

# Mechanika: Cechy

ver. 2.1 (12-11-2020)

## I CECHY GŁÓWNE postaci

Cechy Główne to sześć głównych atrybutów postaci, które ustalane są na początku gry (najczęściej testem 3k6, 2k10 lub 1k20). Atrybuty te opisują ogólny poziom siły postaci (Siła), zdrowia (Kondycja), zwinności (Zręczność), bystrości umysłu (Inteligencja), wiedzy (Mądrość) oraz ogłady (Charyzma). Właśnie od tych sześciu cech zależy w ogromnej mierze powodzenie przy Testach Atutu, ponieważ każda cecha odpowiada jakiemuś Atutowi. Cechy takie jak Siła, Kondycja czy Zręczność mają dość duży wpływ na walkę fizyczną i dla wojowników to jedne z najważniejszych atrybutów. Odwrotnie zaś, cechy typowo umysłowe takie jak Inteligencja, Charyzma i Mądrość, są najważniejsze dla czarowników, kapłanów i bardów. W zależności od wizji postaci różne cechy mogą mieć dla niej znaczenie - wojownik nie zawsze musi być typowym „kloce” z Siłą, Kondycją i Zręcznością na poziomie 16 lub wyżej, umysłem ćwierćinteligenta i ogładą trolla. Nie musi ale może - wybór należy do gracza. Czasem gracz może się zdziwić (a nawet powinien!), gdy ze swoją Charyzmą na poziomie 7 (ale za to jaką Siłą!) nic nie może wskórać rozmową, ciężko mu cokolwiek wytargować, a w kontaktach z wyższymi sferami wzbudza jedynie litość. Jednakże taki gracz nie powinien mieć pretensji, gdy Mistrz Gry zarządzi, że chytry sprzedawca, wiedząc że ma do czynienia z osobą naiwną, wcisnął mu pożądany przedmiot za cenę wyższą od rynkowej o 20% - co więcej, postać o takiej Inteligencji może być nawet zadowolona, że ubiła dobry interes (a gracz, który to ładnie odegra powinien otrzymać nagrodę w postaci dodatkowych Punktów Doświadczenia).

Jak widać Cechy Główne kształtują i kierunkują postać gracza na całe życie i choć można je w późniejszej grze lekko zmodyfikować, to należy naprawdę poważnie zastanowić się przy rozdaniu punktów na poszczególne atrybuty - później nie ma już odwrotu.

Nadmienić należy jeszcze, że Cechy Główne dla człowieka umieszczone są w przedziale liczbowym od 1 do 20 punktów, przy czym 1 oznacza dno w danej dziedzinie (proszę wyobrazić sobie postać o Kondycji 1 - mogłaby tylko leżeć i umierać), a 20 absolutną potęgę. Oczywiście wyjście poza zakres 20 punktów w późniejszej fazie gry jest możliwe, ale raczej bardzo trudne (potężna magia lub boskie wyróżnienie).

### SIŁA

Siła jest miarą muskulatury postaci, jej wytrzymałości i wytrwałości. Jest to ważna cecha dla wojowników, ponieważ muszą oni być dość silni, by nosić zbroję i walczyć ciężkim orężem. Wysoka siła zwiększa zadawane obrażenia w walce wręcz, pozwala dźwigać ze sobą większy ciężar i testowana jest przy wszelkich akcjach opartych na sile.

Wartość	Rany	Udźwig	Udźwig maksymalny
1	-12	0,5 kg	1,5 kg
2	-10	0,5 kg	2,5 kg
3	-8	2,5 kg	5 kg
4	-6	5 kg	12,5 kg
5	-4	5 kg	12,5 kg
6	-2	10 kg	27,5 kg
7	0	10 kg	27,5 kg
8	+1	17,5 kg	45 kg
9	+2	17,5 kg	45 kg
10	+3	20 kg	57,5 kg
11	+4	20 kg	57,5 kg
12	+5	22,5 kg	70 kg
13	+6	22,5 kg	70 kg
14	+7	27,5 kg	85 kg
15	+8	27,5 kg	85 kg
16	+9	35 kg	97,5 kg
17	+10	42,5 kg	110 kg
18	+12	55 kg	127,5 kg
19	+14	80 kg	152,5 kg
20	+15	167,5 kg	240 kg
21	+10 i 1KLO	242,5 kg	320 kg
22	+12 i 1KLO	267,5 kg	350 kg
23	+14 i 1KLO	317,5 kg	405 kg
24	+16 i 1KLO	392,5 kg	485 kg

25	+18 i 1KLO	467,5 kg	565 kg
26	+24 i 1KLO	617,5 kg	720 kg
27	+30 i 1KLO	767,5 kg	875 kg

### ZRĘCZNOŚĆ

Zręczność obejmuje kilka cech fizycznych, w tym koordynację ruchów, zwinność, refleks i równowagę. Zręczność, poprzez Refleks, na Percepcję postaci oraz na jej umiejętności rzucania bronią i strzelania z łuku i kuszy. Współczynnik ten ma także wpływ na zdolności do unikania ciosów i wszelkie akcje oparte na zwinności. Jest to podstawowa cecha łodziei, zabójców i mnichów. Wojownik, który stawia na szybkość i lekki pancerz także powinien mieć tę cechę na wysokim poziomie.

Wartość	Refleks/Walka na dystans/Koordynacja	+/- Obrona
1	-6	-3
2	-4	-3
3	-3	-3
4	-2	-2
5	-1	-1
6	0	0
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	+1
12	0	+1
13	0	+1
14	0	+1
15	0	+1
16	+1	+2
17	+2	+3
18	+3	+4
19	+3	+5
20	+3	+6
21	+4	+6
22	+4	+6
23	+4	+7
24	+5	+7
25	+5	+8

## KONDYCJA

Kondycja odzwierciedla budowę ciała, zdrowie, wytrzymałość postaci na trud, rany i choroby. Kondycja ma duże znaczenie przy wszystkich akcjach opartych na reakcji organizmu na rany i trucizny, dlatego jest wskazana jej wysoka wartość u wojowników i wszystkich tych, którzy mają zamiar walczyć wręcz. Nikt nie chce odnosić ran, ale rzadko zdarzają się walki, w których postacie wychodzą z opresji bez draśnięcia i mimo że za redukcję obrażeń odpowiadają głównie pancerze, to postacie o wysokiej Kondycji mają większą szansę na przeżycie lub odniesienie mniejszych ran. Połowa Kondycji to wyjściowy współczynnik Wytrzymałości. Kondycja zwiększa także u postaci Krzepę.

Wartość	Regeneracja	Krzepa
1	-	-5
2	-	-4
3	-	-3
4	-	-2
5	-	-1
6	-	-
7	-	-
8	-	-
9	-	-
10	-	-
11	-	-
12	-	-
13	-	-
14	-	-
15	-	-
16	-	+1
17	-	+2
18	-	+3
19	-	+3
20	1PŻ/30 minut	+4
21	1PŻ/20 minut	+4
22	1PŻ/10 minut	+4
23	1PŻ/5 minut	+5
24	1PŻ/2 minuty	+5
25	1PŻ/1 minutę	+5

## INTELIGENCJA

Inteligencja reprezentuje zdolności postaci do rozumowania i uczenia się. Odpowiada za zdrowy rozsądek i intuicję. Inteligencja wyznacza, ilu języków postać jest w stanie się nauczyć. Cecha ta jest podstawowym współczynnikiem czarowników, muszą mieć oni bowiem bystry umysł, aby pojąć i zapamiętywać magiczne zaklęcia.

Wartość	Ilość języków	Krąg Magii	Punkty Magii
1	0	–	–
2	1	–	–
3	1	–	–
4	1	–	–
5	1	–	–
6	1	–	–
7	1	–	–
8	1	–	–
9	2	4	–
10	2	5	–
11	2	5	–
12	3	6	–
13	3	6	–
14	4	7	–
15	4	7	–
16	5	8	+1
17	6	8	+2
18	7	9	+3
19	8	9	+4
20	9	Krąg specjalny	+5
21	10	Krąg specjalny	+6
22	11	Krąg specjalny	+7
23	12	Krąg specjalny	+8
24	15	Krąg specjalny	+9
25	20	Krąg specjalny	+10

## MĄDROŚĆ

Mądrość określa jak bardzo postać jest światła, a także jej zdolność osądu, przebiegłość i siłę woli. Cecha ta odpowiada także za zdolność zapamiętywania i nabytą wiedzę. Postacie z dużą mądrością mogą często wykazać się ponadprzeciętną wiedzą na różne tematy. Mądrość jest bardzo pożądana wśród kapłanów, którzy zwykle słyną ze swej wiedzy. Bardzo wysoka mądrość może zwiększyć współczynnik Wiary u kapłanów.

Wartość	Siła Woli	Wiara
1	-5	
2	-4	
3	-3	
4	-3	
5	-2	
6	-2	
7	-1	
8	-	
9	-	
10	-	
11	-	
12	-	
13	+1	
14	+1	
15	+2	
16	+2	+1
17	+3	+1
18	+4	+2
19	+4	+2
20	+5	+2
21	+6	+2
22	+7	+2
23	+7	+3
24	+8	+3
25	+8	+3

## CHARYZMA

Charyzma określa siłę przekonywania postaci, magnetyzm, zdolności przywódcze. Nie odbija ona wyglądu postaci i jej atrakcyjności, chociaż uroda postaci na pewno wpływa na Charyzmę. Jest to ważna cecha dla wszystkich bardów i kapłanów, którzy chcą szerzyć swoją wiarę słowem. Charyzma jest brana pod uwagę przy każdej akcji opartej na targowaniu się, dyplomacji, blefowaniu i zastraszaniu.

Wartość	Status społeczny
1	-5
2	-4
3	-3
4	-3
5	-2
6	-2
7	-1
8	-
9	-
10	-
11	-
12	-
13	+1
14	+1
15	+2
16	+2
17	+3
18	+4
19	+5
20	+6
21	+7
22	+8
23	+8
24	+9
25	+10

## II CECHY DODATKOWE (Atrybuty)

### Szybkość

Szybkość odpowiada za prędkość poruszania się postaci, marsz oraz bieg. Cecha ta głównie testowana jest podczas pościgów lub testów szybkości pomiędzy postaciami, ale ma też znaczenie podczas poruszania się w walce.

	<b>Szybkość</b>
<b>Podstawa</b>	(Kondycja+Zręczność)/2. Elfy i Półelfy zaokrągłają wynik w górę.
<b>Niziołek</b>	-1
<b>Krasnolud</b>	-1
<b>Gnom</b>	-1
<b>Atut Bieganie</b>	+1, +2 lub +4
<b>Zbroja</b>	Według tabeli pancerzy.
<b>Tarcza</b>	-1
<b>Obciążenie</b>	Każde pełne 5kg obciążenia redukuje o 1.

<b>Walka: Szybkość a Inicjatywa</b>	
<b>Szybkość</b>	<b>Koszt punktów Inicjatywy za 1 metr ruchu</b>
<b>1-6</b>	2
<b>7-12</b>	1,5
<b>13-20</b>	1
<b>21-32</b>	0,8
<b>33-45</b>	0,5
<b>46+</b>	0,3

<b>Szybkość</b>	<b>Opis</b>
<b>9</b>	Słaby biegacz - 100 metrów w 16 sekund.
<b>13</b>	Średnio uzdolniony biegacz - 100 metrów w 13 sekund.
<b>16</b>	Bardzo dobre wyniki - 100 metrów w około 11 sekund.
<b>18</b>	Mistrz olimpijski - 100 metrów poniżej 10 sekund.
<b>20</b>	Nadczłowiek - 100 metrów w 9 sekund bez wysiłku.

### Percepcja

Percepcja to postrzeganie i reakcja na bodźce zewnętrzne. Cecha ta pozwala postaci szybko zorientować się w danej sytuacji, dojrzeć częściowo ukryte przedmioty i osoby, zareagować lub chociaż zminimalizować straty podczas skrytobójczego ataku, itp. „Percepcja”, tak jak pozostałe Cechy Dodatkowe, nie jest ustalana losowo na początku gry, lecz wynika z różnych warunków takich jak doświadczenie postaci, rasa, profesja, specjalne Atrybuty.

	<b>Percepcja</b>
<b>Elf, Niziołek</b>	+3
<b>Gnom</b>	+2
<b>Półelf</b>	+1
<b>Zabójca, Mnich</b>	+3
<b>Złodziej, Bard</b>	+2
<b>Wojownik, łowca</b>	+2
<b>Poziom Doświadczenia</b>	+1/3 pełne Poziomy
<b>Zmysł Walki</b>	+1/poziom Atutu
<b>Refleks</b>	+1/punkt Refleksu

## Uroda

Uroda odpowiada za wygląd postaci. Jest to jedna z tych cech, która nie powinna mieć kluczowego znaczenia w samej grze, choć to zależy tylko od Mistrza Gry. Jednak mimo wszystko Uroda może się przydać i postacie mogą chcieć ją wykorzystać na swą korzyść. Aby określić Urodę należy rzucić 3 razy kością k6 i zapisać wynik. Można też przyjąć, że Uroda jest równa Charyźmie lub za wysoką Charyzmę dać bonus do Urody i przeprowadzić jakiś inny test na określenie jej początkowej wartości. Możliwości jest wiele i wszystko zależy od Mistrza Gry. Należy jednak pamiętać o bardzo ważnym fakcie - Uroda to nie jest Charyzma. Za stosunki z innymi osobami odpowiada Charyzma, a Uroda ma wpływ pośredni (ale niekoniecznie marginalny). Wszelkie kontakty typu Targowanie, Dyplomacja, Zastraszanie oparte są na Charyźmie, a Uroda może być jedynie dodatkiem - nie powinna być głównym czynnikiem wpływającym na krytyczne sytuacje (choć to też zależy od sytuacji i MG).

Warto też pamiętać, że okaleczenie na stałe zmienia Urodę - jednak z drugiej strony szramy na twarzy mogą przydać się w kontaktach z niektórymi grupami społecznymi (środowiska przestępcze) lub na odwrót (kontakt z damami dworu). Należy zaznaczyć, że Urodę dosyć łatwo modyfikować w obie strony: cechę tą można zwiększyć pięknym ubiorem (i na odwrót), specjalnym makijażem lub choćby magią - to właśnie dlatego kreacja początkowa tej cechy powinna być dosyć dowolna.

## Inicjatywa

Na początku każdej rundy walki należy wykonać rzuty na Inicjatywę i ustalić moment ataku. Opóźnienie broni lub czaru oraz rzut k10 odejmujemy od całkowitej wartości Inicjatywy. Wyniki zapisujemy. Postacie o najwyższej wartości atakują pierwsze. Jeśli postać nie zmieści się z Inicjatywą w rundzie (wynik spada do zera lub poniżej zera) to postać nie wykona ataku (lub ostatniego ataku jeśli ma ich kilka), dodatkowo odsłania się w następnej rundzie. Odsłonięcie powoduje, że postacie nie mogą wykorzystać premii za blokowanie bronią (nie otrzymują bonusu do Obrony za swoją broń) i w danej rundzie nie mogą wykorzystywać żadnych Akcji Bitewnych (tj. mogą walczyć, ale nie mogą korzystać z ofensywy, defensywy. itp.). Oprócz ataków w walce, Inicjatywę opóźniają każde akcje takie jak wyciągnięcie broni (5 punktów Inicjatywy) lub sięgnięcie po składnik do czaru (5 punktów Inicjatywy w przypadku podręcznego pasa ze składnikami; 10 punktów Inicjatywy w przypadku braku pasa).

	Inicjatywa
Podstawa	20
Elf, Niziołek	+2
Półelf, Gnom	+1
Krasnolud	-2
Szary ork	-1
Pancerz	Według tabeli pancerzy
Tarcza	Według tabeli tarcz
Rana średnia	-1
Rana ciężka	-2
Rana krytyczna	-3
Refleks	Według tabeli Zręczności

Profesja	Przyrosty Inicjatywy
Bard, Wojownik, Łowca, Paladyn, Zabójca, Złodziej, Mag Walki, Mnich	+1/2 Poziomy Doświadczenia
Kapłan, Druid, Mag	+1/3 Poziomy Doświadczenia



### Wytrzymałość

Utracona Wytrzymałość wraca do normy w tempie 1 punktu na 10 minut odpoczynku, oczywiście w zależności od stopnia ran. Jeśli postać ma rany ciężkie, to jej Wytrzymałość wróci do pełni dopiero gdy rany spadną co najmniej na poziom ran średnich.

	<b>Modyfikator Wytrzymałości</b>
<b>Wartość bazowa</b>	1/2 Kondycji. Zbrojni i Zabójcy zaokrągłają wynik w górę.
<b>Elf</b>	-1
<b>Krasnolud</b>	+2. Wynik dzielenia kondycji zaokrągłają zawsze w górę.
<b>Szary ork</b>	+1. Wynik dzielenia kondycji zaokrągłają zawsze w górę.
<b>Rana średnia</b>	-1
<b>Rana ciężka</b>	-2
<b>Rana krytyczna</b>	-3
<b>10 rund walki</b>	-1

<b>Profesja</b>	<b>Przyrosty Wytrzymałości</b>
<b>Wojownik, Paladyn, łowca</b>	+1/2 Poziomy Doświadczenia
<b>Bard, Zabójca, Mnich, Złodziej, Kapłan, Druid, Mag Walki, Mag</b>	+1/3 Poziomy Doświadczenia

### III CECHY SPECJALNE

#### Próg słabego ciosu (PSC)

Każda postać posiada tzw. Próg słabego ciosu (PSC), który powoduje zadanie słabszego ciosu niż zwykle. Postać wyrzucając na kości liczbę większą lub równą PSC zadaje o 1KLO mniej obrażeń. Jeśli zadaje L+20 ran i rzuci PSC to zada tylko +20 ran, jeśli zadaje +20 ran a rzuci PSC to nie zada żadnych ran.

Czynnik	Wartość PSC
Poziom 1-2	5
Poziom 3-4	7
Poziom 5-7	9
Poziom 8-12	11
Poziom 13+	+1 na Poziom doświadczenia
Brak biegłości	-1
Specjalista	+1
Fechmistrz	+2
Mistrz	Brak PSC
inne	Niektóre rodzaje broni, przedmioty magiczne i Atuty, mogą podwyższyć Próg Słabego Ciosu.

#### Modyfikator Zdrowienia

Modyfikator Zdrowienia to cecha, która odpowiada za leczenie i kurowanie swych ran. Jest to suma kilku czynników, ponieważ każda osoba szybciej lub wolniej zdrowieje. Czas leczenia podany poniżej dotyczy sytuacji gdy postać wypoczywa, nie podróżuje. W innym przypadku czas jest zwiększany dwukrotnie lub więcej. Korzystanie z fachowej opieki medycznej znacznie przyspieszy ten proces. Czas leczenia podano w dniach lub godzinach, jeśli dodano literę „h”.

Ogólny Wzór na Modyfikator Zdrowienia: :  $\frac{1}{2}$  Kondycji +  $\frac{1}{2}$  Siły + Poziom/2 (wojownicy i mnisi nie dzielą poziomów) zaokrąglany w górę u łotrzyków, w dół u innych profesji + Modyfikator Rasowy

Modyfikator Rasowy	
Krasnoludy	+4
Niziołki	+2
Gnomy	+3
Ludzie	+1
Elfy	-1
Półelfy	-

RODZAJ RANY / MZ	1-14	15-20	21-27	28-34	35-41	42-60
Lekka	1	$\frac{1}{2}$	8h	6h	4h	3h
Średnia	5	4	3 $\frac{1}{2}$	3	2	1
Ciężka	10	8	6	5	4	3
Krytyczna	15	13	11	9	7	6
Śmiertelna	20	18	16	14	12	10

## Odporności

	Odporności		
Klasa postaci	Krzepa	Refleks	Siła Woli
Kapłan	7	4	7+k4
Mnich	5	6+k4	5
Łotrzyk	7	8+k4	5
Zbrojny	9+k4	7	4
Czarodziej	5	6	8+k4
Mag Walki	6	7	6+k4

**Krasnoludy:** Krzepa +1, Siła Woli +1, Refleks -1

**Elfy:** Refleks +2, Krzepa -1

**Półelfy:** Refleks +1

**Niziołki:** Refleks +2, Siła woli -1

**Gnomy:** Krzepa +1

**Człowiek:** Wybrana odporność +1

**Szary ork:** Refleks -1, Krzepa +3, Siła Woli -1