

APHALON

DRUGA EDYCJA

Drogi MG (lub gracz), niniejszym chciałbym zaproponować Ci drugą (czyt.: poprawioną) wersję Aphalonu – gry fabularnej fantasy opartej na przebogatej wyobraźni Arkadiusza Mielczarka. Z różnych przyczyn pierwsza edycja miała zbyt skomplikowaną mechanikę, która w założeniach miała dogodzić najwyszukańszemu gustowi. Niestety, powstały przepisy, które niedoświadczonym MG zdawały się gąszczem nie do przebycia. Jako Twórcy moglibyśmy ukazać zainteresowanym cały system logicznych powiązań, które uzasadniały takie zasady i powodowały, że prowadzenie w Aphalonie było bardzo realistyczne. W Szczecinie zaistniała możliwość wyjaśnienia przez autorów wszelkich niejasności i nasz system jest tam dość popularny.

Mimo zastrzeżeń fachowych recenzentów sam świat Księżycowego Ostrza jest bardzo atrakcyjny dla tych, którzy pragną dać graczom możliwość udziału w różnorodnych przygodach. Wielorakość państw, klimatów, kultur i współistniejących ras otwiera nieprzebrane bogactwo wątków.

Pragnąc wyjść naprzeciw zapotrzebowaniu na prostszy i bardziej uniwersalny sposób rozliczania, dokonaliśmy syntezy uwag i doświadczeń.

A oto proponowane zmiany:

Bohater

Mineły już czasy AD&D, Warhammera oraz starego Aphalonu, gdzie bohater wybrałszy profesję maga lub wojownika, pozostawał nim do końca swych dni (to oznacza niekiedy bardzo krótko). Dzisiejszy bohater potrafi pokonać groźnego przeciwnika mieczem, a następnie zacząć szkolić się u maga i równocześnie okradać każdego napotkanego bogacza. Jestem tym za kogo się podaję, oto dewiza współczesnego gracza.

Oto nowy sposób tworzenia bohatera (ponieważ niektóre jego elementy nie pozostają zmienione w stosunku do pierwszej wersji, opisujemy tylko zmiany).

2.1 Wiadomości ogólne.

Każdy bohater zostaje opisany przez ustalenie Cech Postaci, Umiejętności oraz Ekwipunku, gdyż pragniemy aby gracz odgrywający rolę wiedział, jakie są jego możliwości i ograniczenia.

2.2 Cechy Postaci dzielimy na główne, poboczne i uzupełniające.

Cechy Główne i Poboczne określają osiem sfer możliwości i ograniczeń – mówią, w jaki sposób może oddziaływać na świat zewnętrzny i współuczestniczyć w nim. O wielkości Cech Głównych decyduje gracz, to on rozdziela i przyznaje więcej lub mniej kości na każdą z nich. Później są obliczne Cechy Poboczne, które wynikają z Cech Głównych.

Wszystkie Cechy mogą przybierać u ludzi wartości od 4 do 24 i określamy je następującymi mianami:

1 – 4	szczątkowa
5 – 8	bardzo mała
9 – 11	mała

12 – 15	przeciętna
16 – 18	solidna
19 – 21	duża
22 – 23	ogromna
24	gigantyczna
25	nadludzka
26+	półboska lub potworna

Musimy pamiętać, że określenia te odnoszą się do rasy ludzkiej i w ustach elfa czy krasnoluda mogą oznaczać co innego.

Cechy główne:

- Siła (Si) – Określa zarówno siłę fizyczną jak i budowę ciała bohatera. Jeżeli jej wartość mocno odbiega od zręczności, to duże różnice między tymi cechami znamionują nieharmonijną budowę ciała. Np. osoba o ogromnej sile i małej zręczności najprawdopodobniej będzie powolnym wielkoludem, otyła lub chora.
- Zręczność (Zr) – Określa ogólną zwinność i giętkość ciała, zdolności manualne.
- Zmysły (Zm) – Określają zdolność postaci do postrzegania świata oraz jej spostrzegawczość, a przy dużych wartościach także „szósty zmysł”.
- Inteligencja (Int) – Określa zdolności pamięciowe postaci oraz umiejętność kojarzenia faktów. Od niej w znacznym stopniu zależy ilość i jakość umiejętności nowotworzonej postaci.
- Moc (M) - Określa możliwości władania magią (czyli przetwarzania energii magicznej <many> w pożądany skutek).
- Opanowanie (Zm) - Określa w jaki sposób bohater kontroluje swoje reakcje (ciała i umysłu) oraz w jaki sposób jest odbierany przez innych. Odpowiada za refleks i modyfikuje to jak widzą cię inni.

Cechy Poboczne:

- Celność (Cln) – Zdolność koordynacji zmysłów i mięśni ma zasadniczy wpływ na zdolność trafienia w cel.
- Manewry (Mn) – Wielkość określająca możliwości ruchowe postaci, jej szybkość, skoczność oraz umiejętność wykonywania najróżniejszych „wygibasów”.

Aby określić możliwości bohatera gracz rozdziela odpowiednią liczbę kości k6 między Cechy Główne, pamiętając, że wartości tych ostatnich obliczamy z sumy czterech najwyższych wyników uzyskanych w rzucie. Wyjątkiem jest sytuacja gdy gracz przeznaczy mniej niż 4 kości, wtedy liczą się cztery najmniejsze z rzutu większą ilością kości. Przedstawia to poniższy schemat:

- 1K – jedna kość przeznaczona na cechę to rzut 7K6↓ (suma czterech najmniejszych wyników)
- 2K – rzut 6K6↓ (suma czterech najmniejszych wyników)
- 3K – rzut 5K6↓ j.w.
- 4K - rzut 4K6↑ (suma wszystkich czterech wyników)
- 5K - rzut 5K6↑ (suma czterech najwyższych wyników)
- 6K - rzut 6K6↑ j.w.
- 7K - rzut 7K6↑ j.w. itd.

Np.	Si	2K
	Zr	4K
	Zm	4K
	Int	5K
	M	6K
	Opn	4K
	suma 25K	

rzuty	Si	2K – 6K6↓	<u>2,2,4,5,5,6</u>	wynik: 13
	Zr	4K – 4K6	<u>2,2,3,6</u>	wynik: 13
	Zm	5K – 5K6	<u>3,3,5,5,5</u>	wynik: 18
	Int	5K – 5K6	<u>3,3,5,5,6</u>	wynik: 19
	M	8K – 8K6	<u>1,4,4,5,5,6,6,6</u>	wynik: 23
	Opn	4K – 4K6	<u>1,2,6,6</u>	wynik: 15

Uzyskane wyniki są modyfikowane przez modyfikatory rasowe przedstawione w tabeli. Przedstawiają one naturalne predyspozycje danej rasy. Jako człowiek nasz bohater nie ma żadnych modyfikatorów.

Teraz obliczamy Cechy Poboczne ze wzoru:

$$\begin{aligned} \text{Cln} &= (\text{Zr} + \text{Zm}) : 2 = (13+18):2 = 31 : 2 = 16 \\ \text{Mn} &= (\text{Si} + \text{Zr}) : 2 = (13+13):2 = 26 : 2 = 13 \end{aligned}$$

Tabela Ras przedstawia ilość kostek przysługujących każdej rasie do rozdziału pomiędzy Cechy Główne, ilość kostek do rzutu na Wytrzymałość (patrz niżej) oraz cechy charakterystyczne dla każdej z ras (modyfikatory do Cech, umiejętność widzenia w ciemnościach i ilość przysługujących punktów gracza <PG>).

Tabela ras

RASA	IŁOŚĆ KOŚCI	WYTRZYMAŁOŚĆ	CECHY CHARAKTERYSTYCZNE
Barhary	27	6k6	-1 Si, +1 Mn, pazury (+1 szk.), 6 PG, widzenie w ciemności na 2m
Elfy	26	5k6	-1 Si, +3 Zm, 6 PG, widzenie w ciemności na 3m
Karły	27	5k5	-2 Si, +1 Cln, +10 Odp. na czary, 6 PG
Krasnoludy	26	6k8	+1 Si, -1 M, -1 Mn, +5 Odp. Fizyczna, 6 PG, widzenie w ciemności na 3m
Ludzie	27	6k6	8 PG
Półelfy	27	6k6	-1 Opn, +2 Cln, 7 PG

Zupełnie odrębną wielkość stanowi Wytrzymałość (Wt) postaci, określa ona rozmiar obrażeń (szkod) które organizm może przyjąć (otrzymać) a mimo to dalej funkcjonować. Wt określana jest osobnym rzutem charakterystycznym dla każdej rasy, jej wielkość może zostać zwiększona dzięki bonusom za dużą siłę bohatera (do wartości max dla danej rasy).

Wytrzymałość człowieka określa rzut sumaryczny 6K6.

rzut 6,6,6,6,4,1 wynik: 29 - bardzo szczęśliwy

W taki sposób określiliśmy Cechy Główne i Poboczne oraz Wytrzymałość naszego Morotańczyka. Chcemy aby miał on duże predyspozycje do zajmowania się magią. Najważniejsze dla postaci magicznej są M i Int, na te cechy przeznaczyliśmy więc odpowiednio 6 i 5 kostek, wyniki 23 i 19 oznaczają wielkie uzdolnienia.

Gdyby gracz był niezadowolony z uzyskanych cech należy zaproponować mu powtórzenie serii za np. losową ułomność. Poprawi to samopoczucie gracza (mało kto chciałby odgrywać postać przeciętną) i jednocześnie pozwoli wzbogacić wizerunek bohatera (wady, ułomności, nawyki, wrogowie itp.).

2.3 Punktusie (Punkty Gracza)

Punktusie odróżniają bohaterów prowadzonych przez graczy od „szarych” mieszkańców świata. Dzięki nim można stworzyć dużo barwniejsze postacie, zapewniają lepszą zabawę (♫♫ wilkołakiem być ♫♫ to ci jest przygoda ♫♫), dodatkowo można również poprawić braki z rzutów na cechy. Ilość punktusiów podano w tabeli ras.

Za 1 punktus można:

- a) Zwiększyć Wt o 1k6 (do wartości maksymalnej dla rasy).
- b) Zyskać 1 Zaletę z szansą na Wadę (jak w podręczniku str. 53).
- c) Wybrać dla swojego bohatera talent niebojowy (nie do wykorzystania bezpośrednio w walce). Talent oznacza specjalne predyspozycje do jakichś czynności lub zachowań i w określonych sytuacjach używany jest zamiast odpowiedniej Cechy. Talent określany jest rzutem 6k6↑.
Przykłady talentów – słuch muzyczny, prawdziwa wiara, rzeźbiarstwo, doskonała pamięć, giętkie ciało, świetny słuch...
- d) Wzbogacić historię postaci poprzez dodatkowe pochodzenie (drugi rzut w tabeli pochodzenia str. 42 podręcznika). W sytuacji gdy gracz wybrał kilka rzutów w tej tabeli, postać rodzi się w rodzinie z pierwszego rzutu, a następnie wychowywana będzie w kolejnych. Dzięki temu zyskuje się kolejne umiejętności a ostatnia rodzina zapewnia bohaterowi środki pieniężne zgodnie ze swoim statusem społecznym. MG musi dopasować historię postaci do tej sytuacji.
- e) Bohater uzyskuje dodatkowe pieniądze rzutami 1k100 na złoto, srebro oraz miedź.
- f) Gracz wybiera dla bohatera przedmiot który będzie umagiczniony – np. sztylet +1 szkoda, różdżka +1PC itd.

Za 2 punkty można:

- a) Zwiększyć jedną Cechę o 1, ale nie ponad wartość maksymalną dla danej rasy i tylko jeden raz dla danej Cechy.
- b) Gracz może wybrać dla bohatera lepsze pochodzenie (nie będzie drugiego rzutu w tabeli pochodzenia) rzutem 1k20:
1 - 10 drobna szlachta
11 - 16 znaczący ród szlachecki
17 - 19 arystokracja spokrewniona z władcą
20 dziecko panującego władcy – nie jest następcą tronu
- c) Postać otrzymuje Zaletę bez szansy na Wadę.
- d) Postać otrzymuje jedną Łaskę Bogów.
- e) Bohater otrzymuje wybrany przez gracza drobny przedmiot magiczny np.: różdżka żywiołów (+1 ogień, +1 powietrze, +1 metal), miecz z runem własności (gwizd przy próbie kradzieży), elficka lina 25m (lekka, wytrzymała, samo rozwiązująca) itp.

Po rozdzieleniu punktusiów zapisujemy uzyskane korzyści i rozliczamy ewentualne modyfikacje Cech Pobocznych (wynikające z zmian Cech Głównych).

PRZYKŁAD:

dwa razy po 1pkt. na Wt

rzut 2k6 = wynik - 3,5 = +8 Wt

dwa punkty na 1ŁB

dwa punkty na zwiększenie M

$M + 1 = 24$

jeden punkt na Zaletę

- pierwszy rzut 1k100 wynik 62 – Mocna Głowa. Bohater wykonuje testy odporności na alkohol o stopień łatwiej, nigdy nie ma kaca.
- drugi rzut 1k100 wynik 32 – wypadło mniej niż przy pierwszym rzucie, a więc jest Wada.
- trzeci rzut 1k100 wynik 80 – sprawdzamy jaka to Wada - Bohater jest bardzo wrażliwy na ból, odpowiednie testy obronne są o stopień trudniejsze.

2.4 Jeżeli wydano już punktusi i wszystkie cechy są ustalone, można zwiększyć Wt postaci o bonusy wynikające z Si wg. poniższego schematu:

tab. 2.4.1	Si	bonus
	14	+ 1
	15	+ 3
	16	+ 6
	17	+ 8
	18	+10
	19	+12
	20	+14
	21	+16
	22	+18
	23	+20
	24	+22
	25	+24

za każde kolejne +1 Si dodaj +5 Wt

Zmodyfikowana Wt nie może być większa niż:

tab. 2.4.2	65 dla krasnoluda
	50 dla człowieka
	50 dla barhara
	45 dla półelfa
	40 dla elfa
	40 dla karła

Nasz bohater ma 13 Si i nie zwiększa swojej Wt.

Reasumując: nowopowstały morotański mag ma następujące cechy:

Si 13, Zr 13, Zm 18, Int 19, M 24, Op 15, Cln 16, Mn 13 i Wt 34

Świetnie rzuca przedmiotami ale boi się burzy.

Gracz może wykorzystać 1 Łaskę Bogów na „unieważnienie” jednego niekorzystnego zdarzenia.

2.5 Pochodzenie

Każdy gdzieś się urodził i wychował niespecjalnie mając na to wpływ (chyba, że wydał na to punktusie), dlatego dom rodzinny bohatera wybieramy rzutem 1k100 z poniższego zestawienia.

Z właściwej pozycji przepisujemy nabyte umiejętności oraz otrzymany do dyspozycji majątek za który bohater ubierze się i wyekwipuje (chyba, że wydał punktusie – patrz wcześniej).

1k100 – wynik:

- 01 - niewolnik : Odporność fizyczna +1, Czujność +1, 1k3*5 s.m.
- 02-03 - bezdomni : Obieżyświat +1, Kuglarstwo +1, 1k6*5 s.m.
- 04-05 - żebracy : Obieżyświat +1, Empatia +1, 1k6*5 s.m.
- 06-07 - biedni chłopci : Obieżyświat +1, Biologia +1, 1k6 s.s.
- 08-09 - smolarze : Tropicielstwo +1, Biologia +1, 1k6*5 s.m.
- 10-11 - służący : Etykieta +1, 1k3 s.s.
- 12-13 - snycerz : Biologia +1, Etykieta +1, 1k6 s.s.
- 14-15 - robotnik sezonowy : Obieżyświat +1, Walka Wręcz +1, 1k3*10 s.m.
- 16-17 - czeladnik : wybrane rzemiosło +1, 1k3*2 s.s.
- 18-19 - grabarz : Etykieta +1, Filozofia +1, 1k4 s.s.
- 20-21 - sutener : Kuglarstwo +1, Empatia +1, Nożownik +1, 1k6 s.z.
(40% szansy na chorobę weneryczną, Avatari powtarza rzut na pochodzenie)
- 22-25 - chłop : Jeździectwo +1, Obieżyświat +1, 1k2 s.z., 1k4*5 s.m.
- 26-27 - lokaj : Etykieta +1, Jeździectwo +1, Empatia +1, 1k2 s.z., 1k6 s.s.
- 28-29 - mieszczanin : Etykieta +1, Filozofia +1, Obieżyświat +1, 1k4 s.z.
- 30-31 - najemnik : Obieżyświat +1, Szermierka +1, Atletyka +1, 1k6*5 s.s.
- 32-34 - żeglarz : Astrologia +1, Obieżyświat +1, Atletyka +1, 1k6 s.s., 1k6*5 s.m.
- 35-36 - wędrowni artyści : Akrobatyka +1, Etykieta +1, Kuglarstwo +1, Obieżyświat +1, 1k8s.z.
- 37-38 - rybak : Atletyka +1, Obieżyświat +1, 1k4 s.s.
- 39-40 - kucharz : Etykieta +1, Biologia +1, Kulinaria +1, 1k3 s.z.
- 41-42 - ogrodnik : Biologia +1, Zielarstwo +1, 1k4 s.z.
- 43-44 - stajenny : Biologia +1, Jeździectwo +1, 1k6*5 s.m.
- 45-46 - rabuś : Atletyka +1, Czujność +1, Szacowanie +1, Skradanie/Ukrywanie +1, Nożownik +1, 1k12 s.z. (Avatari powtarza rzut na pochodzenie)
- 47-48 - strażnik miejski : Etykieta+1, Atletyka +1, Drzewcowa broń lekka +1, 1k3*2 s.z.
- 49-50 - pasterz : Biologia +1, Czujność +1, Empatia +1, Tropicielstwo +1, 1k4*5 s.m., 1k4s.s.
- 51-52 - straganiarz : Empatia +1, Czujność +1, Obieżyświat +1, 3k6*5 s.m., 2k6 s.s.
- 53-54 - karczmarz : Empatia +1, Etykieta +1, Obieżyświat +1, Szacowanie +1, 1k10 s.z., 1k20s.s.
- 55-56 - drwal : Atletyka +1, Biologia +1, Tropicielstwo +1, Obuchowe bronie +1, 1k8*2 s.s.
- 57-58 - flisak : Atletyka+1, Obieżyświat +1, Czujność +1, 1k20 s.m.
- 59-60 - złotnik : Alchemia +1, Etykieta +1, Szacowanie +1, Filozofia +1, 1k20*2 s.z.
- 61-62 - górnik : Alchemia +1, Medycyna +1, 1k4 s.s., 1k6*5 s.m.
- 63 - myśliwy : Tropicielstwo +2, Czujność +1, Atletyka +1, Łucznictwo +1, Skradanie/Ukrywanie +1, 3k6 s.s.
- 64 - kupiec: Obieżyświat +2, Filozofia +1, Charyzma +1, Empatia +1, Szacowanie +1, 1k10s.z., 1k10*2 s.s.
- 65 - bartnik : Biologia +1, Empatia +1, Odporność fizyczna +1, 3k6 s.s.

- 66 - mag : Alchemia +1, Astrologia +1, Biologia +1, Etykieta +1, Filozofia +1, Okultyzm +1, 3k10 s.z., 3k6 s.s.
- 67-68 - wojownik : Szermierka +1, Chodzenie w osłonach +1, Obrona tarczą +1, Atletyka +1,
- 69-70 - szkutnik : Atletyka +1, Obieżyświat +1, Stolarz +1, 3k6 s.s.
- 71-72 - skryba : Etykieta +1, Filozofia +1, Okultyzm +1, 1k8 s.z. język narodowy na poz. IV
- 73-74 - hodowca koni : Biologia +1, Empatia +1, Medycyna +1, Szacowanie +1, 1k10 s.z., 1k10 s.s.
- 75-76 - sołtys : Biologia +1, Charyzma +1, Empatia +1, Jeździectwo +1, Etykieta +1, 1k10 s.s., 1k10 s.z.
- 77-78 - kartograf : Astrologia +1, Etykieta +1, Filozofia +1, Obieżyświat +1, Rysowanie +1, Tropicielstwo +1, język narodowy na poz. IV, 1k20 s.z., 1k10 s.s.
- 79-80 - kowal : Atletyka +2, Kowalstwo +1, Odporność fizyczna +1, 1k3*2 s.z., 1k3*5 s.s.
- 81-82 - płatnerz : Atletyka +1, Płatnerstwo +1, Alchemia +1, 1k3*5 s.z., 1k3*10 s.s.
- 83-84 - bard miejski : Aktorstwo +1, Charyzma +1, Empatia +1, Etykieta +2, Kuglarstwo +1, Śpiew +1, Poezja +1, gra na wybranym instrumencie +1, 1k6*3 s.z.
- 85-86 - artysta : Aktorstwo +1, Charyzma +1, Empatia +1, Etykieta +1, Filozofia +1, Malarstwo +1, Poezja +1, Muzyka +1, 1k20 s.z.
- 87-88 - uzdrowiciel : Alchemia +1, Astrologia +1, Biologia +1, Empatia +1, Medycyna +1, Zielarstwo +1, 1k10*5 s.z.
- 89-90 - dworzanin : Empatia +1, Etykieta +2, Filozofia +1, Aktorstwo +1, 1k10*2 s.z., 1k10*5 s.s.
- 91-92 - mistrz cechu : Charyzma +1, Etykieta +1, Filozofia +1, Obieżyświat +1, Szacowanie +1, wybrane rzemiosło +2, 1k6*5 s.z.
- 93-94 - oficer gwardii pałacowej : Etykieta +1, Filozofia +1, Medycyna +1, Taniec +1, Szermierka +1 (wybrany rodzaj miecza), 1k4*5 s.z.
- 95-96 - drobny szlachcic : Etykieta +1, Filozofia +1, Obieżyświat +1, Jeździectwo +1, Szermierka +1, 1k6*5 s.z.
- 97-98 - znaczący ród szlachecki : Charyzma +1, Aktorstwo +1, Etykieta +1, Filozofia +2, Jeździectwo +1, Poezja +1, Taniec +1, Muzyka +1, Szermierka +1, 1k20*10s.z.
- 99 - arystokrata : Aktorstwo +1, Charyzma +2, Etykieta +2, Filozofia +1, Jeździectwo +1, Muzyka +1, Poezja +1, Szermierka +1, 1k20*10 s.z.
- 100 - wybitne pochodzenie (dodatkowy rzut k100):
- 01-50 - nieślubne dziecko panującego władcy (bękart), pozostawiony w rodzinie matki (dodatkowe „pochodzenie” określa MG, podobnie jak historię i sytuację bohatera). Umiejętności i majątek z rodziny matki.
 - 51-75 - nieślubne dziecko panującego władcy (bękart), wychowane na dworze, umiejętności i majątek jak u drobnego szlachcica (historię i sytuację rodziny określa MG).
 - 76-90 - nieślubne dziecko króla lub księcia (bękart), wychowywane na wsi pod „opieką” ojca, umiejętności jak drobny szlachcic, 1k20*20 s.z.
 - 91-98 - dziecko panującego księcia (barona, hrabiego itd.), umiejętności jak arystokrata, 1k20*20s.z., ochroniarz ok. 5000PD, sytuację postaci określa MG.
 - 99 - dziecko panującego króla (nie następcy tronu), umiejętności jak arystokrata, 1k20*25 s.z., ochroniarz ok. 5000 PD, sytuację postaci określa MG.
 - 100 - domieszka krwi demonicznej, postać wychowywana w rodzinie matki (ponowny rzut na pochodzenie) stamtąd umiejętności i majątek. Cechy Główne każda +2 (wartości maksymalne +2), Wt +2k6, Wt maksymalne rośnie o 50%.

2.7 Umiejętności

O ile cechy postaci mówiły o potencjale kreowanego bohatera, o tyle jego umiejętności (i ich poziomy) w wyraźny sposób określają kim jest i co może osiągnąć ich właściciel.

Można podawać się za rycerza i mieć piękną zbroję z herbem, ale bez niezbędnej wiedzy o etykiecie czy nawet filozofii, pierwszy z brzegu herbowy rozpozna oszusta. Dlatego poniżej podajemy pełen, poprawiony, spis umiejętności które posiadać i zdobywać mogą bohaterowie Aphalonu.

Umiejętności mogą przyjmować wartości od 1 do 25 i są wykorzystywane (sprawdzone) podczas gry wraz z odpowiednią cechą postaci (suma). Tworzona postać zostaje wyposażona w skromne umiejętności nabyte mimowolnie (lub wmuszone siłą przez nauczycieli) w rodzinnym domu, a następnie gracz zgodnie z własną wolą „kształci” przyszłego zdobywcę świata w wybraną wiedzę i języki. Zaznaczyć trzeba, że początkowo nie można przyznać na jedną umiejętność więcej niż 5 punktów (tzn. że poziom umiejętności tworzonej postaci nie może być większy niż 5, chyba, że sumuje się z umiejętnościami nabytymi wcześniej lub wynikają z zalet Pc, uzgodnień z MG itp.). Unikamy w ten sposób rozpoczynania gry z drużyną w której wszyscy młodzi (najczęściej) bohaterowie są mistrzami w wybranych dziedzinach. Wszak mistrzostwo wiedzy czy umiejętności powinno być nabywane drogą żmudnych studiów i pracy (postacie graczy i tak będą rozwijać swoje możliwości nieproporcjonalnie szybko – tego wymagają reguły każdej gry).

Każdy punkt umiejętności kosztuje jeden Punkt Inteligencji. Postać dysponuje ilością PI równą $Int * 1.5$ (zaokrąglane w dół).

W spisie zamieszczonym poniżej, przy każdej umiejętności podane są cechy z którymi są testowane (gdyż w zależności od rozpatrywanej sytuacji mogą one być różne np. aby pokonać pułapkę należy najpierw ją odnaleźć – test Zmysły + Technika, a następnie rozbroić Inteligencja + Technika). Oczywiście jest to opcja którą proponujemy, a każdy MG robi jak mu wygodniej.

Trzeba także pamiętać o pozostawieniu paru PI na dodatkowe języki których znajomość może być przydatna.

A) Spis umiejętności ogólnych

- 1) Akrobatyka (Mn, Si) – Wygimnastykowanie, giętkość, równowaga, wspinanie, amortyzacja upadku.
- 2) Atletyka (Mn, Si) – Wytrenowanie mięśni, umiejętność pływania itd.
- 3) Alchemia (Int, M) – Wiedza o minerałach, metalach, roślinach użytkowych, geologii.
- 4) Astrologia (Int) – Wiedza o astronomii, czytanie z gwiazd, kierunki świata, nawigacja, wróżby (ostrożnie!!).
- 5) Berserkeryzm (Opn, Int) – Umiejętność wprowadzenia siebie w szal bojowy zamieniający walczącego w straszliwą maszynę do zabijania (udany test oznacza całkowitą odporność na ból, zwiększenie inicjatywy i ataku o 5, zmniejszenie obrony o 5 oraz brak możliwości obrony tarczą). Berseker walczy tak długo aż zostaną pokonani wszyscy wrogowie lub jego Wt spadnie poniżej wielkości własnej Si.
- 6) Biologia (Int, Zm) – Znajomość zwierząt, roślin, istot żywych naturalnych.
- 7) Charyzma (Opn, Int) – Umiejętność przewodzenia, przekonywania, wzbudzania szacunku, oddziaływania.
- 8) Czujność (Zm, M) – Gotowość i umiejętność postrzegania świata, odczuwania – szósty zmysł.

- 9) Empatia (M, Int) – Umiejętność rozpoznawania (wyczuwania) intencji i nastrojów żywych istot na podstawie ich zachowań, więź emocjonalna, osławianie.
- 10) Etykieta (Int) – Znajomość etykiety, herbów, barw rodowych, zwyczajów i powiązań na dworze.
- 11) Filozofia (Int) – Wiedza o religiach, historii, matematyce.
- 12) Jeździectwo (Zr, Opn) – Umiejętność jazdy konno, powożenia.
- 13) Kuglarstwo (Zr, Opn, Zm) – Kradzież, sztuczki i oszukiwanie w grach to tylko część aspektów tej umiejętności.
- 14) Medycyna (Int, Zr, Opn) – Umiejętność udzielania pierwszej pomocy, chirurgii, rozpoznawania obrażeń, dobierania lekarstw.
- 15) Obieżyświat (Int) – Praktyczna wiedza nabyta poprzez przebywanie z różnymi osobami i w różnych warunkach, obejmuje legendy, geografie, obyczaje, oraz umiejętności praktyczne np.: zdobywania pożywienia w terenie.
- 16) Okultyzm (Int) – Znajomość i wiedza o wszelakich aspektach mocy – istotach, przedmiotach i zależnościach nadnaturalnych.
- 17) Rzemiosło (Int, Zr) – Umiejętności i wiedza o jednej wybranej dziedzinie rzemieślniczej (np. kowalstwo, stolarstwo, płatnerstwo, krawiectwo, powroźnictwo itd.).
- 18) Sztuka (Int, Zr) – Umiejętności związane z jedną wybraną dziedziną artystyczną (np. aktorstwo, śpiew, gra na instrumentach, poezja itd.).
- 19) Skradanie/Ukrywanie (Mn, Opn, Int) – Umiejętność przemieszczania się i pozostawiania w ukryciu dzięki wykorzystaniu umiejętności maskowania, elementów terenu oraz bezszelestnemu przemieszczaniu. Ponieważ i w chowaniu i w skradaniu się chodzi o to samo (żeby wrogowie nie zobaczyli ani nie usłyszeli postaci) jest to jedna umiejętność.
- 20) Technika (Int, Zm, Zr) – Znajomość mechanizmów (zamków, pułapek, sekretnych przejść) i umiejętność obchodzenia się z nimi oraz ich konstruowania.
- 21) Tropicielstwo (Zm, Int) – Znajomość lasu, zwierząt, ich obyczajów i głosów, wyznaczanie kierunków świata, zdobywanie pożywienia, rozpalanie ognia itp.
- 22) Wycena / Szacowanie (Int, Zm) – Nabyta umiejętność szacowania wartości wszelkich (np. odległości, ceny, zamiarów itd.).
- 23) Zielarstwo (Int, Zm) – Wiedza o roślinach i ich użyteczności, umiejętność zastosowania (głównie zioła lecznicze, trujące, specjalne).

B) Spis umiejętności walki

- 1) Bronie dwuręczne (Zr) – Ciężkie miecze, topory, młoty wymagające obydwu rąk.
- 2) Chodzenie w osłonach (Mn) – Stopień obycia i przyzwyczajenia do poruszania się w różnego rodzaju zbrojach.
- 3) Drzewcowe bronie lekkie (Zr) – Umiejętność posługiwania się kijem, włócznią, oszczepem itp.
- 4) Drzewcowe bronie ciężkie (Zr) – Halabardy, gizarmy, berdysze, glewnie, partyzany.
- 5) Kusznictwo (Cln) – Umiejętność obsługi i strzelania z rozmaitych kusz.
- 6) Łucznictwo (Cln) – Umiejętność strzelania z łuku.
- 7) Miotanie (Cln) – Umiejętność posługiwania się różnymi broniąmi miotanymi: proca, bolo, bolas.
- 8) Nożownictwo (Zr) – Umiejętność walki bronią krótką np. sztyletem, nożem itp.
- 9) Obrona tarczą (Zr) – Umiejętność osławiania się przed atakami w walce bezpośredniej.
- 10) Obuchowe bronie () – Umiejętność walki bronią obuchową (młot, siekiera, morgenstern, buława).

- 11) Rzucanie bronią drzewcową (Cln) – Umiejętność trafiania w cele oddalone za pomocą rzutu włócznią, oszczepem, dzidą itp.
- 12) Rzucanie bronią krótką (Cln, Zr) – Umiejętność rzucania w cel nożami, sztyletami, kulami, dyskami, gwiazdkami, strzałkami itp.
- 13) Szermierka (Zr) – Umiejętność walki bronią długą lekką np. mieczem krótkim, szablą, szpadą, rapierem, mieczem długim 1-ręcznym, 1.5-ręcznym.
- 14) Sztuki Walki (Mn) - Miękkie AiChi – umiejętność walki z wykorzystaniem rzutów, podcięć, dźwigni i uników.
- Twarde Szedo – umiejętność walki z wykorzystaniem ciosów, kopnięć, podcięć i bloków.
Sztuki Walki nie mogą być większe niż umiejętność Walki Wręcz.
- 15) Walka Wręcz (Zr) – umiejętność walki bez użycia broni (tzn. tylko rękoma i ewentualnie nogami).
„Wszystkie chwytów dozwolone! Okładanie pięściami.”

C) Spis umiejętności magicznych

- 1) Arkana Magii (M, Int) – Wiedza teoretyczna i praktyczna na temat wykorzystania energii magicznej.
- 2) Czary Kierunkowe (Zm) – Umiejętność trafienia magicznymi pociskami, sferami itp. w cel.
- 3) Kontrola Żywiół* (M) – Praktyczna umiejętność wykorzystania magicznych żywiół. Kontrola żywiół nie może być większa niż Arkana Magii.
- 4) Modlitwa (Prawdziwa Wiara) – Umiejętność wykorzystywania otrzymanych od Innych darów (czarów kapłańskich).
- 5) Runy / Przedmioty Magiczne (M, Int) – Umiejętność rozpoznawania, tworzenia i wiedza o przedmiotach magicznych.

D) Wszystkie odporności mimo iż wynikają z naturalnych cech postaci, mogą zostać zwiększone drogą żmudnych ćwiczeń i treningu.

Spis odporności:

- 1) Odporność na czary (M) – Pozwala odpierać (niwelować) efekt udanego czaru rzuconego na postać. Czasem oznacza to częściowe, a czasem całkowite zneutralizowanie tego czaru.
- 2) Odporność fizyczna (Si) – Pozwala sprawdzić czy organizm zwalczył różne czynniki fizyczne np. truciznę, ból, uszkodzenie fizyczne, uderzenie cieplne itp.
- 3) Odporność psychiczna (Opn) – Pozwala sprawdzić jak umysł bohatera poradził sobie w sytuacji stresowej np. zaskoczenie, strach, dominacja umysłu czy próba pokonania własnej słabości.

Wszystkie odporności możemy zwiększyć płacąc podwójnie (w PD i PI).

2.6 Języki

Każdy wychował się w jakiejś krainie i mimowolnie poznał język ojczysty (narodowy) w stopniu jaki gwarantuje mu jego status społeczny. Dla uproszczenia przyjmujemy, że jeżeli w umiejętnościach postaci znajduje się Etykieta lub Filozofia, to bohater może umieć język ojczysty na poziomie IV (pozwalający czytać i pisać), za dopłatą w PI różnicy kosztu poziomu III i IV. Oznacza to w praktyce, że ogólnie dostępna jest znajomość języków na poziomach I, II i III.

Język ojczysty przyznajemy bohaterowi automatycznie na poziomie III, musimy jednakże zwrócić uwagę na fakt, że niektóre rasy (elfy Nerekai, Barhary, Krasnoludy, Karły) żyją w ludzkich państwach i powinny posługiwać się dwoma językami.

Gracz wykupuje znajomość języków dla swego bohatera płacąc PI za wybrany poziom wybranego języka, stosując ograniczenia jak powyżej podaliśmy.

Stopnie (poziomy) znajomości języka:

I – znajomość pojedynczych słów, prostych zwrotów i rozpoznanie języka po sprawdzeniu
Int +10

II – znajomość podstawowych zwrotów i słów, mowa niegramatyczna, rozpoznawanie języka

III – znajomość potocznej mowy, rozpoznawanie języka i akcentu. Rozpoznawanie pisma po teście Int

IV – płynna mowa, czytanie i pisanie, rozpoznawanie akcentu

Aby ograniczyć w naturalny sposób znajomość niezwykłych języków podaliśmy procentową szansę na nauczenie się każdego języka (rzut 1k100 wykonuje MG).

Zestawienie języków Aphalonu:

Mowa / Język	Poziom / Koszt PI				Szansa nauki	Opis / Używanie
	I	II	III	IV		
Asmagorski	1	2	3	5	96%	ludzki, Królestwo Asmagorii, Tund
Brohd	1	2	3	5	35%	Barharski
Desprach	1	2	4	6	20%	krasnoludzki, Krharshanarak
Dzambe	1	2	3	-	15%	ludzki, Bomborgia, Wyspy Płd.
Emlert	3	4	6	9	2%	Mowa Białych Innych, tylko Dobrzy
Gestów	1	2	-	-	40%	uniwersalny, głuchoniemi
Glordoński	1	2	3	5	96%	ludzki, Glordon, Tumał
Gorhoński	1	2	3	5	96%	ludzki, Gorhon
Gormijski	1	2	3	5	96%	ludzki, Gormia
Lerrydaye	2	4	5	8	5%	Czarni Inni, Demony, wywołuje strach
Magii	-	3	4	6	25%	magowie, do zapisu i wypowiedzenia formuł
Malthus	2	4	6	9	10%	inteligentne stwory ciemności, wywołuje strach
Morotański	1	2	3	5	96%	ludzki, Morotan
Nondorski	1	2	3	5	96%	ludzki, Nondor
Normarath	2	3	5	7	5%	stare rasy, centaury, morlokowie, olbrzymy
Oghahk	1	2	3	-	20%	orkowy, udungowy, Grgx
Orgoński	1	2	3	5	96%	ludzki, Orgońskie księstwa
Pelwański	1	2	3	5	96%	ludzki, Pelvan i Vranan → Vranański
Rowoński	1	2	3	5	97%	ludzki, Rowons
Sandhor	2	4	6	8	5%	smoki
Simirioński	1	2	3	5	96%	ludzki, Simirion
Staromorotański	1	2	3	5	10%	obrzędowy, klasyczny, Morotan, szlachta
Sythalk	2	4	6	-	5%	jaszczuroludzie, Gormia, Edheldur
Telekr	2	4	-	-	7%	wargi, ghule, stwory ciemności
Tropicieli	1	2	-	-	20%	tropiciele, znaki, gesty, sygnały
Vendi	2	3	5	7	25%	elficki, Edheldur, Edhelion
Vranański	1	2	3	5	96%	ludzki, Vranan i Pelvan → Pelwański
Walki	1	3	-	-	35%	najemnicy, żołnierze, sygnały, rozkazy
Wspólna Mowa	1	2	3	5	75%	ogólny, kupcy, karczmarze, najemnicy
Złodziei	1	3	-	5	20%	złodzieje, grepsy, hasła, szyfrowane nazwy

2.8 Zalety i wady postaci (Cechy Specjalne i Ułomności)

Zalety i Wady to dodatkowe umiejętności, uzdolnienia, wady i ułomności które ubarwiają odgrywanych bohaterów. Dzięki nim postacie stają się bardziej żywe.

Ilość Zalet Pc uzależniona jest od ilości przeznaczonych punktusiów (lub woli MG który zawsze może zgodzić się na dodatkowy rzut pod jakimiś ciekawymi warunkami np. zaleta za jedną wadę pewną i jedną prawdopodobną).

Doboru Zalet Pc można dokonać odczytując z poniższego zestawienia wynik rzutu 1k100 (lub dokonując świadomego wyboru – odradzam!). Po odczytaniu Zalety Pc i zapisaniu jej w karcie, postaci MG wykonuje rzut 1k100, jeżeli wynik jest większy niż wynik gracza to bohater uniknął Wady. W przeciwnym wypadku MG rzuca ponownie 1k100 i z zestawienia Wad Pc odczytuje odpowiedni opis. Gracz zapisuje nowe wiadomości w karcie postaci i dokonuje niezbędnych zmian.

Oczywiście MG zawsze może odstąpić od powyższej procedury lub dowolnie ją zmienić.

Zestawienie Zalet Postaci (rzut 1k100), wynik :

01 – Szczęściarz, Inni z niewiadomych przyczyn sprzyjają Pc i 1k6 razy w ciągu jednej sesji (przygody) może dodać lub odjąć 1 od dowolnego rzutu k20 który go dotyczy.

02-03 – Bokser, postać ma wrodzony talent do walki na pięści, umiejętność Walka Wręcz +3, superciosy z ręki przy rzucie 19,20.

04-05 – Mówca Doskonały, bohater ma wrodzony talent przekonywania, wszelkie testy związane z tą umiejętnością są o stopień łatwiejsze.

06-07 – Postać posiada wyuczoną częściową oburęczność, w czasie walki może dodatkowej broni krótkiej do obrony. Nie wymaga to zakupu dodatkowych umiejętności.

08-09 – Odporny organizm, postać odpiera wszelkie choroby, zakażenia i działanie narkotyków o stopień łatwiej.

10-11 – Duże płuca, pozwalają postaci, bez testów, wytrzymać oddech do 100tur (300 sek.).

12-13 – Empata, zdolność ta pozwala bohaterowi o stopień łatwiej odgadywać z zachowania intencje (lub nastroje) istot żywych.

14-15 – Umiejętność posługiwania się płachtą w czasie walki, daje +2 Inicjatywa, +2 Atak, +2 Obrona.

16-17 – Pocziwa twarz, bohater nigdy nie zostanie wyznaczony z grupy jako ofiara, to jemu zawsze dadzą szansę poprawy lub nagrodę pocieszenia.

18-19 – Stary Nauczyciel; przypadkowo obdarowany biedak okazał się mistrzem sztuk walki, za litościwy odruch bohater otrzymał list polecający do pewnej świątyni. Tam, w górskich ostępach szkolił się pod okiem wymagających nauczycieli.

Dodaj bohaterowi 2 lata, Walka Wręcz +3, Sztuki Walki +3.

20-21 – Bystry wzrok, postać wykonuje wszystkie testy Zm wzroku o stopień łatwiej.

22 – Człowiek Pająk, bohater posiada nieprawdopodobny talent do wspinania się, wszystkie testy wykonuje się o stopień łatwiej.

23-24 – Lingwista, nauka języków kosztuje go połowę PI.

25-26 – Bioenergoterapeuta, postać może przekazywać innym żywym istotom swoją energię życiową 1Wt za 1Wt. Przekazanie dokonuje się poprzez dotyk w tempie 1Wt / 3 tury.

27-28 – Pływak, wrodzony talent sprawia, że wszystkie testy związane z pływaniem są o stopień łatwiejsze.

29-30 – Medium, bohater koncentrując się może dostrzegać istoty duchowe (duchy, demony, aury żywych istot) jako rozmazane szare plamy. Efekt ten trwa tyle tur o ile powiodł się test M+10. Użycie daru kosztuje 1Wt.

31-32 – Czujny sen, zdolność która powoduje, że bohater wszelkie testy na obudzenie się wykonuje o stopień łatwiej.

- 33 – Skrupulant, ten bohater nigdy nie zapomni żadnego elementu swego wyposażenia, zawsze przeliczy dwa razy pieniądze i nie zapomni o swoich obowiązkach (nawet jeśli gracz zapomni o czymś, MG w odpowiednim powinien mu o tym przypomnieć lub potraktować jakby zostało zrobione).
- 34-35 – Imitator, bohater potrafi naśladować raz usłyszane głosy zwierząt i mowę (test Int+10).
- 36-37 – Ponure spojrzenie, użycie tej zdolności zmniejsza chęć przeciwnika do zaczepki, bójki czy nagabywania (test na Odporność Psychiczną o stopień trudniejszy).
- 38-39 – Nożownik, wrodzony talent do broni krótkiej daje bohaterowi umiejętność Nożownik+2 i zwiększa szkodę zadawaną taką bronią o 2.
- 40-41 – Twardziel, postać jest wyjątkowo odporna na ból i odpowiednie testy wykonuje o stopień łatwiej.
- 42-43 – Atleta, ciało postaci jest wyjątkowo dobrze umięśnione i wytrzymałe na zmęczenie, Atletyka +5, ruch +1m / turę.
- 44 – Regeneracja, postać z tą zdolnością posiada homeostatyczny organizm i dużo łatwiej goją się jej rany, Samoredukcja+..., tamowanie krwawienia – 1pkr / 10 tur.
- 45-46 – Bohater znalazł lub otrzymał od rodzica, starą broń, która po oczyszczeniu i naprawie okazała się doskonałym orężem (+3 szkoda z ostrza, +2 do Cln przy strzelaniu lub +1 Magicznej szkody dla broni obuchowej - do wyboru).
- 47-48 – Przyjaciel Elfów, bohater otrzymał od rodzica (lub zasłużył na niego) srebrny medalion ze znakiem Lotosu (Białego, Czerwonego lub Czarnego) oraz na rewersie w języku Vendi „Ścieżka Jego naszą jest”. Bohater zna Vendi na poziomie II. Gracz wybiera, który szczep będzie uznawał posiadacza medalionu z swego przyjaciela (Nerekai, Avatari czy Aquade).
- 49-50 – Lekka Stopa, bohater z tą zdolnością potrafi doskonale się podkraść i odpowiednie testy wykonuje o stopień łatwiej.
- 51-52 – Twarde kości powodują, że wszelkie testy obronne przeciw uszkodzeniom ciała są o stopień łatwiejsze.
- 53-54 – Bohater został kiedyś przymusowo wcielony do wojska i tam przeszedł podstawowe szkolenie walki wybraną bronią. Szkolenie jak nieoczekiwanie się zaczęło tak i zakończyło szybko, lecz nauczyciel weteran może być dumny ze swego ucznia. Wybrana umiejętność walki +1, szkoda z odpowiedniej broni +1.
- 55 – Szósty Zmysł, nadzwyczajny zmysł wyczucia świata za pomocą Mocy pozwala wykonać dodatkowy rzut na Czujność lub Zm, lecz tym razem test obejmuje niezmodyfikowaną Moc. Pozytywny wynik testu oznacza intuicyjne przekonanie o nie wykrytym zjawisku, osobie, pułapce itp.
- 56-57 – Twarda skóra, skóra postaci jest niezwykle spoista i oprócz uczucia twardości, i gładkości daje osłonę na cios 1 i strzał -1 na całe ciało.
- 58-59 – Oburęczność, bohater może używać którejkolwiek ręki bez ujemnych modyfikatorów.
- 60-61 – Miotanie, postać może rzucać przedmiotami bez konieczności sprawdzania Zr. Używanie broni miotanej jest o stopień łatwiejsze.
- 62-63 – Mocna Głowa, bohater wykonuje testy odporności na alkohol o stopień łatwiej, nigdy nie ma kaca.
- 64-65 – Język bohatera ma niezwykłą zdolność wykrywania trucizn w potrawach i napojach.
- 66 – Uzdrowiciel, bohater potrafi leczyć swym dotykiem rany i utraty wytrzymałości. Każdorazowo, gdy postać dotknie kogoś pragnąc go uleczyć, dzięki medytacji może magicznie przywrócić mu Wt (tyle o ile sprawdzi M+10) i powstrzymać krwawienie (1pkr na 1 turę leczenia). Dziennie można przywrócić (powstrzymać) tyle punktów Wt i

- krwawienia, ile wynosi podwojona Moc postaci. Czas jednego leczenia to najmniej 2 tury.
- 67-68 – Wielkolud, bohater obdarzony został wielkim wzrostem i olbrzymią siłą, jego wzrost równy jest maksymalnemu dla rasy +10cm, a siła równa jest maksymalnej dla rasy. Bohater może zwiększyć swoją Si o jeden ponad maksymalną dla rasy.
- 69-70 – Termowizja, bohater posiada zdolność widzenia temperatury otoczenia, pozwala mu ona widzieć wszelkie żywe istoty nawet w absolutnych ciemnościach podziemi oraz wykrywać świeże tropy na kamieniu (do 50 tur po przejściu obiektu) itp.
- 71-72 – Telekinetyk, bohater potrafi siłą woli przemieszczać lekkie przedmioty (waga do 1 kg) z prędkością 1m/turę. Aby użyć zdolności trzeba wykonać test M+10 i być skoncentrowanym (ewentualny test Opn.).
- 73-74 – Brzuchomówca, postać potrafi mówić nie poruszając ustami.
- 75-76 – Uwodziciel, bohater wykonuje odpowiednie testy przy uwodzeniu o stopień łatwiej.
- 77 – Telepata, bohater może siłą umysłu podsłuchiwać myśli widzianych osób. Aby uruchomić swój dar bohater musi sprawdzić M+10. Każda tura działania daru wysysa z telepaty 1k3Wt.
- 78-79 – Silna osobowość, bohater twardo stoi na ziemi i trudno go omamić iluzją lub złamać wolę. Odpowiednie testy Int, M lub Opn wykonuje się o stopień łatwiej.
- 80-81 – Prawdziwe widzenie, bohater ma dar widzenia innych takimi jakimi są naprawdę, a nie takimi za jakich się podają czy do jakich się upodabniają. Prawdziwa istota sprawia wrażenie cienia pokrywającego się z zarysami postaci. Aby użyć daru należy wykonać pozytywny test M+10. Każde użycie zabiera 1Wt.
- 82-83 – Lepkie palce, bohater nauczył się od swego nauczyciela (sługa, przyjaciel, opiekun itp.) wykorzystania sztuczek iluzjonistycznych wymagających zręczności, umiejętność Kuglarstwo+5.
- 84-85 – Przyjaciel Krasnoludów, bohater uznawany jest za honorowego członka wybranego klanu krasnoludzkiego. Przynależność jest zasługą postaci lub jej rodzica (historia zależna od MG). Wraz z tytułem otrzymuje się dar będący oznaką przynależności klanowej (np. broń, klejnot, medalion, talizman) z odpowiednimi inskrypcjami oraz znajomość Desprah poziom II.
- 86-87 – Natura Świata, dar dzięki któremu bohater zawsze odnajdzie prawidłową drogę do znanego sobie miejsca i zawsze rozpozna kierunki świata. Użycie daru wymaga sprawdzenia Opn+10 i kosztuje 1 Wt.
- 88 – Akrobata, ciało bohatera posiada niezwykłą giętkość która powoduje, że wszystkie testy związane z umiejętnością Akrobacja są wykonywane o poziom łatwiej, Mn+1. Postać może podnieść Mn o 1 ponad ograniczenia rasy.
- 89-90 – Zimna Krew, bohater posiada niezwykłą władzę nad własnym ciałem i reakcjami, wszelkie testy na zaskoczenie, strach, ból itp. wykonuje o stopień łatwiej.
- 91-92 – Śpiewak, bohater posiada niezwykły talent muzyczny (Talent Muzyka 24) i przepiękny głos, którym potrafi wpływać na nastroje słuchaczy (odpowiednie testy obronne o stopień trudniejsze).
- 93-94 – Urodzony Wojownik, bohater ma niezwykły talent do wojaczki, potrafi walczyć używając dwóch broni na raz bez jakichkolwiek minusów (wykupując tylko jedną umiejętność). Każda umiejętność walki kosztuje mniej o 20% PD.
- 95-96 – Sokole oko, bohater potrafi doskonale trafiać z broni strzeleckiej, odpowiednie testy wykonuje się o stopień łatwiej.
- 97-98 – Silna intuicja, bohater posiada nieprawdopodobny talent intuicji która wspomaga jego zdolności intelektualne. Wszystkie testy Int są o stopień łatwiejsze.
- 99 – Rzuć dwa razy 1k100 na Zalety (przy tylko jednym rzucie na wadę dla wartości 99). Ignoruj ponowny wynik 99.

100 – Nieśmiertelny, bohater potrafi w niezwykle sposób czerpać energię życiową z otaczającej go natury poprzez kontakt z „żywą” nieprzetworzoną materią. Stykając się z ziemią, roślinami, skałą, wodą czy powietrzem odzyskuje połowę brakującej Wt co 24 godziny odpoczynku. Dopóki jego ciało nie zostanie rozczłonkowane, spalone lub mózg odłączony od ciała, zawsze nastąpi przebudzenie. W przypadku przebudzenia wykonujemy test Odporności Psychiczej, niepowodzenie oznacza utratę 1 punktu Opn.

Wady postaci (1k100):

01-02 – Klaustrofobia, strach przed zamknięciem, objawia się lękami i paniką podczas pobytu w zamkniętych pomieszczeniach, ciemnych korytarzach, w razie umieszczenia wewnątrz skrzyni itp. itd.

Niepowodzenie testu OP oznacza panikę i przejście pod kontrolę MG.

03-04 – Wrażliwość na gwałtowne hałasy, bohater może wpaść w panikę i reagować w niekontrolowany sposób (kontrola MG) podczas burz, wybuchów i gwałtownych hałasów jeżeli nie powiedzie się test OP.

05-06 – Bohater cierpi na chronicznie przeziębienie gardła objawiające się chrypką, kaszlem i łatwością zapadania na poważniejsze choroby będące skutkiem przechłodzenia organizmu.

07-08 – Alergia na pyłki kwiatów i drzew, podczas pory pylenia (późne lato, jesień, przedzime) oraz w otoczeniu kwiatów bohater jest zakatarzony, kichający i ogólnie rozkojarzony, -2 do wszelkich czynności wymagających skupienia i cierpliwości (chyba, że zdany zostanie test Opn -10).

09-10 – Bohater jest przymusowym wegetarianinem, po spożyciu białka zwierzęcego (mięso, mleko) opanowują go wymioty, biegunka i wysoka temperatura. Wszystkie testy trudniejsze o dwa stopnie.

11 – Albinos, bohater ma białe włosy (sierść), czerwone oczy i pergaminową skórę, brak pigmentu powoduje, że zamiast się opalać na słońcu łatwiej doznaje poparzeń skóry. Taka aparycja nie sprzyja także w kontaktach z innymi osobami (odpowiednie testy są trudniejsze).

12-13 – Reumatyzm, bohater cierpi na reumatyzm, każde zawilgocenie połączone ze schłodzeniem ciała (deszcz, kąpiel chłodną porą, nocleg na zimnej ziemi itp.) powoduje łamanie w kościach (test OF). Niepowodzenie testu oznacza utrudnienie wszelkich czynności ruchowych o jeden poziom.

14-15 – Postać odczuwa strach przed owadami a szczególnie przed pajakami. Aby zachować zdrowy rozsądek w obecności „robali”, bohater musi pozytywnie przejść test OP (lub OP-10 przy pajakach). Niepowodzenie oznacza przejście pod kontrolę MG, panikę, ucieczkę itp.

16-17 – Bohater odczuwa strach przed węzami (i wszystkim co je przypomina). Opis jak przy 14-15.

18-19 – Bohater odczuwa strach przed szczurami (i ich kuzynami myszami) obawiając się wszelkich miejsc gdzie mogą występować (nie mówiąc o samych szczurach). Opis jak przy 14-15.

20-21 – Bohater ma alergię na futra, w przypadku przebywania w pomieszczeniu gdzie znajdują się futra lub zwierzęta futerkowe bohater testuje Opn-10, niepowodzenie oznacza gwałtowne kichanie. Działania utrudnione o stopień.

22 – Szczera twarz, bohater nie potrafi ukryć swych zamiarów i emocji, wszelkie próby oszustwa lub udawania o stopień trudniejsze.

23-24 – Zła krew, w rodzinie bohatera od czasu do czasu pojawia się ktoś ze skazą genetyczną. Bohater ma długi nos, zniekształcone dłonie i palce (nie wpływa to na ZR lecz powoduje złe traktowanie, obelgi, wyzwiska itp.).

- 25-26 – Rasista, postać uważa swoją rasę za lepszą od innych i nie kryje się z tym w swoich opiniach i wypowiedziach.
- 27-28 – Bohater w dzieciństwie o mało co nie utonął i od tego czasu ma fobię przed wejściem do rwącej lub głębokiej wody. Aby przełamać strach postać musi sprawdzić OP-10.
- 29-30 – Zez, bohater ma potężnego zeza zbieżnego i jego testy na Cln są o stopień trudniejsze (elf ma zmartwiałe jedno oko).
- 31-32 – Słaby system obronny organizmu, rany bohatera trudniej się goją (tamowanie krwawienia trudniejsze niż zwykle, samoredukcja /2).
- 33 – Organizm traktuje zioła lecznicze (także wzmocnione magicznie) jako trucizny i odpiera je (test OF).
- 34-35 – Sny bohatera pełne upiornych stworów i zdarzeń z legend i opowiadań, jeżeli rano nie powiedzie mu się test OP to można traktować go jako niewyspanego (wszystkie testy -2).
- 36-37 – Pijaczyna, bohater ma słabość do alkoholu i aby odmówić poczęstunku (lub przestać pić) musi sprawdzić OP-10.
- 38-39 – Łamaga, bohater jest marzycielskiej natury i ciągle myśli o „niebieskich migdałach”, wszelkie testy Czujności i związane z Mn wykonywane są o stopień trudniej.
- 40-41 – Obrzydzenie do ryb, ryby są dla bohatera zmorą życia i sam ich zapach (nie mówiąc o widoku) może spowodować złe samopoczucie lub nawet wymioty (test Opn).
- 42-43 – Defetysta, bohater z tą wadą powinien w każdej sytuacji informować innych, że przedsięwzięcie się nie uda, wróg ich znajdzie, wulkan wybuchnie, słońce wysuszy na wiór itp. itd.
- 44 – Tchórz, bohater boleje nad swym tchórzostwem, lecz w przypadku niebezpieczeństwa najpierw musi się mocno zmobilizować (test OP) lub trzęsące się członki i rozbiegane myśli utrudnią wszelkie działania (-5 do wszystkiego).
- 45-46 – Podrywacz, bohater przekonany jest o swoim wspaniałym wpływie na płęć przeciwną i spróbuje poderwać każdą kobietę (mężczyznę) o urodzie 16 lub więcej.
- 47-48 – Nerwus, bohater to narwany osobnik który zaczepiony znienacka odruchowo atakuje zaczepiającego (sposób ataku wybiera MG) chyba, że uda mu się test Opn-10.
- 49-50 – Bohater nie znosi muzyki i śpiewu, wywołuje ona u niego złe samopoczucie i aby powstrzymać się od agresywności musi on sprawdzić OP.
- 51-52 – Bohater chcąc zaczepić, zagaić lub poznać nieznaną osobę musi pokonać swą nieśmiałość (test OP, tym łatwiejszy im wyższa jest pozycja społeczna bohatera niż nagabywanego i na odwrót).
- 53-54 – Bohater nie lubi lasu, jego odgłosy wprawiają go w zły nastrój i za nic nie zaśnie w leśnej głuszy. Postać chcąc usnąć musi sprawdzić swoją OP-10, niepowodzenie oznacza, że tej nocy będzie nasłuchiwał i wypatrywał niebezpieczeństw nie mogąc usnąć.
- 55 – Bohater ma trudności z nauką języków obcych, musi płacić 2 razy więcej niż normalny koszt.
- 56-57 – Bohater jest „nie lubiany” przez zwierzęta, jego obecność wzmaga ich agresję.
- 58-59 – Kulawy, bohater ma jedną nogę krótszą czego efektem jest ograniczenie ruch (-1m/turę) oraz kłopoty z przemieszczaniem ciała (Mn-2).
- 60-61 – Postać boi się ognia i za wszelką cenę będzie go unikać (próba rozpalenia test OP-10, ogrzanie się w chłodny dzień test OP, sen przy ognisku test OP-10).
- 62-63 – Bohater jest uzależniony od towarzystwa innych osób, za wszelką cenę będzie unikał samotności.
- 64-65 – Lęk wysokości, bohater odczuwa strach przed przebywaniem i spoglądaniem z wysokości większej niż 5m. Aby pokonać strach musi przejść pomyślnie test OP.
- 66 – Anemia, bohater jest „nieuleczalnie” chory na anemię, skutki choroby to Si-2, Mn-1.

- 67-68 – Twarz bohatera jest wyjątkowo szpetna, (nieforemna, kostropata, z bliznami itp.) jego uroda /2.
- 69-70 – Bohater jąka się w chwilach zdenerwowania (OP-10) co powoduje problemy z komunikowaniem się i wysławianiem.
- 71-72 – Postać ma łupież i przetłuszczające się włosy, (uroda -1) swędzenie skóry wymusza ciągle drapanie co utrudnia kontakty z płcią przeciwną.
- 73-74 – Hulaka, bohater ma skłonność do przepuszczania pieniędzy na zabawy, hazard i wystawne życie. Uważa, że pieniądze są po to żeby je wydawać.
- 75-76 – Śpioch, bohater uwielbia i umie spać w każdej sytuacji i pozycji. Wszelkie przeciwnie do upodobania są traktowane jako trudniejsze niż normalnie.
- 77 – Obżartuch, bohater ma skłonność do przejadania się co uwidocznione jest nadwagą, zwiększamy wagę bohatera o 30%, testy wymagające Mn są trudniejsze o stopień, ruch –1m/turę.
- 78-79 – Bohater jest rozrzutny i do ceny żadnej dodaje 10%, aby się od tego powstrzymać postać musi pozytywnie zdać test OP-10.
- 80-81 – Bohater jest bardzo wrażliwy na ból, odpowiednie testy obronne są o stopień trudniejsze.
- 82-83 – Bohater cierpi na hemofilię, tamowanie krwawienia jest czynnością o stopień trudniejszą.
- 84-85 – Postać nienawidzi magów, jest wobec nich niechętna i otwarcie to wyraża.
- 86-87 – Bohater jest krótkowidzem, ma kłopoty ze Zm oraz Cln; Zm wzroku –5, Cln dodatkowo –1.
- 88 – Bohater ma cienkie kości i słabe mięśnie, Si-5, ciosy krytyczne słabsze o 25%.
- 89 – Bohater przez przypadek stał się zabójcą oficera gwardii w swoim ojczystym kraju, miał zostać stracony, lecz dzięki ukochanej osobie zdołał uciec. Osoba ta zginęła podczas ucieczki, a jemu pozostało piętno skazańca na lewym ramieniu oraz oziębłość uczuć. Uważa się za przeklętego.
- 90-91 – Bohater źle znosi widok czerwonej krwi, nieudany test OP oznacza omdlenie, powrodozenie tylko mdłości.
- 92-94 – Ciało bohatera cierpi bóle z powodu dużego wrzodu. Lokację i skutki określa MG. Wrzód można usunąć tylko magicznie.
- 95 – Wilkołak, bohater został kiedyś zraniony przez dziwne zwierze i podczas pełni Księżyca Czarnej Ręki przemienia się w bestię. Kontrolę nad poczynaniami wilkołaka sprawuje MG.
- 96-97 – Bohater posiada inne preferencje seksualne (ustalane z MG).
- 98 – Bohater ma zapędy dyktatorskie i stara się dominować w grupie siłą, przekupstwem, szantażem lub pochlebstwem.
- 99 – Bohater jest wampirem energetycznym i jeżeli stracił Wt to w niekontrolowany sposób wysysa energię życiową z otaczających go żywych istot. Ofiara aby uchronić się przed utratą musi sprawdzić test M-20, niepowodzenie oznacza utratę tyłu Wt o ile test się nie powiódł. Tą zdolnością steruje MG. Ssanie trwa 1 turę.
- 100 – Amnezja, bohater został napadnięty i wyniku obrażeń głowy utracił pamięć. Wszystkie umiejętności spadają o połowę (zaokrąglając w dół) i Int-1.

2.9 Cechy uzupełniające

Blok współczynników i opisów które pozwalają lepiej stworzyć obraz postaci nazywamy cechami uzupełniającymi. Obejmują one różne cechy fizyczne i moralność bohatera.

1. *Nośność* – parametr określający wielkość ciężaru noszonego który nie obniża sprawności poruszania się postaci. Oczywiście dotyczy to tylko ubrania i ekwipunku niezbyt

wielkiego. Przykładem skrajnym jest zawinięte w płótno 30kg siana które choć niespecjalnie ciężkie w znacznym stopniu ogranicza Mn postaci. Nośność postaci zależy od Si i przyjmujemy, że podnoszenie ciężaru mniejszego od nośności nie wymaga testu (zawsze się udaje).

Si	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Udźwig	1	2	3	4	5	7	9	11	13	14	15	16	17	19	21	24	28	32	36	40	50

2. *Ruch* – parametr określający z jaką prędkością w metrach / turę może maszerować postać. Tura=3sekundy. Wielkość parametru zależy od Mn przez 3 (zaokrąglenie do bliższej liczby całkowitej) i dodając (lub odejmując) modyfikator rasy.

Modyfikatory ras:	barhary	+0 m/turę
	elfy	+1 m/turę
	karły	-2 m/turę
	krasnludy	-1 m/turę
	ludzie	+0 m/turę
	półelfy	+0 m/turę

Przykład I: Mn=19	ruch: elf	$(Mn:3)+1=6+1=7m/turę$
	krasnlud	$(Mn:3)-1=6-1=5m/turę$
	karzeł	$(Mn:3)-2=6-2=4m/turę$
Przykład II: Mn=14	ruch: człowiek	$(Mn:3)+0=5+0=5m/turę$

3. *Rany Krytyczne* – wielkość wskazująca ile postać może stracić wytrzymałości poniżej zera i przeżyć. Jeżeli zdarzy się, że w wyniku obrażeń fizycznych, trucizn, magii itd. Wt spadnie poniżej zera (lecz mniej niż Rany Krytyczne), to następuje utrata przytomności. Wielkość ran krytycznych równa jest połowie siły.

4. *Samoredukcja* – cecha ta odpowiada za zdrowienie postaci i wskazuje jak szybko bohater odzyskuje Wt. Pełna samoredukcja odnosi się do sytuacji gdy postać dobrze się odżywia się i odpoczywa (jest pod opieką), a jej wielkość związana jest z Si i wynosi:

Si	4	Samoredukcja	1/3 Wt/dobę
	5-8		1 Wt/dobę
	9-15		2 Wt/dobę
	16-19		3 Wt/dobę
	20-23		4 Wt/dobę
	24		5 Wt/dobę

5. *Uroda* – cecha określająca fizyczną atrakcyjność postaci dla innych. Ponieważ większość na Aphalonie stanowią ludzie, głównie ich gust będzie brany pod uwagę (w nawiasie podamy atrakcyjność dla własnej rasy).

Wielkość urody Pc określamy podobnie jak cechy główne odpowiednim niezależnym rzutem kośćmi. Ilość kości uzależniona jest od rasy bohatera.

barhary	5k6↓
elfy	6k6↑
karły	4k6
krasnludy	6k6↓
ludzie	4k6
półelfy	5k6↑

Uroda dla własnej rasy to wynik rzutu 4k6 (ludzie nie mają dodatkowego rzutu).

Przykład I: Krasnolud 6k6↓: 1,2,3,5,6,6 wynik 11
4k6 : 2,3,5,6 wynik 16

Uroda 11(16) – choć dla ludzi wygląd krasnoluda jest mało ciekawy, to wśród swoich pobratymców uznawany jest za w miarę przystojnego.

Przykład II: Elfina 6k6↑: 1,1,3,5,6,6 wynik 20
1,4,5,6 wynik 16

Uroda 20(16) – dla ludzi elfina będzie osobą piękną, elfy uznają ją jednak za tylko ładną.

6. *Wiek, wzrost, waga, włosy, oczy, kolor skóry* – opis postaci powinien zawierać te elementy wyglądu, aby gracz i MG nie mieli problemów z przedstawianiem bohatera w różnych sytuacjach. Przy stosowaniu opisu gracz ma prawo sam je wybrać lecz wskazane by było nie odbiegać zbyt od standardów wybranej rasy lub nacji. Jasnowłose Simirionczyk nie jest wykluczony, podobnie brunet Gormijczyk czy jasnoskóry Rowonczyk. Jednak nie należy z tym przesadzać, wyjątki powinny pozostać wyjątkami. Wzrost i wiek proponujemy pozostawić losowi i ustalać z poniższego zestawienia (aczkolwiek MG może ustalić je arbitralnie lub pozostawić w gestii gracza).

	Wiek	Wzrost
barhary	20+2k6	80+5k10
elfy	70+4k10	180+5k6
karły	16+2k6	60+5k10
krasnoludy	50+2k20	110+5k10
ludzie	14+2k6	150+5k8
półelfy	16+2k10	170+5k6

Wagę bohatera powinien ustalić MG (lub gracz) biorąc pod uwagę Si oraz wzrost, przyjmując średnio dla mężczyzn (kobiety są lżejsze i niższe).

	Si	Wzrost	Waga
barhary	16	105cm	40kg
elfy	15	198	75
karły	14	85	35
krasnoludy	17	135	60
ludzie	16	168	60
półelfy	16	175	60

Waga rośnie wraz z Si.

7. *Charakter bohatera* – W grze charakter bohatera determinuje sposób w jaki gracz powinien sterować poczynaniami odgrywanej postaci. Tym samym decydując się na określony światopogląd i praworządność określamy drogę moralną bohatera. Wszelkie odstępstwa od niej będą w przyszłości karane przez MG utratą punktów doświadczenia (w końcu RPG to odgrywanie określonych postaci).

Charakter bohatera składa się z kombinacji dwóch niezależnych członów:

Światopogląd - stosunek Pc do porządku świata:

- dobry – Zachowanie bohatera powinien cechować szacunek dla życia i tworzenia. Tym samym jego działania i decyzje powinny radować dobrych Innych.
- neutralny – Bohater o tym światopoglądzie zdaje sobie sprawę, że świat pełen jest światła i cienia. Stara się by jego zachowanie nie naruszało równowagi Dobra i Zła jako naturalnych stanów istniejącego wszechświata.
- chaotyczny – Światopogląd postaci które nie przejmują się skutkami swych poczynań dla świata. Oni znajdują (lub nie znajdują) swe miejsce w każdych warunkach, toteż postępują zgodnie z potrzebą chwili.
- zły – Poczynania bohatera o tym światopoglądzie powinny cieszyć Czarnych Innych. Pokój, ład i radość to najwięksi wrogowie. Zachowanie Pc cechować będzie podstęp, zdrada i fałsz.

Praworządność – stosunek Pc do szeroko pojętego honoru:

- honorowy – Taki bohater powinien posiadać swoisty kodeks honorowy i kierować się nim w życiu, nie powinien łamać obietnic i przysięg.
- niehonorowy – Bohater to istota bez honoru i czci, łamanie zasad moralnych czy ucieczka z pola walki to sprawy bez znaczenia.

8. *Wiara bohatera* – ponieważ Aphalon to świat magiczny nie może zabraknąć w nim Istot którym śmiertelni oddają cześć boską. Gracz ma prawo wyboru Innego (ich grupy lub panteonu) którego będzie wyznawał jego bohater.

„MAGIA JEST KRWIĄ PŁYNĄCĄ W ŻYŁACH WSZECHŚWIATA” WILLOW

4.0 Wstęp

Na Aphalonie moc magiczna jest wszechobecna, przenika przestrzeń oraz wypełnia wszelką materię. Jest jak ocean: pełna prądów i wirów, zmienna, pulsująca, skupiona w szczególnych miejscach.

Jest wieczną pozostałością po dziele stwórcy, lecz istoty rozumne oraz magiczne stwory poprzez swą działalność powodują powolny jej zanik.

Któregoś dnia będzie jej tak mało, że posługiwanie się Magią stanie się nieopłacalne.

Któregoś dnia...

Lecz teraz Aphalon zamieszkują istoty wśród których wielkie znaczenie mają Czarodzieje – władający Magią. W swym dążeniu do nieznanych celów poświęcają życie by doskonalić magiczne sztuki.

Pierwotna moc magiczna nie jest dobra ani zła.

W swej naturze uległ, może być przyczyną tworzenia lub destrukcji, zależnie od intencji lub braku wyobraźni rzucającego czar.

Na pewno każdy kto posługuje się magią może liczyć na zainteresowanie innych. Lęk, zawiść, nadzieja lub radość bezustannie towarzyszą czarodziejom gdziekolwiek się pojawiają. Nie może liczyć na niezauważenie ktoś, kto z niewidzialnego tworzy niewiadome.

4.1 Wiadomości ogólne

Wszystkie działania podejmowane przez postacie a obejmujące sferę mocy magicznej, rozpatrujemy podobnie jak inne czynności poprzez test 2k20 względem cechy powiększonej o odpowiednią umiejętność i zmodyfikowanej stopniem trudności.

Specyficzna sfera magii wymaga jednak szerszego omówienia.

Świat magii podzielony jest na pięć podstawowych żywiołów, które odpowiadają za różne aspekty istnienia świata i jego mechanizmy.

Ziemia, Powietrze, Ogień, Woda i Metal – istnieją obok siebie w bezustannej równowadze. Każdy mag (uzdrowiciel, czarnoksiężnik itp.) wybiera żywioł a tym samym sferą, w której będzie się specjalizował. W tajemniczym obrzędzie związanym z przywołaniem żywiołaka osoba zawiązuje swoiste przymierze, którego pozostałością jest charakterystyczna blizna – znamię na wewnętrznej stronie prawego przedramienia.

W bolesnym akcie wniknięcia mag zyskuje możliwość kontroli żywiołów.