

ŁAJDAK

ŁAJDAK to zbiór zasad, stworzony przez Bena Milтона, przeznaczony do grania w oldskulowe gry fabularne. Chcesz coś zmodyfikować? Nie krępuj się, zmieniaj, wyrzucaj i dodawaj cokolwiek chcesz! Cechy łajdaka to:

JEST KOMPATYBILNY Z GRAMI OSR. Jeśli w Twojej bibliotece znajdują się OSRowe bestiariusze, przygody czy zbiory czarów, bardzo łatwo użyjesz ich z Łajdakiem.

SZYBKO GO ZROZUMIESZ I ŁATWO POPROWADZISZ. Chcesz sprawdzić czym są gry fabularne albo jesteś weteranem, który chce spróbować stylu OSR? W Łajdaku tworzenie postaci zajmuje kilka minut – tyle samo, co zapoznanie się ze wszystkimi zasadami.

BRAK KLAS. Każda Postać Gracza to Łajdak – szukający przygód i rabujący grobowce zbir, który posługuje się księgą czarów równie sprawnie co mieczem. Jest to gra dla osób, które nie lubią szufladkować swoich postaci i chcą od czasu do czasu zmienić jej rolę. To, czym będzie się zajmować postać w drużynie, zależy głównie od posiadanych przez nią przedmiotów.

NAJWAŻNIEJSZE SĄ CECHY. Wszystkie rzuty k20 wykorzystują jedną z sześciu podstawowych cech. Ich wartości i wynikające z nich premie zostały usprawnione i działają analogicznie do innych mechanizmów gry, np systemu pancerza.

OPCJONALNE RZUTY GRACZY. Jeśli jesteś prowadzącym, który chciałby żeby to gracze wykonywali wszystkie rzuty, Łajdak to gra dla Ciebie. Przełączanie się między klasycznym modelem wspólnych rzutów i rzutami tylko po stronie graczy jest możliwe w trakcie rozgrywki.

STANDARD MIEDZI. Łajdak zakłada, że powszechną jednostką walutową jest miedziany grosz. Wszystkie ceny używają tego nominału i są przybliżone do rzeczywistych średniowiecznych cen.

LISTA 100 BEZPOZIOMOWYCH CZARÓW

LICENCJA CC BY 4.0: Możesz udostępniać i adaptować ten materiał do dowolnego celu, w tym komercyjnego, pod warunkiem podania źródła.

KOMENTARZE TWÓRCY. W zasadach znajdziecie komentarze twórcy. Mają one pomóc w modyfikowaniu zasad i przybliżyć decyzje stojące za konkretnymi rozwiązaniami.

TWORZENIE POSTACI

I Postać opisuje sześć cech: Siła, Zręczność, Kondycja, Inteligencja, Mądrość i Charyzma. Każda cecha ma dwie powiązane wartości: **obronę** i **premię**. Tworząc postać, rzuć kolejno 3k6 aby ustalić wartości każdej cechy. Najniższa z trzech kości w każdym rzucie jest premią tej cechy. Dodaj 10, aby uzyskać jej obronę.

Po wykonaniu wszystkich rzutów możesz zamienić miejscami wartości dwóch cech.

PRZYKŁAD: *Wyrzuciłaś 2, 2 i 6 dla Siły. Najniższa kość to 2, więc Siła twojej postaci ma premię +2 i obronę 12. Powtórz ten proces dla pozostałych cech.*

KOMENTARZ TWÓRCY: „Obrona cechy” to moje określenie na coś co zwykle jest zwane „wartością cechy”. Nazwałem je tak, aby wyjaśnić ich działanie w rzutach przeciwstawnych, o których więcej za chwilę.

Rozkład rzutu 3k6 sprawia, że większość cech zaczyna na poziomie 11/+1. Przy każdym awansie postać może podnieść premię i obronę trzech wybranych cech o 1, do maksymalnej wartości 20/+10 na poziomie 10. Dzięki temu wszystko znajduje się na intuicyjnej, dziesięciostopniowej skali. Ma to być spójne z tym, w jaki sposób bonusy do ataku, kości wytrzymałości i rzuty obronne w większości gier OSR zwiększają się o około jeden na każdy poziom.

2 Postacie zaczynają z dwudniowym zapasem racji żywnościowych i wybraną przez gracza bronią. Wylosuj początkowy pancerz i wyposażenie korzystając z tabel Początkowego Wyposażenia na następnej stronie.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Rzut na wyposażenie początkowe znacząco przyspiesza proces tworzenia postaci, a to ważne w grach o wysokiej śmiertelności, do jakich należy Łajdak. Jeśli chcesz pozwolić graczom zakupić sprzęt, niech rzucą 3k6x20 na swoje startowe miedziane grosze. Pamiętaj, że księgi czarów zwykle nie są dostępne dla nowych Postaci, ale zawsze możesz dodać „losową księgę czarów” do tabeli Sprzętu Locholaza albo po prostu pozwolić nowym postaciom na wylosowanie czaru w zamian za zrezygnowanie z pancerza.*

Postacie mają ograniczoną liczbę miejsc na przedmioty równą obronie z Wytrzymałości, wszystkie niesione przedmioty muszą mieścić się w tej wartości. Większość przedmiotów zajmuje jedno miejsce, ale niektóre zajmują więcej. Niektóre małe

przedmioty można zgrupować w jedno miejsce. Jeśli nie jesteś pewien, zapytaj prowadzącego.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Miejsca na przedmioty sprawiają, że pilnowanie obciążenia jest bardzo łatwe, a to ważne – zarządzanie zasobami jest ważnym elementem tej gry. Przy użyciu przedmiotów dostosowujemy też postacie – to, co nosi Łajdak, określa jego rolę w drużynie i styl gry.*

Pancerz ma wartość obrony pancerza. Zapisz tę wartość na karcie postaci z odpowiednią wartością premii pancerza (zawsze o 10 mniej niż obrona) Jeśli postać nie nosi żadnej zbroi, jej obrona wynosi 11, a premia do pancerza +1.

KOMENTARZ TWÓRCY: „Obrona pancerza” jest zasadniczo tym samym, co klasa pancerza w większości gier OSR. Została przemianowana aby podkreślić związek między nią a obroną cechy. Premia pancerza istnieje po to, aby walka mogła zostać rozegrana całkowicie po stronie graczy, szczegóły znajdziesz w rozdziale o walce.

3 Rzuć 1k8, aby określić początkowe i maksymalne punkty życia postaci. Szybkość leczenia postaci wynosi 1k8 + Premia Kondycji. Szybkość eksploracji wynosi 35m na turę eksploracji, a szybkość w walce wynosi 12m na rundę.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Łajdak zakłada, że wszystkie kostki życia to k8, zarówno dla postaci graczy, Bohaterów Niezależnych, jak i potworów. Upraszcza to grę i pozwala zachować zgodność ze statystykami większości podręczników OSR. Pamiętaj, że premia Kondycji postaci nie jest dodawana do rzutów na punkty życia. Prowadzący, którzy nie chcą, aby początkujące postacie były tak wątłe, mogą dopuścić ponowny rzut jeśli postać wylosowała mniej niż 5 PŻ.*

4 Wymyśl lub wylosuj pozostałe cechy postaci, takie jak budowa ciała, twarz, skóra, włosy, ubiór, cnota, wada, mowa, przeszłość i charakter – korzystając z losowych tabel na następnej stronie. Wybierz płeć i imię swojej postaci, ale nie przywiązuj się do niej zbyt mocno. Świat jest bardzo niebezpiecznym miejscem.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Losowanie większości określeń przyspiesza tworzenie postaci, jednocześnie tworząc zaskakujących, unikatowych bohaterów, dzięki czemu gracze mogą zagrać postaciami, na które sami by nie wpadli.*

CECHY POSTACI

BUDOWA

- | | | |
|----------------|----------------|--------------|
| 1. Atletyczna | 8. Napakowana | 15. Posągowa |
| 2. Krzepka | 9. Twarda | 16. Otyła |
| 3. Korpulentna | 10. Szczupeła | 17. Malutka |
| 4. Delikatna | 11. Niska | 18. Wysoka |
| 5. Wychudzona | 12. Muskularna | 19. Wiotka |
| 6. Niezdarna | 13. Smukła | 20. Żyłasta |
| 7. Mizerna | 14. Miękką | |

SKÓRA

- | | | |
|-----------------------|--------------|---------------------|
| 1. Blizna (wojenna) | 8. Idealna | 15. Ziemista |
| 2. Znamię | 9. Kolczyki | 16. Spalona słońcem |
| 3. Blizna (oparzenie) | 10. Dziobata | 17. Opalona |
| 4. Ciemna | 11. Cuchnąca | 18. Barwy wojenne |
| 5. Makijaż | 12. Tatuaze | 19. Ogorzała |
| 6. Tłusta | 13. Różana | 20. Blizna (bicz) |
| 7. Błada | 14. Szorstka | |

TWARZ

- | | | |
|----------------|----------------|----------------|
| 1. Obrzęknięta | 8. Ściągnięta | 15. Zapadła |
| 2. Tępa | 9. Groźna | 16. Ostra |
| 3. Koścista | 10. Zniszczona | 17. Miękką |
| 4. Wyrzeźbiona | 11. Figlarna | 18. Kwadratowa |
| 5. Delikatna | 12. Wąska | 19. Szeroka |
| 6. Pociągła | 13. Szczurza | 20. Wilcza |
| 7. Szlachetna | 14. Okrągła | |

WŁOSY

- | | | |
|------------------|----------------|-----------------|
| 1. Łysy | 8. Brudne | 15. Tłuste |
| 2. Splecione | 9. Kędzierzawe | 16. Koński ogon |
| 3. Szczeciniaste | 10. Naoliwione | 17. Jedwabiste |
| 4. Przycięte | 11. Delikatne | 18. Kok |
| 5. Kręcone | 12. Długie | 19. Falujące |
| 6. Rozczochrane | 13. Wspaniałe | 20. Kruche |
| 7. Dredy | 14. Irokez | |

ODZIEŻ

- | | | |
|------------------|------------------|-----------------|
| 1. Starożytna | 8. Brudna | 15. Za duża |
| 2. Zakrwawiona | 9. Krzykliwa | 16. Połatana |
| 3. Uroczyzna | 10. Poplamiona | 17. Perfumowana |
| 4. Ozdobna | 11. Obca | 18. Śmierdząca |
| 5. Ekscentryczna | 12. Postrzępiona | 19. Podarta |
| 6. Elegancka | 13. Zaniedbana | 20. Za mała |
| 7. Modna | 14. Liberia | |

CNOTA

- | | | |
|---------------|------------------|--------------------|
| 1. Ambicja | 8. Hojność | 15. Wierność |
| 2. Ostrożność | 9. Towarzyskość | 16. Miłosierność |
| 3. Odwaga | 10. Szczerzość | 17. Sprawiedliwość |
| 4. Uprzejmość | 11. Szlachetność | 18. Spokój |
| 5. Ciekawość | 12. Pokora | 19. Stoickość |
| 6. Dyscyplina | 13. Idealizm | 20. Tolerancyjność |
| 7. Skupienie | 14. Prawość | |

WADA

- | | | |
|------------------|-------------------|-------------------|
| 1. Agresywność | 8. Obżarstwo | 15. Nieuprzejmość |
| 2. Arogancja | 9. Chciwość | 16. Podejrzliwość |
| 3. Zgorzkniałość | 10. Wybuchowość | 17. Próżność |
| 4. Tchórzostwo | 11. Lenistwo | 18. Mściwość |
| 5. Okrucieństwo | 12. Nerwowość | 19. Rozrzutność |
| 6. Podstępność | 13. Uprzedzenie | 20. Marudność |
| 7. Nonszalancja | 14. Lekkomysłność | |

MOWA

- | | | |
|----------------|----------------|---------------|
| 1. Tępa | 8. Formalna | 15. Szybka |
| 2. Grzmiąca | 9. Zgrzytliwa | 16. Gwara |
| 3. Dysząca | 10. Ochrypla | 17. Powolna |
| 4. Zagadkowa | 11. Mamrocząca | 18. Piskliwa |
| 5. Rozwleczone | 12. Precyzyjna | 19. Jąkająca |
| 6. Warkotliwa | 13. Osobliwa | 20. Szepcząca |
| 7. Kwiecista | 14. Chaotyczna | |

PRZESZŁOŚĆ

- | | | |
|----------------|------------------|-----------------|
| 1. Alchemiczka | 8. Kultysta | 15. Banitka |
| 2. Żebak | 9. Hazardzistka | 16. Artysta |
| 3. Rzeźniczka | 10. Zielarz | 17. Złodziejka |
| 4. Włamywacz | 11. Czarodziejka | 18. Przemysłnik |
| 5. Szarlatanka | 12. Żeglarz | 19. Studentka |
| 6. Kapłan | 13. Najemniczka | 20. Tropiciele |
| 7. Kucharka | 14. Kupiec | |

NIESZCZĘŚCIE

- | | | |
|-----------------|--------------------|----------------|
| 1. Porzucony | 8. Zdyskredytowana | 15. Ubogi |
| 2. Uzależniona | 9. Odrzucony | 16. Ścigana |
| 3. Szantażowany | 10. Zesłana | 17. Odrzucony |
| 4. Skazana | 11. Wrobiony | 18. Zastąpiona |
| 5. Przeklęta | 12. Nawiedzona | 19. Okradziony |
| 6. Oszukana | 13. Porwany | 20. Podejrzana |
| 7. Zdegradowany | 14. Okaleczona | |

NATURA

- | | | |
|---------------------|--------------------|----------------------|
| 1-5:
Praworządna | 6-15:
Neutralna | 16-20:
Chaotyczna |
|---------------------|--------------------|----------------------|

SPRZĘT STARTOWY

ZBROJA

- | | | | |
|--------------|------------------------|----------------------|-----------------|
| 1-3:
Brak | 3-14:
Przeszywanica | 15-19:
Brygantyna | 20:
Kolczuga |
|--------------|------------------------|----------------------|-----------------|

HEŁMY I TARCZE

- | | | | |
|---------------|----------------|------------------|----------------------|
| 1-13:
Brak | 14-16:
Hełm | 17-19:
Tarcza | 20:
Hełm i tarcza |
|---------------|----------------|------------------|----------------------|

SPRZĘT LOCHOŁAZA

Wylosuj dwa przedmioty z tej tabeli i po jednym z obu następujących.

- | | | |
|----------------|----------------------|------------------|
| 1. Lina, 15m | 8. Hak do wspinaczki | 15. Lustro |
| 2. Wielokrążki | 9. Młotek | 16. Tyczka, 3m |
| 3. Świece, 5 | 10. Bukłak | 17. Worek |
| 4. Łańcuch, 3m | 11. Latarnia | 18. Namiot |
| 5. Kreda, 10 | 12. Olej do lampy | 19. Kolce, 5 |
| 6. Łom | 13. Kłódka | 20. Pochodnie, 5 |
| 7. Rozpałka | 14. Kajdany | |

SPRZĘT OGÓLNY 1

- | | | |
|-----------------------|------------------------|----------------------|
| 1. Pęcherz pławny | 8. Kolczatki (pułapka) | 15. Klepsydra |
| 2. Potrzask (pułapka) | 9. Dłuto | 16. Sieć |
| 3. Łopata | 10. Wiertło | 17. Szczypce |
| 4. Miech | 11. Wędką | 18. Wytrychy |
| 5. Smar | 12. Kulki | 19. Pilnik do metalu |
| 6. Piła | 13. Klej | 20. Gwoździe |
| 7. Wiadro | 14. Kilof | |

SPRZĘT OGÓLNY 2

- | | | |
|-------------|-----------------------|----------------------|
| 1. Kadzidło | 8. Luneta | 15. Garnki |
| 2. Gąbka | 9. Smoła | 16. Farba do twarzy |
| 3. Soczewka | 10. Sznur | 17. Gwizdek |
| 4. Perfumy | 11. Falszywe klejnoty | 18. Instrument |
| 5. Róg | 12. Pusta książka | 19. Pióro i atrament |
| 6. Butelka | 13. Talia kart | 20. Mały dzwonek |
| 7. Mydło | 14. Zestaw kości | |

CENNIK

Wszystkie ceny podane są w miedzianych groszach. Zapłata za rzeczy takie jak statki, nieruchomości zwykle ma formę towarów, przystług lub umów, a nie monet.

NARZĘDZIA I SPRZĘT

Bukłak	5
Butelka / Fiolka	1
Buty z kolcami	5
Czarny smar	1
Drabina (3m)	10
Duża gąbka	5
Dłuto	5
Farba do twarzy / zestaw do makijażu	10
Fałszywe klejnoty	50
Garnki	10
Gwizdek	5
Gwoździe (12)	5
Hak do wspinaczki	10
Instrument (muzyczny)	200
Kadzidło (paczka)	10
Kajdany	10
Karty z dodatkowym Asem	5
Kilof	10
Klej (butelka)	1
Klepsydra	300
Kolczatki (torba)	10
Kolec (drewno)	1
Kolec (żelazo)	5
Kreda (10 sztuk)	1
Książka (proza)	600
Książka (pusta)	300
Kłódka i klucz	20
Lina (5m)	10
Luneta	1000
Lustro (małe, srebrne)	200
Łańcuch (3m)	10
Łom	10
Młotek	10

Namiot (3 osoby)	100
Namiot (osobisty)	50
Perfumy	50
Pilnik do metalu	5
Pióro i atrament	1
Piła	10
Kij (3m)	5
Potrząsk (pułapka)	20
Pęcherz pławny	5
Róg	10
Sieć	10
Składane posłanie	10
Smola (Gar)	10
Soczewka	100
Spodnie wodoodporne	10
Szczypce	10
Szklane kulki (torba)	5
Sznurek (100m)	5
Torba wodoodporna	5
Wiadro	5
Wielokrążek	30

ŚWIATŁO

Latarnia	30
Olej do lamp, 4h	5
Pochodnia, 1h	1
Rozpałka	10
Świeca, 4h	1

ODZIEŻ

Uboga	10
Przeciętna	50
Szlachecka	3000
Futra	5000
Zimowa	100

ZBROJA

Tarcza (Obrona: +1, miejsce: 1, jakość: 1) 40

Hełm (Obrona: +1, miejsce: 1, jakość: 1) 40

Przeszywanica (Obrona: 12, miejsce: 1, jakość: 3) 60

Brygantyna (Obrona: 13, miejsce: 2, jakość: 4) 500

Kolczuga (Obrona: 14, miejsce: 3, jakość: 5) 1200

Zbroja półpłytkowa (Obrona: 15, miejsce: 4, jakość: 6) 4000

Pełna zbroja płytowa (Obrona: 16, miejsce: 5, jakość: 7) 8000

BRON

Sztylet, Pałka, Sierp, Kostur itp. (Obrażenia: k6, miejsce: 1, jednoręczne, jakość: 3) 5

Włócznia, Miecz, Buława, Siekiera, Cep, itp. (Obrażenia: k8, miejsce: 3, jednoręczne, jakość: 3) 10

Halabarda, Młot Bojowy, Długi Miecz, Topór itp. (Obrażenia: k10, miejsce: 3, dwuręczne, jakość: 3) 20

Proca (Obrażenia: k4, miejsce: 1, jednoręczna, jakość: 3) 5

Łuk (Obrażenia: k6, miejsce: 2, dwuręczny, jakość: 3) 15

Kusza (Obrażenia: k8, miejsce: 3, dwuręczna, jakość: 3) 60

Strzały (20) 5

Kolczan (pojemność 20) 10

JEDZENIE

Racje podróżne (1 dzień)	5
Boczek, porcja	10
Cebula, 1 ćwiertnia (25kg)	8
Chleb, 1 bochenek	1
Cukier, 0.5kg	12
Cydr, 1 konew (19l)	1
Czosnek, pęczek	1
Dorsz, cały	20
Jajka, 24	1
Mąka, 2kg	1
Owoce, 0.5kg	1
Pasza dla zwierząt (1 dzień)	2
Przyprawy, 0.5kg	100
Ser, 0.5kg	2
Smalec, 2kg	1
Sól, 1 ćwiertnia (30kg)	3
Wino / piwo, butelka	1
Ziarno, 1 ćwiertnia (30l)	4
Zioła, 1 pęczek	1

ZWIERZĘTA

Kura	1
Krowa	100
Pies, myśliwski	50
Pies, mały, lecz zajadły	20
Osiół / Koń juczny	300
Koza	10
Jastrząb	1000
Koń, wierzchowy	1000
Koń, bojowy	10 000
Wół	300
Świnia	30
Owca	15

ZAKWATEROWANIE

Łóżko, za noc	1
Prywatny pokój, za noc	2
Posilek	2
Gorąca kąpiel	2
Stajnia i pasza	2

STATKI

Statek, wysoka jakość	720 / tonę
Statek, dobra jakości	480 / tonę
Statek, zużyty	240 / tonę
Statek, słaba jakość	120 / tonę
Tratwa	50
Łódź rybacka	500
Ślup	5000
Karawela	25 000
Galeon	125 000

TRANSPORT

Powóz	320
Wózek	50
Wóz	120

POPLECZNICZY

Robotnik	1
Skryba	2
Łucznik	3
Murarz	4
Żołnierz, pieszo	6
Płatnerz lub kowal	8
Żołnierz, konno	12
Budowniczy	15
Cyrulik	25
Rycerz	25

BUDYNKI

Rudera	120
Szeregowiec	1200
Dom rzemieślnika	2400
Dom kupca	7200
Dom z dziedzińcem	21 600
Siedziba gildii	32 600
Kamienna wieża	48 000
Świątynia	75 000
Twierdza	100 000
Katedra	500 000
Pałac cesarski	2 500 000

ZASADY ROZGRYWKI

ATRYBUTY

Każda z sześciu cech jest wykorzystywana w innych sytuacjach.

SIŁA: Służy do walki wręcz i akcji wymagających siły fizycznej: takich jak podnoszenie bram, gięcie prętów itp.

ZRĘCZNOŚĆ: Służy do akcji wymagających równowagi, szybkości i refleksu, takich jak uniki, wspinaczka, skradanie się, balansowanie itp.

KONDYCJA: Służy opieraniu się truciznom, chorobom, zimnu itp. Premia Kondycji jest dodawana do rzutów leczenia. Postać ma tyle miejsca na przedmioty, ile wynosi jej obrona z Kondycji.

INTELIGENCJA: Służy do akcji wymagających koncentracji i precyzji, takich jak władanie magią, opieranie się magicznym efektom, przypominanie sobie wiedzy, wytwarzanie przedmiotów, grzebanie w maszynach, kradzież kieszonkowa itp.

MĄDROŚĆ: Służy do ataków dystansowych i akcji wymagających percepcji i intuicji, takich jak tropienie, nawigacja, odnajdywanie tajnych przejść, rozpoznawanie iluzji itp.

CHARYZMA: Służy do akcji przekonywania, oszukiwania, przesłuchiwania, zastraszania, zjednywania, prowokowania itp. Postacie mogą zatrudniać popleczników w liczbie równej premii Charyzmy.

KOMENTARZ TWÓRCY: *W systemie, który w tak dużym stopniu opiera się na sześciu cechach, ważne jest, aby każda z nich odegrała ważną rolę – żadna z nich nie powinna wydawać się zbędna. Na przykład: grający wojownikami zwykle zaniżają cechy umysłowe, dlatego Mądrość odpowiada za ataki dystansowe.*

MIEJSCE NA PRZEDMIOTY

Postacie mają określoną liczbę miejsc na przedmioty, równą ich obronie z Kondycji. Większość przedmiotów, w tym książki czarów, mikstury, racje żywnościowe, lekka broń czy narzędzia zajmują 1 miejsce. Szczególnie ciężkie lub nieporęczne przedmioty, takie jak zbroja lub ciężka broń, mogą zajmować więcej miejsc. Grupy małych, identycznych przedmiotów mogą zostać zgrupowane w 1 miejsce (jeśli prowadzący na to pozwoli). 100 monet zajmuje 1 miejsce. Ogólnie należy przyjąć, że 1 miejsce to około 2kg.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Wprowadzenie systemu miejsc ma na celu przekonanie graczy, że bez większego problemu można śledzić udźwieg postaci. Ten system jest też kluczowy dla personalizacji postaci, to sprzęt określa jaką rolę pełni ona w grze. Dlatego podniesienie Kondycji będzie priorytetem dla większości postaci.*

RZUTY OBRONNE

Jeśli postać decyduje się na akcję, której wynik nie jest pewny, a porażka ma konsekwencje, wykonuje **rzut obronny** lub „**broni się**”. Aby wykonać rzut obronny, dodaj premię (tak, premię, nie obronę – premia atrybutu jest aktywna, a obrona pasywna) odpowiedniej cechy do rzutu k20. Jeśli suma jest większa niż 15, postać odnosi sukces. Jeśli nie, rzut kończy się porażką.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Ustawienie poziomu trudności na 15 oznacza, że nowe postacie mają około 25% szans na sukces, a postacie 10-poziomowe 75% – maksymalna premia to +10 na 10 poziomie. Ma to odwzorować ogólne założenia mechaniki rzutów obronnych wczesnego D&D.*

Kiedy przeciwnikiem jest inna postać, wtedy poziom trudności nie jest równy 15, tylko wartości obrony odpowiedniej cechy przeciwnika. Ten typ rzutu nazywany jest **rzutem przeciwstawnym**. To rozwiązanie sprawia, że nie ma znaczenia która strona rzuca kostką – prawdopodobieństwo sukcesu jest takie samo.

PRZYKŁAD: *Czarodziej atakuje kulą ognia goblina, który wykonuje rzut obronny aby jej uniknąć. Jest to rzut przeciwstawny, dla którego czarodziej używa Inteligencji, a goblin Zręczności. Nie ma znaczenia, czy goblin wykona rzut, dodając swoją premię ze Zręczności, aby pokonać obronę Inteligencji czarodzieja, czy czarodziej doda premię z Inteligencji do swojego rzutu, próbując pokonać obronę Zręczności goblina.*

KOMENTARZ TWÓRCY: *Wartość obrony cechy to uśredniony wynik rzutu na daną cechę. Ustawienie poziomu trudności rzutu na wartości odpowiedniej obrony przeciwnika pozwala szybko rozstrzygać konflikty, eliminuje remisy i pozwala rozgrywać wszystkie rzuty po stronie graczy, bo prawdopodobieństwo sukcesu nie zależy od tego, która strona konfliktu wykonuje rzut.*

Jeśli istnieją czynniki, które w znaczący sposób ułatwiają lub utrudniają rzut obronny, prowadzący może przyznać **ułatwienie** lub **utrudnienie**. Jeśli rzut wykonuje się z ułatwieniem, rzuć 2k20 i użyj wyższego wyniku. Jeśli rzut jest utrudniony, rzuć 2k20 i użyj niższego.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Prowadzący może używać dodatkich i ujemnych modyfikatorów zamiast tego systemu, ale większość graczy reaguje na niego pozytywnie i znacząco ułatwia on obliczenia.*

NASTAWIENIE

Kiedy postacie napotykają Bohatera Niezależnego (BN), którego nastawienie do drużyny nie jest oczywiste, rzuć 2k6 i odczytaj wynik z poniższej tabeli.

WALKA

Na początku każdej rundy walki ustal inicjatywę, rzucając k6. 1-3 wrogowie działają jako pierwsi. 4-6 bohaterowie działają jako pierwsi. Rzut na inicjatywę wykonywany jest w każdej rundzie.

2	3-5	6-8	9-11	12
Wrogi	Nieprzyjazna	Niezdeterminowana	Towarzyska	Pomocny

KOMENTARZ TWÓRCY: *Korzystanie z prostego systemu inicjatywy grupowej przyspiesza walkę, angażuje w nią wszystkich graczy i nie wymaga notowania kolejności. Losowa inicjatywa w każdej rundzie sprawia, że walka staje się bardziej niebezpieczna – jeśli przeciwnicy dwa razy z rzędu będą atakować pierwsi.*

W swojej turze postać może poruszać się z własną, określoną prędkością (zwykle 12m na turę) i podjąć jedną akcję walki. Tą akcją może być rzucenie czararu, kolejny ruch, wykonanie ataku, zastosowanie manewru lub dowolna inna czynność, na którą zgodzi się prowadzący.

Bronią do walki wręcz można atakować sąsiadujących przeciwników. Jednocześnie, postać w zwarcu nie może używać broni dystansowej. Aby wykonać atak, rzuć k20 i dodaj premię do Siły lub Mądrości postaci, w zależności od tego, czy używa ona broni białej, czy dystansowej. Jeśli suma ataku jest **większa niż** obrona Pancerni obrońcy, atak trafia. Jeśli nie, atak pudłuje.

Rzut na atak może być również rozwiązany przez obrońcę. Wykonuje on rzut k20 i dodaje do niego premię pancerni, licząc na wynik większy niż obrona odpowiedniej cechy (Siły lub Mądrości) atakującego. Jeśli wynik rzutu jest pozytywny, atak pudłuje. Jeśli wynik rzutu jest negatywny, atak trafia.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Ataki są rozpatrywane w taki sam sposób, jak przeciwstawne rzuty obronne – używając Pancerni zamiast cechy.*

Przy trafieniu, atakujący rzuca kostką obrażeń swojej broni, aby ustalić ile **Punktów Życia** (PŻ) traci obrońca. Do rzutu na obrażenia można dodać dodatkową kostkę jeśli broń jest bardzo skuteczna przeciwko danemu typowi przeciwnika (na przykład atakując szkielet bronią obuchową).

Jeśli postać ma 0 PŻ, jest nieprzytomna. Jeśli ma -1 PŻ lub mniej, jest martwa. Kiedy postać umrze, gracz powinien stworzyć nową postać na 1 poziomie i dołączyć do drużyny najszybciej jak to możliwe.

MANEWRY

Postać może stosować Manewry, takie jak: ogłuszanie, odpychanie, rozbrajanie, przewracanie, niszczenie zbroi itp. Są one rozstrzygane jako rzut przeciwstawny. Nie mogą zadawać bezpośrednich obrażeń, ale mogą spowodować obrażenia pośrednio (na przykład spychając przeciwnika w przepaść). Prowadzący ma prawo ostatecznej decyzji, których manewrów można użyć w danej sytuacji.

UŁATWIENIE W WALCE

Postacie mogą zyskać ułatwienie w walce atakując cel, który jest nieświadomy, wybity z równowagi, rozbrojony, rozproszony, ma niższy poziom lub postacie mają nad nim taktyczną przewagę. Ostateczną decyzję o przyznaniu ułatwienia podejmuje prowadzący.

Kiedy postać ma taką przewagę nad przeciwnikiem w swojej turze walki, może A.) użyć kostki ułatwienia wykonując atak lub manewr przeciwko temu wrogowi, B.) wykonać **atak i manewr** w tej samej rundzie przeciwko pojedynczemu wrogowi, bez dodatkowej kostki ułatwienia.

TRAFIENIA KRYTYCZNE I JAKOŚĆ

Jeśli atakujący wyrzuci naturalną 20 lub obrońca wyrzuci naturalną 1 – zbroja obrońcy traci 1 punkt jakości i otrzymuje dodatkowe obrażenia (dodatkowa kostka broni). Jeśli atakujący rzuci naturalną 1 lub obrońca rzuci naturalną 20, broń atakującego traci 1 punkt jakości. Po osiągnięciu jakości 0 przedmiot jest zniszczony. Naprawa każdego punktu jakości kosztuje 10% wartości przedmiotu.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Proces niszczenia wyposażenia to, obok punktów życia, czarów czy pochodni, dodatkowy licznik zasobów, który zużywa się w trakcie eksploracji lochów.*

MORALE

Wszystkie potwory i BN mają wartość morale, zwykle od 5 do 9. Gdy grozi im większe niebezpieczeństwo niż się spodziewali, prowadzący wykonuje **test morale**: rzuca 2k6 i porównuje wynik z wartością morale BN. Jeśli wynik jest wyższy niż wartość cechy, przeciwnik próbuje uciec, wycofać się lub poddać. Testy morale wykonuje się przy: pokonaniu przywódcy grupy wrogów, pokonaniu połowy przeciwników lub, w przypadku pojedynczego wroga, po zadaniu mu obrażeń równych połowie maksymalnych punktów życia. Jeśli prowadzący uzna za stosowne, inne efekty też mogą wymusić testy morale.

Poplecznicy wykonują testy morale kiedy nie otrzymali zapłaty, ich pracodawca zginie albo w obliczu nadzwyczajnego niebezpieczeństwa. Wartość morale można podnosić hojniejszymi pensjami i dobrym traktowaniem swoich popleczników.

LECZENIE

Po posiłku i nocnym odpoczynku postacie odzyskują k8 plus premia Kondycji utraconych punktów życia. Odpoczynek w bezpiecznej lokacji przywraca wszystkie utracone punkty życia.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Premia z Kondycji nie zwiększa maksymalnej wartości punktów życia (w odróżnieniu od większości gier OSR), ale ma znaczenie przy leczeniu.*

POTWORY

Potwory z większości bestiariuszy do gier OSR łatwo zaadaptujesz do Łajdaka. Oto kilka wskazówek.

KOSTKI ŻYCIA/PUNKTY ŻYCIA: Kostki Życia każdego potwora należy zamienić na k8, chyba że zaznaczono inaczej. Aby uzyskać punkty życia potwora, wystarczy pomnożyć liczbę kości wytrzymałości przez 4 (albo 5, jeśli chcesz być wredny).

ZBROJA: Jeśli Klasa Pancerza (KP lub AC) potwora jest wyrażona rosnąco to odpowiada obronie Pancerza. Jeśli KP/AC jest wyrażone malejąco, odejmij wartość od 19 (jeśli pochodzi z OD&D lub B/X D&D) lub od 20 (jeśli pochodzi z AD&D), aby obliczyć poprawną wartość.

PREMIA DO ATAKU: Każda premia do ataku pozostaje niezmienną i można ją dodawać zarówno do ataków w zwarciu, jak i dystansowych. Jeśli potwór nie posiada premii do ataku uznaje się ją równą ilości kostek życia potwora.

OBRAŻENIA: Obrażenia pozostają bez zmian.

MORALE: Wartość morale pozostaje bez zmian.

RZUTY OBRONNE: Ponieważ potwory OSR zwykle nie mają podanych wartości cech, zakładamy, że mają wartości premii obronnych równe swojemu poziomowi (lub liczbie kostek życia).

PRZYKŁAD: *Typowy potwór 4 KŻ (HD) miałby domyślnie premię +4 i obronę 14 wszystkich swoich cech, chyba że prowadzący zdecydował inaczej.*

KOMENTARZ TWÓRCY: *W Łajdaku, operujemy ujednoliconą skalą 1-10, potwory i BN zasadniczo dodają swoje kości życia lub poziom do wszelkich dokonywanych przez nich ataków lub rzutów obronnych. Oczywiście, rolę prowadzącego jest dopasowanie tych wartości jeśli nie mają one sensu.*

ROZWÓJ

Za każdym razem, gdy postać zbierze 1000 Punktów Doświadczenia, zdobywa poziom. Postacie otrzymują: 50, 100 lub 200PD w zależności czy wyzwanie które pokonali było mało, średnio lub bardzo ryzykowne. Gracze mogą zapytać prowadzącego o to, ile XP są warte poszczególne wyzwania.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Wybrałem ten system rozwoju postaci, bo jest łatwy do zrozumienia. Oczywiście, można ten go zastąpić kamieniami milowymi, rozwojem co sesję lub kupowaniem awansu za skarby. Jeśli kupujecie awanse za złote lub srebrne monety, to złota moneta jest warta 100 miedziaków, a srebrna 10.*

Kiedy postać osiąga poziom, gracz rzuca k8 w liczbie równej nowemu poziomowi, wynik to nowa maksymalna wartość PŻ. Jeśli wynik jest mniejszy niż obecne maksimum, podnieś obecną wartość o 1. Postać podnosi też obrony i premie trzech wybranych cech o 1. Cechy nigdy nie mogą zostać podniesione powyżej 20 / + 10.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Możecie zdecydować, że przy awansie cechy podnoszone są losowo. Moją ulubioną metodą jest rzut k20 na każdą cechę, podnosząc ją o 1 jeśli wynik jest poniżej obrony danej cechy. Powtarzaj ten rzut z kolejnymi cechami aż rozwiniiesz trzy z nich (pomijając cechy, które osiągnęły maksimum). Używając tej metody, "naturalne talenty" postaci będą rozwijać się szybciej niż jej "słabości", co wprowadzi zróżnicowane i większą specjalizację wśród postaci.*

MAGIA

W Łajdaku możesz używać większości OSRowych list czarów operujących 9-poziomową skalą. W internecie znajdziesz wiele takich kompilacji.

Postacie mogą używać czarów ze swojego poziomu lub niższych, czyli postać na 3 poziomie może używać czarów z poziomem 0 do 3. Czary rzuca się z Ksiąg, które muszą być trzymane w obu rękach, a treść czaru przeczytana na głos. Z każdej książki czarów można korzystać tylko raz dziennie. Każda księga czarów zawiera tylko jeden czar i każda księga czarów zajmuje jedno miejsce. Jeśli postać chce mieć dostęp do wielu czarów, będzie musiała zapełnić ekwipunek książkami.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Zawsze wydawało mi się dziwne, że w większości gier OSR poziomy czarów nie odpowiada poziomowi postaci. No, to teraz już tak jest. Zamieniłem też abstrakcyjne limity znanych czarów w coś bardziej namacalnego – postać może rzucać tyle czarów ile da radę unieść. Chcesz żeby Twoja postać nosiła ze sobą bibliotekę? Podnieś jej Kondycję!*

Postacie nie mogą tworzyć, kopiować ani przepisywać ksiąg czarów. Aby zdobyć nowe księgi czarów, muszą udać się na przygodę, odnajdując je w lochach albo rabując innym czarodziejom. Im wyższy poziom czaru w księdze, tym rzadsza i droższa jest. Postacie obnoszące się z wysokopoziomowymi książkami na pewno będą celem zbirów i magów, chcących je „pozyskać”.

Jeśli czar pozwala na obronę, wykonaj rzut przeciwstawny: Inteligencja atakującego przeciwko odpowiedniej cesze broniącego się. Wykorzystaj do obrony odpowiednio: Zręczność przeciwko czarom atakującym na odległość, Kondycję dla czarów wysysających życie, Inteligencję dla czarów manipulujących umysłem albo Mądrość przeciwko iluzjom.

KOMENTARZ TWÓRCY: *Pamiętaj, że księgi czarów można łatwo zamienić na kamienie runiczne, gliniane tabliczki, mikstury, zwoje – cokolwiek, co pasuje do tej kampanii. Jeśli chcesz grać w świecie o niskiej dostępności magii, możesz sprawić, że księgi, mikstury czy zwoje mogą zostać użyte tylko raz i później znikają na zawsze. W innej mojej grze, Maze Rats, umieściłem generator losowych czarów którego pomoże wygenerować nowe pomysły na czary.*

SETKA CZARÓW

Jeśli preferujesz pozbawiony poziomów i skalujący się wraz z rozwojem postaci system czarów – użyj tej listy. W opisach, „P” jest liczbą równą poziomowi postaci. Przedmiot to coś, co można podnieść jedną ręką, a obiekt jest mniej więcej wielkości człowieka. O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie czary z długotrwałymi efektami trwają do P×10 minut i mają zasięg do 12m. Jeśli czar bezpośrednio wpływa na inną istotę, istota może wykonać rzut obronny, aby go uniknąć (zgodnie z opisaną wcześniej procedurą). Sukces zmniejsza lub neguje efekty czaru.

- 1. ALTANA:** Solidny, umeblowany domek pojawia się na P×12 godzin. Możesz do woli wybierać komu pozwalasz w nim przebywać.
- 2. ANTROPOMORFIZACJA:** Dotknięte zwierzę zyskuje ludzką inteligencję lub ludzki wygląd przez P dni.
- 3. ASTRALNE WIĘZIENIE:** Obiekt zostaje unieruchomiony w czasie i przestrzeni, otoczony kryształową skorupą.
- 4. BEŁKOT:** Istota musi głośno i wyraźnie wypowiadać wszystko, co pomyślisz – poza tym jest niema.
- 5. BRAMA:** Otwierasz portal do losowego wymiaru.
- 6. CAŁUN:** P istot jest niewidocznych dopóki stoją nieruchomo.
- 7. CHCIWOŚĆ:** P istot odczuwa absolutną potrzebę posiadania wybranego przez siebie przedmiotu, który masz w zasięgu wzroku.
- 8. CHMURA MGŁY:** Gęsta mgła rozchodzi się od twojej pozycji.
- 9. CIEKŁE POWIETRZE:** Powietrze wokół ciebie staje się płynalne.
- 10. CZAROCHWYT:** Rzuć ten czar jako reakcję na inne zaklęcie, aby stworzyć jego tymczasową kopię, której tylko ty możesz użyć przed końcem jego działania.
- 11. CZYTANIE UMYSŁU:** Możesz usłyszeć powierzchowne myśli pobliskich istot.
- 12. DEMONTAŻ:** Każda część ciała może zostać odłączona i ponownie przymocowana, bez powodowania bólu lub uszkodzenia. Nadal możesz je kontrolować.
- 13. DÓŁ:** W ziemi otwiera się dół o szerokości 3m i głębokości P×1.5m.
- 14. ELASTYCZNOŚĆ:** Twoje ciało może rozciągać się do P×1m.
- 15. FOBIA:** P istot zaczyna panicznie bać się wybranego przez ciebie obiektu.

- 16. FORMA BESTII:** Razem z ekwipunkiem zamieniasz się w zwierzę.
- 17. FORMA DYMU:** Twoje ciało staje się żywym dymem.
- 18. FORMA SZLAMU:** Stajesz się żywą galareta.
- 19. GĄSZCZ:** Pojawia się gąszcz drzew i krzewów o maksymalnej szerokości P×12m.
- 20. HIPNOZA:** Istota wpada w trans i zgodnie z prawdą odpowie na P pytań „tak-nie”.
- 21. ILUZJA OPTYCZNA:** Przywołujesz bezgłosną, nieruchomą iluzję wielkości pokoju.
- 22. ILUZJA SŁUCHOWA:** Tworzysz iluzoryczne dźwięki, które wydają się pochodzić z wybranego przez ciebie kierunku.
- 23. KATARZYNA:** Kobieta w niebieskiej sukience pojawia się na czas trwania zaklęcia. Wysłucha uprzejmych, bezpiecznych prośb.
- 24. KONTRZAKLĘCIE:** Wykonaj przeciwstawny test Inteligencji przeciwko Inteligencji innego rzucającego czar. Możesz to zrobić poza kolejnością, jako reakcję lub przeciwko trwającemu magicznemu efektowi. W przypadku sukcesu możesz zablokować to zaklęcie.
- 25. KOŁATKA:** P zwykłych lub magicznych zamków w pobliżu otwiera się.
- 26. KRĄG OCHRONNY:** Na ziemi pojawia się srebrny okrąg o średnicy 12m. Wybierz jedną rzecz, która nie może go przekroczyć: żywe istoty, martwe istoty, pociski lub metal.
- 27. KULA NOCY:** Pojawia się kula ciemności o szerokości P×12m, jej powierzchnia wygląda jak nocne niebo.
- 28. KULKOWE SZALEŃSTWO:** Twoje kieszenie są wypełnione kulkami, które będą się uzupełniać w każdej rundzie.
- 29. KUSZENIE LOSU:** Rzuć (P+1)k20. Po rzuceniu tego czaru, za każdym razem kiedy musisz rzucić k20, musisz wybrać, a następnie odrzucić jeden z wyrzuconych wcześniej wyników.
- 30. LEWITACJA:** Obiekt unosi się 0.5m nad ziemią. Może utrzymać P humanoidów.
- 31. LODOWATY DOTYK:** Gruba warstwa lodu o maksymalnym promieniu P×1m pojawia się na dotkniętej powierzchni.
- 32. LUSTROCHÓD:** Lustro staje się bramą do innego lustra, które widziałeś tego samego dnia.
- 33. MAGICZNE OKO:** Możesz patrzeć przez magiczną, latającą gałkę oczną, która porusza się zgodnie z twoimi poleceniami.
- 34. MAGICZNY WZROK:** Rozpoznajesz wszystkie pobliskie iluzje.
- 35. MASKARADA:** P postaci zmienia swój wygląd i głos, upodabniając się do postaci, której dotykasz.
- 36. MINIATURYZACJA:** Ty i P innych dotkniętych istot zostajecie zmniejszeni do rozmiaru myszy.

37. **NIENAWIŚĆ:** P istot odkrywa głęboką nienawiść do innej istoty lub grupy istot, które chcą zniszczyć.

38. **NIEWIDOCZNA WIĘŹ:** Dwa obiekty w odległości mniejszej niż 3m od siebie nie mogą zostać oddalone od siebie na 3m.

39. **OBLEPIENIE:** Obiekt zostaje pokryty wyjątkowo lepkim śluzem.

40. **ODBICIE LUSTRZANE:** Pojawia P twoich iluzorycznych duplikatów, którym możesz wydawać polecenia.

41. **ODEPCHNIĘCIE:** Obiekt dowolnej wielkości jest odpychany bezpośrednio od ciebie siłą P osób przez jedną rundę.

42. **ODPYCHANIE:** P+1 obiektów jest silnie, magnetycznie odpychanych, jeśli znajdują się w odległości 3m od siebie.

43. **OGŁUSZENIE:** Wszystkie pobliskie istoty są ogłuszone.

44. **OŻYW OBIEKT:** Obiekt przestrzega poleceń najlepiej jak potrafi. Może poruszać się o 3m na rundę.

45. **PACYFIKACJA:** P istot czuje awersję do przemocy.

46. **PAJĘCZA WSPINACZKA:** Możesz wspinać się po powierzchniach jak pająk.

47. **PIERWOTNY WZROST:** Obiekt powiększa się do wielkości słonia. Jeśli jest to zwierzę, jest rozwściezione.

48. **POŚPIECH:** Twoja prędkość ruchu potraja się.

49. **PRZEBRANIE:** Możesz dowolnie zmienić wygląd P postaci, o ile pozostaną humanoidalne. Próby skopiowania innych postaci będą wyglądać nierealnie.

50. **PRZEMIESZCZENIE:** Obiekt wydaje się znajdować w odległości do P×1m od swojej rzeczywistej pozycji.

51. **PRZENIKANIE WZROKIEM:** Widzisz przez nieprzezroczyste materiały.

52. **PRZESUNIĘCIE GRAWITACYJNE:** Możesz zmienić kierunek grawitacji (tylko dla siebie) jeden raz na rundę.

53. **PRZYCIĄGANIE:** P+1 obiektów oddziałują na siebie silnym magnetyzmem, jeśli znajdują się w odległości mniejszej niż 3m.

54. **PRZYCIĄgniĘCIE:** Obiekt dowolnej wielkości jest przyciągany bezpośrednio do ciebie siłą P osób przez jedną rundę..

55. **PRZYWOŁANIE DUCHA:** Duch z martwego ciała objawia się przed tobą i odpowiada na P pytania.

56. **PRZYWOŁANIE KUBIKA:** Raz na sekundę (6 razy na rundę) możesz wezwać lub odesłać sześcian ziemi o boku 1m. Nowe sześciany muszą być połączone z poprzednimi lub z podłożem.

57. **PRZYWOŁANIE ZMARŁYCH:** P szkieletów powstaje z ziemi, by ci służyć. Są niesamowicie głupie i mogą wykonywać tylko proste rozkazy.

58. **PRZYŚPIESZENIE CZASU:** W obrębie 12m czas płynie 10 razy szybciej.

59. **PSYCHOMETRIA:** Prowadzący odpowiada na P zamkniętych pytań typu „tak-nie” dotyczących dotkniętego przedmiotu.

60. **ROZKAZ:** Istota wykonuje bezpieczny, trzywyrazowy rozkaz.

61. **ROZŚWIETLENIE:** Lewitujące światło, które jest kierowane twoimi poleceniami.

62. **RZEŹBIENIE ŹYWIOLÓW:** Cały nieożywiony materiał zachowuje się jak glina w twoich rękach.

63. **RÓJ:** Stajesz się rojem wron, szcurów lub piranii. Otrzymujesz obrażenia tylko od efektów obszarowych.

64. **SEN:** P istot zapada w lekki sen.

65. **SIEĆ:** Twoje nadgarstki mogą strzelać grubą pajęczyną.

66. **SKOK:** Możesz skoczyć w górę na P×3m.

67. **SKOK W CZASIE:** Obiekt znika i przeskakuje P×10 minut w przyszłość. Po powrocie pojawia się w wolnej przestrzeni jak najbliższej miejsca z którego zniknął.

68. **SORTOWANIE:** Przedmioty nieożywione sortują się według ustawionych kategorii. Kategorie muszą być odróżnialne wizualnie.

69. **SPEKTAKL:** Pojawia się nierealna, lecz imponująca iluzja. Ty decydujesz o tym, co przedstawia. Może być wielkości pałacu, jest ruchoma i wydaje dowolne dźwięki.

70. **SPOJRZENIE:** Możesz patrzeć oczami istoty, której dzisiaj dotknąłeś.

71. **SZABER:** P widocznych przedmiotów teleportuje się do twoich rąk.

72. **SZAŁ:** P istot ogarnia szal przemocy.

73. **SŁONE ŹRÓDŁO:** Pojawia się źródło bijące morską wodą.

74. **ŚCIANA ŹYWIOLÓW:** Z podłoża wyrasta prosta ściana lodu lub ognia P×12m długości i 1m wysokości.

75. **ŚLIMACZY RYCERZ:** 10 minut po rzuceniu czaru, w polu widzenia pojawia się rycerz siedzący okrakiem na wielkim ślimaku. Jest w stanie odpowiedzieć na większość pytań związanych z misjami oraz rycerskością. Może ci pomóc, jeśli uzna cię za godnego.

76. **TAUMATURGICZNA KOTWICA:** Obiekt staje się celem każdego czaru rzuconego w jego pobliżu.

77. **TELEKINEZA:** Możesz poruszać P przedmiotami przy użyciu swoich myśli.

78. **TELEPATIA:** P+1 istot słyszy nawzajem swoje myśli, odległość między nimi jest bez znaczenia.

79. **TELEPORT:** Obiekt znika i pojawia się na ziemi w widocznym, pustym miejscu w zasięgu P×12m.

80. **TRZĘSIENIE ZIEMI:** Ziemia zaczyna się gwałtownie trząść. Konstrukcje mogą zostać uszkodzone lub zniszczone.

81. **UPIORNY POWÓZ:** Upiorny powóz pojawia się do końca trwania czaru. Porusza się nienaturalnie szybko po każdym terenie, także po wodzie.

82. **UPRZEDMIOTOWIENIE:** Stajesz się dowolnym nieożywionym przedmiotem wielkości od jabłka do fortepianu.

83. **UROK:** P istot traktuje cię jak przyjaciela.

84. **USKRZYDLENIE:** Twoje ramiona zamieniają się w wielkie ptasie skrzydła.

85. **USŁYSZ SZEPTY:** Możesz wyraźnie słyszeć ciche dźwięki.

86. **WEZWANIE POSĄGU:** Z ziemi wyłania się wykuty z kamienia posąg wielkości łóża z baldachimem.

87. **WIELOREĆCZNOŚĆ:** Zyskujesz P dodatkowych rąk.

88. **WYKRYCIE MAGII:** Słyszysz śpiew pobliskich magicznych aur. Głośność i melodia oznaczają siłę i wyrafinowanie aury.

89. **WYŁUMIENIE MAGII:** Wszystkie magiczne efekty znajdujące się w pobliżu obniżają swoją skuteczność o połowę.

90. **WZROK:** Masz całkowitą kontrolę nad tym, co widzi dana istota.

91. **WĘCH:** Możesz poczuć nawet najdelikatniejsze ślady zapachów.

92. **WŁADZA NAD POGODĄ:** Możesz dowolnie zmieniać rodzaj pogody, ale nie kontrolujesz jej w inny sposób.

93. **WŁADZA NAD ROŚLINAMI:** Pobliskie rośliny i drzewa wykonują twoje polecenia. Zyskują zdolność poruszania się z prędkością 1m na rundę.

94. **ZAMIANA:** P istot natychmiast zamienia się miejscami. Miejsca, w które trafiają, ustal losowo.

95. **ZAMIANA CIAŁ:** Istota, której dotykasz, zamienia się z tobą ciałami. Jeśli jedno z ciał umrze, drugie także umiera.

96. **ZAMROCZENIE:** P istot, wybranych przez ciebie, nie jest w stanie stworzyć nowych krótkotrwałych wspomnień przez czas trwania czaru.

97. **ZNAK CZARODZIEJA:** Z Twojego palca wystrzeliwuje strumień farby w kolorze niebiańskiego ognia. Ta farba jest widoczna tylko dla ciebie, widzisz ją z dowolnej odległości, także przez wszystkie przeszkody.

98. **ZROZUMIENIE:** Biegle władasz wszystkimi językami.

99. **ZWIĘKSZ GRAWITACJĘ:** Grawitacja w obszarze potraja się.

100. **ZWOLNIENIE CZASU:** W obrębie 12m czas płynie 10 razy wolniej.

PODZIĘKOWANIA: Polskie opracowanie na podstawie Knave, Bena Milтона, zgodnie z licencją CC BY 4.0 przez Nerd Sirens. Za wsparcie merytoryczne i motywacyjne dziękujemy Bartkowi Gajdzisowi, Kubie Skurzyńskiemu, Mateuszowi Tonderze i Michałowi “Boodzikowi” Budzińskiemu.