

# Twierdza



MICHAŁ ROSIŃSKI



# Emierdza

Michał Rosiński

Tytuł: Twierdza

Autor: Michał Rosiński

Redakcja i korekta: Michał Rosiński i Marcin B. Brzostowski

Projekt okładki: Marcin B. Brzostowski i Michał Rosiński

Ilustracje: Marcin B. Brzostowski

Skład: Weak Art Studio

Copyright© by Michał Rosiński

Zielona Góra 2015

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie i kopiowanie całości lub części publikacji zabronione bez pisemnej zgody autora.

All rights reserved.

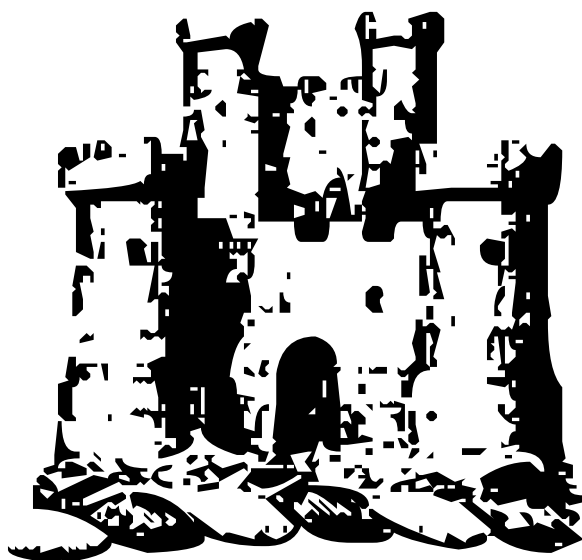
e-book Wydanie I

Zielona Góra 2015

ISBN: 978-83-941509-0-7

# Emierdza

Michał Rosiński



*Poszukiwani nieustraszeni wędrowcy, awanturnicy i poszukiwacze przygód, chętni wyruszyć na pasjonującą wyprawę! Zdobądź sławę i bogactwo, zostań bohaterem, o którego czynach będą śpiewać pieśni, opowiadać legendy, pisać księgi. Przeżyj niesamowitą przygodę pełną wrażeń i niebezpieczeństw!\**

*Gamle Festningen  
Organizator wyprawy*

---

\* Wysoce prawdopodobne okaleczenia, kalectwo lub śmierć.



# Reguły:

Twierdza to osobliwe miejsce. Panują w niej pewne reguły, których musisz przestrzegać. Poniżej znajdziesz spis porad i zasad, których stosowanie może znacząco zwiększyć Twoje szanse na przeżycie.

Przed rozpoczęciem przygody, drogi Czytelniku, powinieneś się odpowiednio przygotować. Na początek wydrukuj (lub przerysuj) kartę postaci znajdującą się na końcu tej sekcji. Poza tym podczas wyprawy na pewno przyda Ci się ołówek, gumka do mazania i kilka czystych kartek. Będziesz na nich zapisywać niezbędne informacje, prowadzić pomocnicze notatki czy rysować mapę. Potrzebne też będą kości do gry: sześcienna oraz dziesięciościenna (w tekście oznaczone odpowiednio K6 oraz K10).

Teraz, kiedy masz już przygotowane wszystkie przybory, możesz wybrać postać, w którą się wcielisz, oraz przystąpić do wypełnienia wydrukowanej wcześniej karty. Dzięki niej będziesz w stanie na bieżąco kontrolować poziom cech i zdolności Twojej postaci oraz posiadane przez nią wyposażenie.

# Cechy:

Podstawowe cechy określające Twoją postać to:

-**Waleczność** - im wyższa waleczność tym bardziej Twoja postać wprawiona jest we władaniu bronią i tym łatwiej będzie jej radzić sobie z wrogami. Waleczność sama w sobie jest cechą niezmienną, lecz może być modyfikowana pod wpływem np. używanego ekwipunku, broni czy innych efektów.

-**Wytrzymałość** - określa kondycję fizyczną postaci i zdolność przyjmowania na siebie siły ataku wroga. Za każdym razem gdy będzie ona otrzymywać obrażenia jej wytrzymałość będzie spadać. Kiedy osiągnie 0 Twoja postać umrze, co oznacza koniec przygody. Wytrzymałość można regenerować, jednak nigdy nie może ona przekroczyć wartości początkowej.

-**Siła Woli** – określa obycie postaci z magią. Zarówno jej zdolność posługiwania się magią i jej dobrodziejstwami, jak i odporność na jej niekorzystne efekty. Siła Woli sama w sobie jest cechą niezmienną, lecz może być modyfikowana pod wpływem np. używanego ekwipunku, broni czy innych efektów.

-**Siła** - jest zupełnie odrębną cechą. Najczęściej bohater używać jej będzie do zadawania obrażeń podczas walki. Siła nie jest wartością losową (patrz tabela), lecz ma wartość indywidualną dla każdej postaci. Siła sama w sobie nie ulega zmianie, lecz może być modyfikowana w zależności od np. używanego ekwipunku, broni czy innych efektów.

Poniższa tabela pokazuje w jaki sposób należy wylosować odpowiednie cechy w zależności od tego, w jaką postać się wcielisz. Wyniki zanotuj w karcie:

Cecha / Postać	Dero	Dorian	Nina	Elldil	Bruno
Waleczność	10 + K10	12 + K10	7 + K10	5 + K10	15 + K10
Wytrzymałość	20 + K10	18 + K10	17 + K10	15 + K10	20 + K10
Siła Woli	7 + K10	10 + K10	12 + K10	15 + K10	5 + K10
Siła	4	4	3	2	5

## Zdolności:

Twój bohater posiada 5 zdolności. W związku z tym, że każda postać jest wyspecjalizowana w innej dziedzinie, poziomy zdolności uzależnione są od Twojego wyboru postaci. W poniższej tabeli znajdziesz dane dotyczące poziomów zdolności przypisanych danym postaciom.

Zdolność / Postać	Dero	Dorian	Nina	Elldil	Bruno
Zręczność	3	4	4	4	2
Błyskotliwość	3	4	4	4	3
Spostrzegawczość	4	4	4	4	3
Technika	3	1	1	2	4
Odporność	3	3	3	2	4

-**Zręczność** – określa jak postać jest wysportowana, zwinna i gibka.

-**Błyskotliwość** – inteligencja, pomysłowość, zdolność kreatywnego myślenia i trzeźwość oceny sytuacji.

-**Spostrzegawczość** – ostrość wzroku, zdolność zauważania rzeczy małych czy ukrytych jak np. dźwignia otwierająca tajne przejście, ślady trucizny na ostrzu sztyletu wroga czy to, że przeciwnik jest leworęczny.

-**Technika** – obeznanie postaci z różnego rodzaju mechanizmami jak np. zamek czy umiejętność rozbrajania pułapek.

-**Odporność** – zdolność przyswajania lub odrzucania przez organizm wszelkiego rodzaju eliksirów, trucizn czy toksyn.

## Doświadczenie:

Podczas przygody Twoja postać będzie miała możliwość doskonalenia swoich umiejętności wraz z nabywanym podczas wyprawy doświadczeniem. Bohater niejednokrotnie wystawiany będzie na różnego rodzaju próby, które pozwolą mu się rozwijać. Punkty doświadczenia (PD) zdobywać można na różne sposoby. Najczęściej będzie to pokonywanie wrogów czy rozwiązywanie zagadek.

W dowolnym momencie (lecz nie podczas walki) możesz spróbować podwyższyć poziom dowolnej zdolności o 1 punkt. Za każde 10 punktów doświadczenia (jednorazowo możesz wydać nie więcej niż 10 punktów), jakie wydasz na daną zdolność rzuć K6. Jeśli wynik jest wyższy od aktualnego poziomu zdolności możesz zwiększyć ją o 1. Jeśli wynik jest równy lub niższy proces nie udaje się, a wydane punkty przepadają.

W dowolnym momencie również (lecz nie podczas walki) możesz podnieść poziom jednej z cech o 1 punkt. W przypadku podwyższania cech nie ma potrzeby rzucania kością. Wystarczy zbierać liczbę punktów doświadczenia równą poziomowi maksymalnemu wybranej cechy aby zwiększyć ją o 1 punkt.

# Wyposażenie:

Jeśli wyposażenie odznaczone będzie w tekście tłustym drukiem oznacza to, że możesz zabrać je ze sobą (chyba że treść paragrafu mówi inaczej). Wyposażenie jest pojęciem ogólnym więc zostało podzielone na pomniejszych kategorie:

**-Ekwipunek** – różne przedmioty nie mające bliżej określonej funkcji, jednak bardzo często w znaczący sposób wpływające na przebieg wyprawy. Jeśli jakiś przedmiot ma określone działanie (co zostanie opisane w tekście) należy to odnotować w rubryce „Uwagi” obok nazwy przedmiotu. Podczas wyprawy możesz mieć dowolną ilość ekwipunku.

**-Broń** – jest to sprzęt używany podczas bezpośredniego starcia z wrogiem (jeśli podczas walki nie masz broni waleczność postaci spada o 3, a siła o 1). Broń często wpływa na cechy postaci, a efekt jej działania jest dokładnie opisany w tekście. Jeśli jakaś broń wpływa na cechy postaci ma to miejsce tylko podczas walki (chyba że treść paragrafu mówi inaczej). Przy sobie możesz mieć najwyżej 3 rodzaje broni, a używać możesz na raz tylko jednej. Raz wybranej broni nie możesz zmienić podczas walki, choć możesz ją odrzucić.

**-Pancerz** – chroni Twoją postać przed ciosami wrogów czy niektórymi pułapkami. Każdy pancerz ma przypisaną wartość (P), którą odejmuje się od zadawanych obrażeń np.: jeśli postać nosi pancerz o (P2) a wróg ma zadać 5 obrażeń, w rzeczywistości otrzymujesz 3 obrażenia, gdyż 2 absorbuje pancerz. Może się też zdarzyć, że wróg będzie nosić pancerz. W takim wypadku procedura nie zmienia się. Należy tu jednak zaznaczyć, że **pancerz nie chroni przed utratą punktów wytrzymałości, tylko przed zadawanymi obrażeniami**. Poza wartością (P) pancerz może wpływać na inne cechy czy zdolności. Należy to zaznaczyć w rubryce „Uwagi” obok nazwy pancerza. Przy sobie możesz mieć tylko jeden pancerz na raz.

**-Czary** – mimo iż czary nie są jako takim wyposażeniem, działają na tej samej zasadzie. Dla ułatwienia więc zostały tak zakwalifikowane. W zasadzie czarów może używać każdy, komu pozwoli na to Siła Woli. Należy tu zaznaczyć, że każdy pancerz (chyba że jego zasada działania mówi inaczej) obniża Siłę Woli o wartość (P)x3. Ma to jednak miejsce tylko podczas rzucania czaru. Każdy czar ma w swojej zasadzie działania zawarte pewne kluczowe elementy:

- Moment rzucenia – czyli kiedy, w jakiej sytuacji dany czar można rzucić,
- Efekt – czyli zmiany, jakie wprowadza do gry pomyślnie rzucenie czaru,
- Wymagania – czyli to, co musisz zrobić, aby czar odniósł skutek.

Nie można rzucić więcej niż jeden czar naraz. Kiedy jednak czar o długotrwałym działaniu został już wcześniej pomyślnie rzucony, i efekt jego działania nadal obowiązuje, możesz rzucić kolejny czar. Nie możesz jednak rzucić dwóch czarów z jednej kategorii np. gdy używasz czaru „Aura” nie możesz już rzucić czaru „Wzmocniona Aura”. Możesz mieć dowolną ilość czarów.

Poniżej znajduje się zestawienie oraz objaśnienie wyposażenia, z którym postać rozpocznie przygodę:



Postać / Wyposażenie	Dero	Dorian	Nina	Elldil	Bruno
Ekwipunek		Eliksir Wytrzymałości	Eliksir Siły Woli, lub Wytrzymałości	Eliksir Siły, lub Wytrzymałości	
Broń	Miecz	Miecz i sztylet	Miecz i sztylet	Sztylet	Topór bojowy
Pancerz	Kamizelka skórzana		Kamizelka skórzana		Kolczuga
Czary			2 z niżej wymienionych	3 z niżej wymienionych	

- Eliksir Siły** – jednorazowo, lub na okres K6 rund, dodaje 3 do **Siły** postaci.
- Eliksir Wytrzymałości** – regeneruje **Wytrzymałość** do stanu początkowego.
- Eliksir Siły Woli** – jednorazowo, lub na okres K6 rund, zwiększa **Siłę Woli** o K10.
- Miecz** – dodaje 2 do **Waleczności** postaci.
- Sztylet** – niweluje ujemne modyfikatory walki bez broni.
- Topór bojowy** – dodaje 2 do **Siły** postaci podczas walki.
- Kamizelka skórzana** – daje (P1) jeśli na K6 uzyskasz wynik mniejszy lub równy **Zręczności** postaci. Podczas rzucania czaru nie powoduje utraty **Siły Woli**.
- Kolczuga** – daje (P1).

#### Czary:

- Otwarcie** – użyj kiedy tekst mówi, że możesz otworzyć drzwi, skrzynie etc. Możesz dodać K6 do swojego rzutu na otwarcie, jeśli Twój rzut **Sila Woli**+K10 jest wyższy lub równy 25.
- Iskra** – użyj podczas walki. Zadaje cios z siłą 3, jeśli Twój rzut **Sila Woli**+K10 jest wyższy lub równy 23.
- Aura** – użyj podczas walki. Daje (P1) do końca walki, jeśli Twój rzut **Sila Woli**+K10 jest wyższy lub równy 23.
- Zasklepienie Rany** – możesz użyć raz po każdej walce. Regeneruje **Wytrzymałość** o K10 (maksymalnie do stanu początkowego), jeśli Twój rzut **Sila Woli**+K10 jest wyższy lub równy 27.

## Walka:

Bardzo często Twoja postać będzie stawać oko w oko z różnorodnymi stworami zamieszkującymi Twierdzę. Bardzo często też nie będzie miała innego wyjścia jak toczyć z nimi walkę na śmierć i życie. Cała walka trwa kilka rund, które dzieli się na następujące po sobie fazy:

- faza 1** – faza czarów. Rzuć czar, którego treść mówi, że możesz go rzucić podczas walki. Efekt rozpatrz natychmiast.
- faza 2** – obecny stan **Waleczności** zmodyfikuj o punkty pochodzące z używanych aktualnie przedmiotów, broni czy czarów (jeśli postać walczy bez broni jej waleczność spada o 3).

**-faza 3** – porównaj zmodyfikowaną **Waleczność** postaci z **Walecznością** wroga dodając do każdej z nich wynik rzutu K10. Strona posiadająca wyższy wynik jest w tej rundzie stroną zwycięską. W przypadku remisu obie strony są zwycięzcami.

**-faza 4** – strona zwycięska zadaje przeciwnikowi obrażenia równe sile zmodyfikowanej pod wpływem przedmiotów, broni czy czarów (jeśli postać walczy bez broni jej siła spada o 1). Należy to zaznaczyć przez odjęcie tej sumy od **Wytrzymałości** przeciwnika (wcześniej uwzględniając ewentualny pancerz).

**-faza 5** – jeśli tekst nie mówi inaczej rozpoczynasz kolejną rundę walki.

Cały proces należy powtarzać do momentu, w którym **Wytrzymałość** jednej ze stron spadnie do 0, co oznacza śmierć.

Obok parametrów wroga mogą pojawić się zasady specjalne, do których należy stosować się podczas walki. Będą one wypunktowane pod hasłem „UWAGI”. Należy zapoznać się z nimi przed walką, i aby uniknąć nieporozumień odpowiednio się do nich stosować.

#### PRZYKŁAD WALKI:

##### **Dero:**

-Waleczność	-18
-Wytrzymałość	-26
-Siła Woli	-12
-Siła	-4

##### **Wróg:**

-Waleczność	-16
-Wytrzymałość	-23(P1)
-Siła Woli	-16
-Siła	-3

**-faza 1** – w związku z brakiem w tej walce jakiegokolwiek ingerencji magii przechodzimy do fazy 2.

**-faza 2** – Dero walczy mieczem, co zwiększa jego waleczność do 20. Nie ma innych modyfikacji. Waleczność wroga pozostaje bez zmian.

**-faza 3** – Rzucamy K10 dla każdej ze stron, a wynik dodajemy do waleczności. Rzut Dero (wyjątkowo nieudany) wynosi 2. Jego ostateczny wynik wynosi 22. Rzut dla wroga wynosi 6. W sumie też 22. W tej sytuacji obie strony są zwycięzcami tej rundy.

**-faza 4** – W związku z tym, że był remis, obie strony zadają obrażenia. Siła Dero wynosi 4 więc wytrzymałość wroga spada o 3 (gdyż jedno obrażenie absorbuje pancerz). Siła wroga wynosi 3. Dero wykonuje rzut na swoją kamizelkę skórzaną – wypada 4 (wynik wyższy od jego Zręczności, a więc nieudany). Dero otrzymuje pełne obrażenia, a jego wytrzymałość spada o 3.

**-faza 5** – W tekście nie ma wzmianki o żadnej nowej sytuacji więc przechodzimy do następnej rundy.

## Uwagi końcowe:

Jeśli w tym momencie wszystko jest dla Ciebie jasne, a karta postaci wypełniona prawidłowo to znaczy, że możesz już zacząć przygodę. Na koniec jeszcze kilka rad mogących znacznie ułatwić i uprzyjemnić Ci przygodę:

- Rysuj na bieżąco mapę – pozwoli Ci ona odnaleźć drogę w kompleksie pełnym komnat i krętych korytarzy. Poza tym to lwia część zabawy i niezła frajda.
- Prowadź na osobnej kartce przebieg każdej walki aby uniknąć pomyłek obliczeniowych.
- Czytaj tylko te paragrafy, do których kieruje Cię tekst. Jeśli skusi Cię ciekawość „co by było gdyby postąpić inaczej...” popsujesz sobie zabawę.

Teraz nie pozostaje mi nic innego, jak życzyć Ci udanej zabawy i powodzenia.