



# *Adventurers!*

**Zasady podstawowe**



**G R A V E L**



**Kraków 2015**

# Spis treści

---

## Część dla graczy 3

1. Wstęp	3
2. Rozstrzyganie akcji	3
3. Statystyki i współczynniki pomocnicze	3
4. Tworzenie postaci	3
5. Umiejętności	4
7. Odzyskiwanie sprawności postaci	6
8. Rozwój postaci	6
9. Ekwipunek	7
10. Moce	9

## Część dla MG 11

1. Wstęp	11
2. Rozstrzyganie akcji	11
3. Heroizm i Doświadczenie	11
4. Niebezpieczeństwa	12
5. Dopasuj grę	13
6. Bestiariusz	14
8. Modyfikacje potworów	17

**Adventurers!**

copyright © FajneRPG, Kraków 2014

*Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.*

*Fajne RPG wyraża zgodę na wydruk podręcznika do użytku własnego.*

# Część dla graczy

---

## 1. Wstęp

*Adventurers!* to kompletny system RPG na zaledwie kilku stronach! Niebawem opublikujemy także równie krótkie przygody i światy. Na co czekasz? Poprowadź swoich podróżników na spotkanie przygodzie!

## 2. Rozstrzyganie akcji

**RZUC 2K6 + WSPÓŁCZYNNIK**, jeśli uzyskasz więcej niż 7 – osiągnąłeś sukces (poziom trudności można modyfikować).

**RZUT PRZECIWSTRAWNY**. Rzucacie 2k6 + Współczynnik, wyższy wynik wygrywa. Dwie jedynki oznaczają Krytyczną Porażkę, zaś dwie szóstki oznaczają Wyjątkowy Sukces.

**HEROIZM**. Po rzucie możesz wydać 1 punkt Heroizmu, aby dodać 1 do wyniku lub wykonać test od nowa.

**MODYFIKATORY TESTÓW**: B. łatwy +4 Łatwy +2 Trudny -2 B. trudny -4

## 3. Statystyki i współczynniki pomocnicze

Postać opisują trzy współczynniki o wartościach od -1 do 5.

**SIŁA (Si)** – tężyzna fizyczna i żywotność;

**ZRĘCZNOŚĆ (Zr)** – zwinność i podstawowa obrona;

**UMYSŁ (Um)** – inteligencja, pomysłowość, wiedza;

Współczynniki pomocnicze:

**ATAK (Atk)** – zależy od broni i umiejętności (patrz: Ekwipunek)

**OBRONA (Obr)** – bazuje na Zręczności, modyfikowana przez pancerz

**HEROIZM (Her)** - początkowo jest to wartość Umysłu. Może wzrastać, ale wraca do wartości wyjściowej na początku każdej przygody

**WYTRZYMAŁOŚĆ (Wyt)** = Siła + Zręczność + 3

Jeśli Wytrzymałość spadnie do zera, postać umiera.

## 4. Tworzenie postaci

Wybierz Imię oraz Koncepcję postaci.

**WSPÓŁCZYNNIKI**. Podziel 6 punktów pomiędzy współczynniki. Wylicz współczynniki pomocnicze.

**UMIĘJĘTNOŚCI**. Wybierz dwie umiejętności (zobacz 5 – Umiejętności)

**EKWIPUNEK**. 25 monet na ekwipunek (zobacz 9 – Ekwipunek)

## 5. Umiejętności

Jeśli chcesz nabyć umiejętność Moc dopiero w trakcie przygody, musisz uzyskać zgodę MG.

**TESTY KONCEPCJI:** Koncepcja postaci może zapewnić przewagę w testach wiedzy.

Umiejętności mogą występować w **PODSTAWOWEJ (P)** i **ZAAWANSOWANEJ (Z)** postaci. Zanim zdobędziesz poziom Zaawansowany, musisz najpierw opanować Podstawy.

**PRZEWAGA:** możesz rzucić trzema kośćmi i wybrać dwie z nich.

**R:** może być wybrana kilkakrotnie dla różnych grup umiejętności

### *Sprawność*

P: Przewaga w testach sprawnościowych (pływanie, wspinanie...).

Z: +1 Obr, gdy postać jest nieobciążona i nieopancerzona. Wynik 11–12 = Wyjątkowy Sukces w rzucie na Obr.

### *Charyzma*

P: Przewaga w testach socjalnych (zastraszanie, perswazja, targowanie się)

Z: Wydaj 1 Her, by wszyscy sojusznicy lub wrogowie otrzymali +1 lub -1 do wyników testów do końca sceny.

### *Leczenie*

P: Przewaga w testach leczenia. Udany test leczy +1 Wyt.

Z: Postać zaczyna przygodę z jedną Miksturą. Tworzenie Mikstur testując Um (-2) kosztuje 1 Her.

### *Wykształcenie*

P: Przewaga w testach wiedzy (historia, geografia, ciekawostki)

Z: Za zgodą MG wydając 1 Her można stworzyć „fakt” dotyczący świata, który rozwiązuje dany problem lub zapewnia premię +3 do testu.

### *Chowaniec/Relikt(R)*

P: Masz poplecznika (4 punkty Współczynników, 1 Umiejętność) lub relikwiy wybrany przez MG.

Z: Twoi poplecznicy są mocniejsi (+2 punkty Współczynników, +1 Umiejętność) lub relikwiy staje się potężniejszy.

### *Percepcja*

P: Przewaga w testach poszukiwania, przeszukiwania, szukania wskazówek. +1 Zr do Inicjatywy

Z: Wyczuwasz zagrożenie wykonując test Um (-2). +2 Zr do Inicjatywy.

### *Moc (R)*

P: Posiadasz nadnaturalne zdolności. Możesz używać Przedmiotów Mocy. Wybierz jedną Sferę Mocy.

Z: +2 do Mocy podczas testów z wybranej Sfery. Zmęczenie występuje tylko podczas Krytycznej Porażki.

### *Przetrwanie*

P: Przewaga podczas testów w terenie (tropienie, jazda konna...). W dzicy znalezienie posiłku wymaga testu Um (+2).

Z: Przewaga w Atk i Obr podczas walki ze zwierzętami. Jeśli posiadasz Chowańca, otrzymuje 2 punkty do rozdania na Współczynniki.

### *Złodziejstwo*

P: Przewaga w testach wymagających pozostania niezauważonym (skradanie, włamywanie). +1 Ran przeciwko niespodziewającym się przeciwnikom.

Z: Kontakty w półświatku. +2 Ataku i podwójne Rany przeciwko niespodziewającym się przeciwnikom.

### *Mistrz broni (R)*

P: Wybierz grupę broni. Przewaga do Atk lub Obr podczas stosowania broni z wybranej grupy (wybrane na początku tury).

Z: Przewaga w Atk i Obr podczas stosowania broni z wybranej grupy. 11–12 podczas testu Ataku = Wyjątkowy Sukces.

## **6. Walka**

**INICJATYWA.** Postaci wykonują swoje akcje w kolejności malejącej Zręczności. Remisy rozstrzyga test przeciwstawny.

**AKCJE.** Podczas swojej tury postać może poruszyć się 10+Zr metrów (połowę, jeśli Obciążona) i wykonać Akcję (zaatakować, użyć Mocy, etc.).

**ATAK.** Atakujący wykonuje test 2k6 + Atak. Broniący wykonuje test 2k6 + Obrona. Jeśli atakujący rzucił więcej, zadaje 1 Ranę broniącemu za każde 2 punkty powyżej wyniku obrońcy. Każdy punkt Ran to utrata 1 pkt Wyt.

**WYJĄTKOWY SUKCES ATAKUJĄCEGO:** +1 Rany.

**WYJĄTKOWY SUKCES OBRONCY:** Obrońca może wykonać darmowy atak w walce wręcz.

**WYJĄTKOWY SUKCES ATAKUJĄCEGO I OBRONCY:** Uwzględnij oba efekty.

*Modyfikatory atakującego:*

Zaskoczenie, wyższa pozycja	+2
Wielu atakujących	+1 za każdego atakującego poza pierwszym (+2 za trzech na jednego)
Kiepska widoczność	od -1 do -4
Ośłona	od -1 do -4

*Modyfikatory zasięgu:*

Cel w zasięgu	bez modyfikatora
Cel w zasięgu $\times 2$	-2
Cel w zasięgu $\times 4$	-4
Celowanie (zajmuje całą rundę)	+2

## 7. Odzyskiwanie sprawności postaci

**SEN.** 8 godzin snu odnawia Si+1 Wyt.

**LECZENIE.** Test Um odnawia 1 Wyt, 2 za Wyjątkowy Sukces (bohater może otrzymać pomoc medyczną tylko Si+1 razy dziennie).

**HEROIZM.** Pokonywanie wrogów i przeciwności, dobre odgrywanie postaci.

## 8. Rozwój postaci

Postaci są nagradzane Doświadczeniem (PD), które mogą wydawać na rozwój Współczynników lub Umiejętności:

- ▶ 4 PD, aby rozwinąć o +1 Współczynnik;
- ▶ 3 PD, aby wykupić nową Umiejętność Podstawową;
- ▶ 4 PD, aby rozwinąć Umiejętność Podstawową do Zaawansowanej;
- ▶ 2 PD, aby rozwinąć o +1 Heroizm lub Wytrzymałość.

## 9. Ekwipunek

**ZASIĘG:** wyrażony w metrach.

**ATAK I OBRONA** bazują na Współczynnikach. Jeśli postać ze Zr 3 użyje sztyletu, Atak wyniesie 2. Cięższe pancerze mogą zastąpić wartość Obrony.

**PRZECIĄŻONY:** Możesz nosić tyle ciężkich przedmiotów, ile wynosi Si. Powyżej tego jesteś Przeciążony i masz modyfikator -1 do testów Zr/Si. Maksymalna liczba Ciężkich przedmiotów: Si+2. Niektóre przedmioty liczą się jako dwa ciężkie obiekty.

**PRZEDMIOTY MOCY:** Przedmioty te wymagają posiadania Umiejętności Moc, by ich używać.

**2R:** Przedmiot wymaga obu rąk. Nie można używać z nim tarczy.

**x/y:** Użyj wyższego współczynnika lub stałej liczby między x a y.

**WYWAŻONY:** Jak broń x/y, ale jeśli x=y, dodaj +1 do Atk.

**PAROWANIE:** Jeśli wyrzuciłeś dublet (np. dwie trójki) w teście Obr, ignorujesz 1 Ranę.

**OP x:** Ochrona Pancerza x. Gdy zostałeś ranny, rzuć kością – x lub więcej oznacza, że ignorujesz 1 Ranę. Lepsze zbroje mogą łagodzić cięższe ciosy. Broń wroga może nakładać karę do rzutu na OP.

**AMUNICJA:** Broń dystansowa zawiera 20 pocisków (odnawianych po scenariuszu).

Broń	Atk	Cena	Uwagi
<b>Walka wręcz</b>			
Bójka	Zr/Si-1	-	
Sztuka walki	Zr	-	Tylko Mistrz Broni (bez broni), Wyważona
<b>Sieczna</b>			
Sztylet	Zr-1	3	Zasięg (5)
Miecz	Zr/Si	7	Wyważony
Dwuręczny miecz	Si	12	2R, +1 Ran, Ciężki, -1 OP
<b>Pałki i topory</b>			
Topór/Buzdygan	Si	4	
Dwuręczny topór	Si-1	8	2R, +1 Ran, Ciężki, -1 OP
<b>Drzewcowa</b>			
Broń Maga	Um	15	Przedmiot Mocy, Zasięg (15)

Broń	Atk	Cena	Uwagi
Laska	Zr	2	2R, Parowanie
Włócznia	Zr	4	2R, Parowanie, Zasięg (10)
<b>Broń strzelecka</b>			
Łuk	Zr	7	Zasięg (20)
Kusza	Zr+1	15	1 Runda na przeładowanie, Zasięg (30)
Proca	Zr/Si	2	Zasięg (15)

Zbroja	Obr	Cena	Uwagi
Bez zbroi	Zr	-	
Lekka zbroja	Zr	5	OP 5, ciężki przedmiot
Średnia zbroja	3/Zr-1	8	OP 4, ciężki ×2
Ciężka zbroja	4/Zr-2	20	OP: 3-4: -1, 5-6: -2, ciężki ×3
Magiczna zbroja	Um-1	15	Przedmiot Mocy, OP 4
Tarcza	-	8	Parowanie
Magiczna tarcza	-	12	Parowanie

Inne	Cena	Uwagi
Plecak	3	Pozwala przenosić przedmioty
Księga wiedzy	8	+2 do Um przy testach wiedzy z jednej wybranej dziedziny
Fokus	3/6/9	Pochłania 1/2/3 Wyczerpania i zostaje zniszczony
Apteczka	7	+1 do testów Leczenia
Mikstura zdrowia	10	Pijący natychmiastowo odzyskuje 4 Wyt
Latarnia	5	Światło w promieniu 5m, olej na 4 godz.
Wytrychy	6	+1 Zr przy testach otwierania
Posiłek	2	Zjedz, by odzyskać 1 Wyt (max 2/ dzień)
Flakon oleju	2	Napełnia latarnię, Zasięg (10), łatwopalny
Lina	3	9 metrów długości



## 10. Moce

Moce to nadnaturalne zdolności, jakie posiadają niektórzy bohaterowie. Zostały podzielone na Sfery o różnych efektach. Dokładne działanie Mocy zostawiamy w gestii graczy. Domyślnie Moc działa na pojedynczy cel.

**TEST MOCY:** Aby użyć Mocy, postać wykonuje test swojego Um z modyfikatorami podanymi poniżej.

**WYCZERPANIE:** Jeśli wynik Testu Mocy wyniesie 2-4 - nieważne czy sam test okazał się sukcesem czy nie - postać otrzymuje Wyczerpanie i traci 1 Wyt.

**OGRANICZENIE MOCY:** Jeśli gracz wybierze ograniczenie dla swych mocy (np. działa tylko na nieumarłych, można używać tylko nocą), używa modyfikator +2 do testów.

**CZAS TRWANIA (CZ):** Moce z podanym Cz zwykle działają do końca sceny (decyzja MG), inne mają stałe efekty.

**ODPIERANIE (ODP):** Niektórym Mocom można się Oprzeć, na przykład poprzez udany przeciwstawny test Um. Jeśli Odpieranie się powiedzie, Moc nie działa. Zapis Odp x oznacza modyfikator x do testu Odporności.

### *Sfery Mocy*

**RANIENIE.** Możesz wykonywać bezpośrednie i dystansowe ataki (zasięg Um  $\times 10$ ). Jeśli używasz broni maga, dodajesz +1 do Ataku.

**WZMOCNIENIE (CZ, ODP).** Możesz wzmocnić/osłabić stwora lub przedmiot, modyfikując o -1/+1 jeden wybrany rodzaj testu (np. Zr, Si). Wpływanie o -2/+2 jest Akcją Trudną.

**LECZENIE.** Możesz wyleczyć tyle Wyt, ile wynosi twój Współczynnik Um (minimalnie 1). Leczenie samego siebie jest Akcją Trudną.

**ILUZJA (CZ, ODP-2).** Możesz tworzyć iluzje, także jako iluzorycznych przeciwników (Współczynniki jak przy Przyzywaniu, jednak Wyt = Um/2 zaokrąglając w górę).

**OBJAWIENIE (CZ).** Potrafisz dostrzec niewidzialne ślady i ukryte znaczenia faktów. Możesz testować Inicjatywę stosując Um zamiast Zr.

**KONTROLA UMYŚLU (CZ, ODP).** Możesz przejąć kontrolę nad umysłem innej istoty. Każda próba samookaleczenia wymaga natychmiastowego testu przeciwstawnego w celu utrzymania kontroli.

**OCHRONA (CZ).** Możesz chronić innych i siebie. Możesz wykonać test Obrony z użyciem Um i przekazać wynik innej postaci. Ze zbroją maga dostajesz bonus Obrony +1 i +1 do rzutu na OP.

**PRZYZYWANIE (CZ).** Możesz przyzwać stwory, by ci służyły. Normalne przyzwańce (6 punktów Współczynników) są przyzywane bez kary, Silne przyzwańce (9 punktów) są Trudne do przyzywania, zaś Bardzo Silne (12 punktów) są Bardzo Trudne.

**PRZEKSZTAŁCENIE (CZ, ODP).** Możesz przekształcać postaci i przedmioty. Przekształcony twór posiada połowę swoich statystyk.

### **Modyfikatory rzucanych zaklęć**

*Efekt obszarowy:* -2

*Intensywny (+1 Obrażień):* -2

*Czas trwania (dzień):* -2

*Czas trwania (tydzień):* -4

*Trwały:* -6, powodują utratę 1 punktu Heroizmu

## **11. Zasady dodatkowe**

### *Kupowanie współczynników*

Postać zaczyna grę z zerowymi Współczynnikami i bez Umiejętności. Następnie otrzymuje 30 Punktów Doświadczenia na wykupienie statystyk. Ujemne wartości (tj. -1) dodają 3 PD za każdy punkt poniżej zera.

### *Monety za punkty*

Możesz podwoić ilość swych początkowych Monet rezygnując z 1 punktu Współczynników.

Możesz otrzymać 1 dodatkowy punkt Współczynników zmniejszając początkową ilość monet do 1/5. Jeśli kupujesz współczynniki za punkty, podwojenie monet warte jest 3 PD zaś redukcja bogactwa zapewnia ci 3 dodatkowe PD.

### *Rasy*

Domyślnie podróżnicy są ludźmi. Jeśli chcesz wprowadzić inne rasy, możesz zasugerować się poniższymi wskazówkami.

**KRASNOŁUDY.** 5 punktów Statystyk, +1 Wyt, widzi w ciemności.

**ELFY.** 5 punktów Statystyk, +1 do testów Mocy, +2 do testów Odporności

**KARZEŁKI.** 5 punktów Statystyk, Si od -2 do 4, +1 Her.

### *Krytyczna porażka w walce*

Krytyczna porażka w ataku. Upuszczasz broń i tracisz następny atak.

Krytyczna porażka w obronie: Odsłaniasz się na moment i twój przeciwnik może natychmiast zaatakować cię po raz kolejny.

# Część dla MG

---

## 1. Wstęp

Ten poradnik pomoże Ci poprowadzić *Adventurers!*, rozwinąć grę oraz stworzyć własne przedmioty, potwory i skarby. A wszystko to, by brać udział w niezapomnianej zabawie.

## 2. Rozstrzygnięcie akcji

**JAKI WSPÓŁCZYNNIK TESTOWAĆ?** Dobór odpowiedniego Współczynnika może być podchwytliwy. Przykłady:

- Si.** Miażdżenie drzwi, podnoszenie skały, odporność na trucizny.
- Zr.** Unikanie pułapek, chodzenie po linie, ukradkowe poruszanie.
- Um.** Zapamiętywanie informacji, przekonywanie, zauważanie śladów.

**KOOPERACJA.** Bohaterowie mogą współpracować przy jednej akcji. Wybierz lidera, reszta to pomocnicy. Pomocnicy wykonują test współczynnika bez modyfikatorów. Jeśli się powiedzie, lider otrzymuje +1 do własnego testu. *Krytyczna Porażka Pomocnika:* Lider otrzymuje karę -2 do testu.

**ZADANIA DŁUGOTERMINOWE.** Bardzo skomplikowane zadania wymagają wielu sukcesów do ukończenia. Co rundę bohaterowie wykonują test. Jeśli się powiedzie, otrzymują żeton sukcesu (2 za Wyjątkowy Sukces). Jeśli uzyskają wymagane minimum (zobacz poniżej), kończą zadanie.

**KRÓTKIE/ŚREDNIE/DŁUGIE ZADANIE:** 2/4/6 żetonów sukcesu

**WALKA OPISOWA.** Zachęcaj graczy do opisywania swoich ruchów podczas walki. *Sprytne sztuczki podczas walki:* od +1 do +2 Atk/Obr

## 3. Heroizm i Doświadczenie

Podróżnicy otrzymują 1–2 punkty Heroizmu podczas gry, kiedy:

- ▶ Przewyciężą bardzo trudną przeciwność;
- ▶ Pokonają niezwykle silnego przeciwnika;
- ▶ Dobrze odgrywają swoje postaci;

Gracz powinien otrzymać 1–3 punkty Heroizmu za sesję.

Podróżnicy otrzymują Doświadczenie:

- ▶ Na końcu sesji (1 PD);
- ▶ Na końcu przygody (1-2 PD);
- ▶ Gdy osiągną ważny cel (1 PD);

#### 4. Niebezpieczeństwa

x = modyfikator testu

**ZIMNO/CIEPŁO (x).** Przy złej pogodzie bohater musi wykonać test Si co godzinę lub traci 1 Wyt. Dobry ekwipunek zapewnia modyfikator +2.

**TONIĘCIE.** Postać może bez konsekwencji wstrzymać oddech na Si+1 rund (min. 1). Po tym okresie musi wykonać test Si (-2) albo otrzyma 1 R.

**STRACH (x).** Niektóre postaci lub wydarzenia budzą strach. Postacie muszą zdać test Um albo uzyskują modyfikator -2 do wszystkich testów aż do momentu usunięcia źródła strachu.

**OGIEŃ.** Ogień powoduje 1 Ranę – rzuć na Obr by uniknąć płomieni. Jeśli wynik to 2-4, postać ulega podpaleniu – ugaszenie ognia wymaga testu Zr (-2).

**GŁÓD I PRAGNIENIE.** Postacie cierpią z powodu głodu po dwóch dniach, a z pragnienia po dniu. Wykonaj test Si albo strać 1 O i obniż Si o 1 (odzyskiwane po posileniu się).

**CHOROBY (x).** Bohaterowie po kontakcie z chorobą testują Si z modyfikatorem by uniknąć zarażenia. Dolegliwości mogą być wyleczone testem Um i umiejętności Leczenie. Niektóre choroby wymagają kolejnych testów, by uniknąć pogorszenia. Przykłady:

– *Pasożyty mózgu (-1).* Przenoszone przez ugryzienie nietoperza. Efekt: -2 Um. Po 15 dniach wykonaj test Si (-2) albo popadniesz w obłąd. Czas trwania: 1 miesiąc.

– *Wycieńczająca gorączka (+1).* Zarażenie przez ugryzienie komara na bagnach. Efekt: -2 Si. Czas trwania: 2 tygodnie.

**TRUCIZNA (x).** Udana obrona przeciwko truciznie wymaga testu Si z odpowiednim modyfikatorem. Ofiara musi wykonywać test co Odstęp Czasu. Każdy niezdany test oznacza poniesienie skutków trucizny, dopóki bohater nie zda testu. Trucizna może być powstrzymana przez test Um i umiejętności Leczenie. Przykłady:

– *Trucizna węża (-2).* Efekt: Utrata 1 Wyt. Odstęp Czasu: 1 minuta. Czas trwania: 1 godzina lub do śmierci ofiary.

– *Jad pająka (-1).* Efekt: Utrata 1 Zr. Przy -2 Zr ofiara jest sparaliżowana, przy -5 umiera. Odstęp Czasu: 10 minut. Czas trwania: 1k6 godzin.

## 5. Dopasuj grę

*Adventurers!* to tylko ogólny schemat gry. By w pełni wykorzystać jej potencjał, uczestnicy muszą sami dostosować Moce, Pomocników, Przedmioty i Relikty, aby oddawały specyfikę ich świata. Przykładowo:

### *Moce*

- ▶ Zniszczenie (Elementalista): Kontroluje ogień i lód.
- ▶ Ochrona (Egzorcysta): oddziałuje na nieumarłych. W przypadku powodzenia nieumarli odnoszą 1 Ranę. Limit: dotyczy tylko nieumarłych.
- ▶ Przemiana (Wilkołak): Może przyjąć postać zwierzęcą. (Si: 4, Zr: 2, Um: 2, +2 Wyt). Limit: tylko na siebie.

### *Pomocnicy*

Pomocnicy pozostają pod kontrolą gracza. Otrzymują połowę doświadczenia, jakie otrzymuje postać. Pomocnicy muszą być uzasadnieni fabularnie. Przykłady poniżej odnoszą się do Bestiariusza.

- ▶ Koci chowaniec (dla postaci czarodzieja). Zobacz: chowaniec.
- ▶ Udomowiony wilk (dla obieżyświata). Zobacz: wilk.
- ▶ Wierny giermek (dla rycerza). Zobacz: wojownik.

### *Relikty*

- ▶ Pradawny Amulet: +2 Heroizmu;
- ▶ Rycerski rynsztunek: Rumak bojowy, ciężka zbroja, tarcza i włócznia - wszystko pobłogosławione przez duchownego;
- ▶ Magiczny miecz: +1 Atk, +1 O, krytyczna porażka 2-3;
- ▶ Sklep w mieście: Zarządzany przez pracownika, generuje 3k6×2 monet pomiędzy przygodami;
- ▶ Mały statek: Z minimalną załogą (4 żeglarzy).

### *Przedmioty*

- ▶ Fokus: szlachetne klejnoty, koraliki modlitewne;
- ▶ Zbroja maga: szata czarodzieja, magiczny klejnot;
- ▶ Broń maga: laska, berło, różdżka, ofiarny sztylet, święty symbol, starożytne urządzenie technologiczne;
- ▶ Tarcza maga: tarcza z runami, magiczne bransolety, pierścień nieprzeniknionej obrony, osobiste pole ochronne.

## Mikstury

Mikstury można wytwarzać za pomocą Zaawansowanej Umiejętności Leczenia

- ▶ Antidotum: Leczy z zatrucia określoną trucizną;
- ▶ Zatrute ostrze (-1): Do smarowania na broni. Efekt: utrata 1 Wyt. Użycie: 1 runda, Czas trwania: 6 rund;
- ▶ Bomba: Atk: Zr+2, Zasięg 5, +1 O, do 3 celów, obrażenia od ognia;
- ▶ Mikstura Si/Zr/Um: +2 do wybranego Współczynnika, Czas trwania: 1 godzina.

## 6. Bestiariusz

W tym rozdziale opisano kilka stworzeń, nie tylko tych niebezpiecznych. Są to przeciętni przedstawiciele swoich ras i mogą być modyfikowani (zob. 8). Potwory mogą mieć Umiejętności i Specjalne Zdolności (zob. 7).

**HEROIZM.** Bardzo rzadkie potwory posiadają współczynnik Her.

### *Chowaniec*

Nieduży pomocnik czarodzieja.

Si: 0 · Zr: 2 · Um: 2 · Atk: 3 · Obr: 2 · Wyt: 3

Możesz przenieść swoje Wyczerpanie na Chowańca.

### *Goblińska banda*

Duża grupa goblinów, przynajmniej tuzin.

Si: 2 · Zr: 2 · Um: 1 · Atk: 3 · Obr: 2 · Wyt: 8 · Her: 2

Ekwipunek: Różna broń (Zr, Zasięg 10)

Grupa (3 Ataki, za 3 Rany: -1 Atk i Obr)

### *Goblin*

Niewielki, głodny humanoid, złośliwy i wrogi.

Si: -1 · Zr: 2 · Um: 0 · Atk: 1 · Obr: 2 · Wyt: 2

Ekwipunek: Sztylet (Zr-1), kamienie (Zr-1, zasięg 5).

Skradanie się

### *Koń*

Wierny wierzchowiec i zwierzę juczne.

Si: 3 · Zr: 2 · Um: 0 · Atk: 0 · Obr: 2 · Wyt: 4

Wyszkolony koń bojowy może atakować kopnięciem (Zr)

## Ogr

Ogromny, brutalny humanoid, brzydki i głupi.

Si: 5 · Zr: 1 · Um: -1 · Atk: 4 · Obr: 2 · Wyt: 7

Ekwipunek: Ogromna maczuga (Si-1, 2R, +1 O).

## Szkielet

Ożywiony szkielet.

Si: 1 · Zr: 2 · Um: -2 · Atk: 3 · Obr: 3 · Wyt: 2

Ekwipunek: Miecz (Si/Zr), Tarcza (Parowanie).

Odporność (+2 cięte/kłujące bronie), Słabość (-2, broń obuchowa)

## Minotaur

Potężny człowiek z głową byka i paskudnym usposobieniem.

Si: 5 · Zr: 2 · Um: 0 · Atk: 5 · Obr: 2 · Wyt: 7

Ekwipunek: Dwuręczny topór (+1 R, -1 Atk, 2 R, Ciężki)

Szarża (+2 Atk, +1 R)

## Wąż, dusiciel

Ogromny boa lub inny dusiciel.

Si: 4 · Zr: 1 · Um: 0 · Atk: 6 · Obr: 1 · Wyt: 6

Duszenie

## Pająk

Gigantyczny pająk, ukrywający się w głębokich jaskiniach i mrocznych lasach.

Si: 2 · Zr: 2 · Um: 0 · Atk: 2 · Obr:

2 · Wyt: 4

Oplątanie (Si+1, Zasięg 10, sieć),

Trucizna (-1, Efekt: 1 O, Odst. czasu: 1 min, Czas trwania: 10 minut)

## Rój

Pełzająca masa insektów lub innych, podobnych, stworzeń.

Si: 3 · Zr: 3 · Um: 0 · Atk: 3 · Obr:

5 · Wyt: 3

Grupa (3 Ataki, za 1 Ranę: -1 Atk i Obr)



## *Troll*

Brzydki, owłosiony humanoid ze zdolnością leczenia ran.

**Si:** 4 · **Zr:** 1 · **Um:** 0 · **Atk:** 4 · **Obr:** 2 · **Wyt:** 6

Regeneracja (o, nie regeneruje obrażeń od ognia)

## *Wampir*

Nieumarły krwiopijca.

**Si:** 3 · **Zr:** 3 · **Um:** 3 · **Atk:** 4 · **Obr:** 4 · **Wyt:** 10 · **Her:** 4

Niezniszczalny, Wyssanie życia, Moc (Kontrola umysłu), Słabość (-1, święte symbole, światło słoneczne, czosnek)

## *Wojownik*

Zawodowiec, dobrze wyszkolony i wyposażony.

**Si:** 3 · **Zr:** 1 · **Um:** 0 · **Atk:** 3 · **Obr:** 3 · **Wyt:** 5

Ekwipunek: Miecz (Si/Zr), lekka zbroja (Zr+1), Tarcza (Parowanie)

## *Wilk*

Duży pies z ostrymi kłami.

**Si:** 1 · **Zr:** 2 · **Um:** 1 · **Atk:** 1 · **Obr:** 1 · **Wyt:** 3

Walka w grupie

## *Zombie*

Gnijący trup, który wygrzebał się z grobu.

**Si:** 3 · **Zr:** -1 · **Um:** -2 · **Atk:** 2 · **Obr:** 1 · **Wyt:** 5

Inicjatywa (-2)

## 7. Specjalne zdolności

**SZARŻA (x)**. Jeśli postać może rozpędzić się przynajmniej 10 metrów, otrzymuje bonus x do Atk i wszystkie podane premie.

**DUSZENIE (x)**. Jeśli potwór trafi ofiarę, musi ona co turę wykonać test Si (x) albo odnosi 1 R. Może ona się uwolnić, jeśli wygra przeciwstawny test Si (dusiciel ma przewagę).

**OPLĄTANIE (x)**. Atak potwora nie wyrządza szkody ofierze, ale nie pozwala jej na działanie. By się wyzwolić, musi zdać przeciwstawny test x. Ofiara otrzymuje modyfikator -3 do wszystkich akcji fizycznych, włączając Atk i Obr. Może się uwolnić, jeśli wygra kolejny test przeciwstawny (co zajmuje całą rundę).



**GRUPA (X ATAKI, Y).** Te stwory są rojem lub dużą grupą. Mogą wykonać x ataków na rundę. Jednak ich siła jest uzależniona od liczebności; za każdą utratę y Wyt otrzymują specjalne kary.

**NIEZNISZCZALNY.** Stwór nie może być zraniony w normalny sposób. Zwykle posiada jedną lub więcej słabości, które pozwalają go pokonać.

**WYSSANIE ŻYCIA.** Za każdym razem, gdy stwór zadaje Rany przeciwnikowi, sam odzyskuje taką samą ilość Wyt.

**WALKA W GRUPIE.** Te potwory są świetne w walce w hordzie. Dodają +1 Atk dla sojuszników (wielu atakujących) i dodają premię za wielu atakujących do swojej Obrony.

**REGENERACJA (x).** Istota może co rundę wykonać test Si (x). Sukces oznacza regenerację 1 Wyt.

**ODPORNOŚĆ/SŁABOŚĆ (x, TYP ATAKU).** Stwór otrzymuje modyfikator x do Obr przeciwko określonemu typowi ataku.

## 8. Modyfikacje potworów

**MISTRZ.** Her = Um+1, Wyt+2

**HERSZT.** +1 Si, +1 Um, Her = Umysł, Zaawansowana Charyzma

**GIGANTYCZNY.** +1 Si, +2 Wyt

**FANATYK.** +2 Atk, -2 Obr

**NIEUMARŁY.** +1 Si, +2 Wyt, Odporność, Słabość

**SILNY.** +1 Si, +1 Obr, +3 Wyt

# Wyrusz na przygodę z *Adventurers!*



## **STARTER**

Mechanika *Adventurers!*,  
oraz setting na start:  
*Mroczny Camelot!*



## **EDYCJA ROZSZERZONA**

Mechanika *Adventurers!*,  
a dodatkowo trzy settingi:  
legendy arturiańskie - *Mroczny Camelot*,  
gotycki horror - *Gothica*  
oraz mieszający fantasy i SF - *Upadek!*




## **NOWE ŚWIATY I**

Trzy nowe settingi:  
baśniowe *Krótko i Nieszczęśliwie*,  
barbarzyńska *Zamieć*  
oraz cyberpunkowy *Sprawl Adventurers!*  
...a do tego pełen potworów *Bestiariusz!*




## **NOWE ŚWIATY II**


Dwa dodatkowe settingi:  
post-apokaliptyczny *Nowy Świt*  
oraz weirdowy *Lewiatan*,  
ponadto  
dodatek o dungeon crawlingu *W Lochu!*  
i przygoda do settingu *Upadek!*




Wolsung




Bestie  
i Barbarzyńcy




Wolsung: Sławia



Adventurers!



Savage Worlds



Sensacja i Przygoda

SW: Sensacja  
i Przygoda



Szare Szeregi



SW: Superbohaterowie

# UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!