrzeby wprowadzenia NPC – wystarczy rzucić 1d6 by wylosować odpowiedniego.
- Kilkanaście grup statystów. Wystarczy jeśli wypiszesz sobie ich rodzaje, możesz przypisać ich do ogólnych lokalizacji – niedźwiedzia raczej nie spotkasz w mieście, chyba że na łańcuchu. Statystyci przydadzą się jako potencjalne spotkania podczas tworzenia fikcji.
- Charakterystyczne dla okolicy w jakiej rozpoczyna się przygoda budynki i lokacje – w większości wystarczy określić ich stan zewnętrzny. Zabudowania portowe, sklepy, punkty usługowe, warsztaty, zamki, siedziby gildii, świątynie, ruiny, tajemnicze posągi etc. Możesz również dostosować tabelę miejsc do wybranego typu otoczenia. Zrobienie orientacyjnej mapy może pomóc.
- Dla każdego z głównych regionów (poszczególne dzielnice miasta, wieś, droga) przygotuj adekwatne miejsce odpoczynku – karczmę, gospodę, tawernę tudzież wykwiintną restaurację. Wygeneruj też kilka nazw – tego typu przybytki mają często klimat adekwatny do nich.
- Wylosuj 3-6 wątków przygody. Traktuj je, jako potencjalne misje dla graczy i zwroty akcji. Możesz przypisać je dla ułatwienia, do wcześniej stworzonych aktorów lub wygenerować nowych – dedykowanych dla konkretnego wątku.

Nadal jesteś jednym z graczy – masz taki sam wpływ jak oni na generowanie fabuły. Jako Mistrz Gry, będziesz się mógł na tym po prostu bardziej skoncentrować. Zadawaj pytania, rzucaj kostkami, interpretuj wyniki. Tak samo, jak gracze mogą zdecydować że atakują grupę nieznajomych – Ty możesz zdecydować, że tajemnicze postacie atakują ich bohaterów. Określ poziom trudności wyzwania i pozwól toczyć się akcji – pamiętaj że, to gracze prowadzący postacie decydują, jak chcą rozegrać konflikt. Podczas gry, pamiętaj że to gracze decydują, w którą stronę się udadzą ich bohaterowie. Twoją rolą jest opisywanie świata w jakim się poruszają a nie prowadzenie ich w „z góry ustalonym kierunku”. Nadal obowiązują wszystkie pozostałe zasady tworzenia fikcji, natomiast może być ona bogatsza – jako dedykowany gracz, do sprawowania nad nią pieczy, możesz ją ubarwiać. Używaj przymiotników i dodawaj cechy szczególne – w miarę potrzeby. Duży (+1) bandyta z dwuręcznym mieczem (+1) będzie groźniejszy (PT=12) niż zwykły rozbójnik (PT=10). Nastawienie aktorów i statystów, może się zmieniać w zależności od zachowania postaci. Neutralność nie wyklucza agresji – dla większości rozbójników, podróżni są obojętni. Bardziej liczy się to, co mogą im zrabować.

Świat gry nie jest ograniczony jedynie do bezpośredniego otoczenia graczy lub gracza – niezależnie od poczynań stworzonych bohaterów, wokół toczyć się będzie normalne życie. Politycy będą zawierać i zrywać sojusze, armie będą maszerować a wynalazcy tworzyć nowe konstrukcje. Staraj się, by postacie graczy nie zamknęły się w bańce „jednej sceny”. Ich historia jest nadal najważniejsza ale może być częścią większej całości. Przygody czterech muszkieterów, miały jednak wpływ na wielką politykę i relacje między potężnymi państwami.