

Tworzenie postaci

Tworzenie postaci jest proste i fabularne. Nie narzucamy jednej drogi – dajemy ramy, w których możesz stworzyć bohatera pasującego do świata gry - .

1. Wybór rasy

Każda rasa posiada własną unikalną umiejętność oraz fabularne ograniczenia. Rasa określa pochodzenie i sposób, w jaki świat Cię postrzega, ale nie zamyka drogi rozwoju.

2. Wybór stanu społecznego

Stan społeczny określa, z jakiego środowiska się wywodzisz, a nie kim musisz być. To Twoja przeszłość i historia decydują o obranej drodze.

Wyjątki:

- Wiedźmini nie posiadają stanu społecznego.
- Czarodzieje i czarodziejki nie mogą posiadać stanu społecznego niższego niż dworzanie.

3. Wybór umiejętności

Na start wybierasz jedną umiejętność, która określa, co potrafisz. W kolejnych edycjach wydarzenia postać może się rozwijać i zdobywać nowe zdolności, jeśli zdecydujesz się kontynuować jej historię.

4. Doszlifowanie postaci

Na koniec nadajesz postaci imię, krótką historię i cele. To moment, w którym mechanika ustępuje miejsca Twojej opowieści.

Dalej znajdują się poszczególne elementy tworzenia postaci w kolejności: Rasa, Stan społeczny - umiejętności znajdują się w osobnym pliku do którego link znajdziecie na naszej stronie



KRONIKI
KAEDWEN

Dostępne rasy

Człowiek

Opis rasy:

Ludzie w oczach innych ras są „plagą” Kontynentu. Rozmnażają się szybko, zapominają jeszcze szybciej. Podbijają, niszczą i nazywają to „cywilizacją”. Boją się wszystkiego, czego nie rozumieją — więc palą, wieszają albo wypędzają. Religia, władza i strach to ich broń. Jednocześnie są zdolni do heroizmu i potwornej podłości w tym samym oddechu. W większości wypadków nienawidzą nie ludzi, ale korzystają z ich pracy. Krzyczą o moralności, mając cudzą krew na rękach. Człowiek to chaos w ludzkiej skórze.

Kaedweńcy to twardzi, zimni ludzie z północy, wychowani na wojnie, głodzie i rozkazach. Ich kraj to błoto, lasy i ciągłe mobilizacje. Król i armia znaczą więcej niż życie jednostki. Są podejrzliwi wobec obcych, brutalnie lojalni wobec swoich i szczerze nienawidzą nie ludzi — zwłaszcza elfów i czarodziejów. Scoia'tael w Kaedwen wieszają się bez sądu, a magia budzi strach albo wściekłość. Kaedweńczyk wierzy, że świat jest wrogi, więc lepiej uderzyć pierwszy. Honor ma prosty: słuchać, przetrwać, zwyciężyć.

Umiejętność rasowa:

Raz na dzień jeśli stracisz całe złoto możesz podejść do MG by dał Ci 1 sztukę złota (MG zapisze twoją postać w notatniku a Ty otrzymasz złotą wstążkę, którą będziesz musiał przyczepić w widocznym miejscu, która będzie oznaczała, że wykorzystasteś już tą umiejętność)



Krasnolud

Opis rasy:

Krasnoludy zostały złamane, ale nie pokonane. Ich twierdze spalono, kopalnie przejęto, a dumę sprzedano za prawo do oddychania w ludzkich miastach. Ludzi tolerują, bo nie mają wyboru — i gardzą nimi po cichu. Ludzie z kolei „akceptują” krasnoludy tylko dlatego, że są potrzebne: do złota, do stali, do brudnej roboty. Krasnolud pamięta każdą zdradę, każdy pogrom i każde splunięcie. Jest twardy, mściwy i cierpliwy. Pije, bije się i pracuje, bo świat nauczył go jednego: przetrwa tylko ten, kto “pierdolnie najmocniej”.

Ograniczenie: maksymalnie **6** przedstawicieli tej rasy w grze

Umiejętność rasowa:

Raz na grę może całkowicie oprzeć się efektowi trucizny bez żadnych efektów poza kręcieniem nosem że dany napitek jest “niedobry” - krasnolud wie, że ktoś próbował go otruć

Dodatkowy Język: Język Krasnoludzki



Elfy

Opis rasy:

Elfy nienawidzą ludzi. Nie „nie lubią” — nienawidzą. Widzą w nich najeźdźców, rzeźników i grabarzy własnej kultury. Każde ludzkie miasto stoi na kościach elfich dzieci. Dumne, pamiętliwe i wyniosłe do granic obsesji.

- Scoia'tael to w większości młodziki — wściekłe, radykalne, gotowe ciąć gardła w imię przeszłości, która już nie wróci.
- Ale są też elfy, które przetknęły pychę. Zwykle starsze. Zmęczone wojną, stratą i ciągłą ucieczką. Zasymilowane — żyją w enklawach, gettach, czasem nawet w ludzkich wsiach. Handlują, pracują, milczą. Wiedzą, że opór skończył się rzezią. Mimo to pogarda nigdy nie znika — ani w oczach ludzi, ani w ich własnych sercach.

Ograniczenie: maksymalnie 6 przedstawicieli tej rasy w grze

UWAGA: każdy z elfów bez względu od wybranego statusu społecznego będzie przez ludzi uważany na równi z chłopem (ewentualni rzemieślnicy na równi z mieszczaństwem)

Umiejętność rasowa:

Możesz raz w grze zignorować pierwszy efekt magiczny użyty przeciwko tobie zarówno ofensywny jak i fabularny

Dodatkowy Język: Starsza Mowa



Półelf

Opis rasy:

Półelfy są błędem świata. Za elfie dla ludzi, za ludzkie dla elfów. Nigdzie nie są u siebie. Często owoc gwałtów, zdrad albo chwil słabości — rzadko miłości. Żyją na marginesie, uczą się kłamać, ukrywać i dostosowywać szybciej niż inni. Elfy traktują ich jak skażę krwi, ludzie jak dziwadła. Wielu półelfów nienawidzi obu stron — albo siebie samych. Są rzadcy, samotni i nieufni. Jeśli przeżyją dzieciństwo, zwykle stają się cyniczni, sprytni i niebezpieczni. Świat nauczył ich jednego: nikomu nie ufać.

Ograniczenie: maksymalnie 2 przedstawicieli tej rasy w grze

UWAGA: każdy z elfów bez względu od wybranego statusu społecznego będzie przez ludzi uważany na równi z chłopem (ewentualni rzemieślnicy na równi z mieszczaństwem)

Umiejętność rasowa:

Raz na grę, gdy ktoś chce Cię jawnie skrzywdzić możesz ogłosić użycie zdolności - odgrywane jako błaganie o litość.

Napastnik waha się – a jego działanie nie dochodzi do skutku w tej scenie po prostu stwierdza, że nie jesteś warty/ta jego czasu - Dopóki półelf jawnie nie sprowokuje ponownie swojego dręczyciela to nie może być przez niego zaatakowany

Postać, na której użyłeś tej zdolności od tej pory będzie względem Ciebie negatywnie nastawiona



Wiedźmin

Opis rasy:

Wiedźmini to mutanci, potwory w ludzkim ciele — przynajmniej tak widzi ich świat. Dzieci zabierane siłą, łamane próbami, przerabiane alchemią. Nie należą do żadnej rasy ani narodu. Polują na potwory, ale sami są nimi nazywani. Gardzeni, potrzebni, nienawidzeni. Emocje stłumione, moralność własna, kodeks pisany krwią i doświadczeniem. Wiedźmin nie walczy za ideały, tylko za przeżycie — swoje i cudze. Gdy potwór ginie, świat i tak splunie mu pod nogi.

Ograniczenie: maksymalnie 2 przedstawicieli tej rasy w grze

Wiedźmin nie wybiera statusu społecznego przy tworzeniu postaci!

Umiejętność rasowa:

Odporność na trucizny - jest odporny na pełne efekty trucizny jednakże przy każdej udanej próbie otrucia go otrzymuje 1 punkt obrażeń

Wiedźmini mają bazowe 3 punkty żywotności zamiast bazowych 2



Wiedźmin może pochodzić z jednego z 5ciu cechów i każda daje mu unikalne pasywne zdolności: (szkoły na następnej stronie)

Szkoły wiedźmińskie do wyboru

Szkoła Wilka:

Twoje ataki ignorują pancerze lekkie i średnie

Szkoła Gryfa:

Ilość twoich punktów mocy to 3 nie 2

Szkoła Kota:

Raz na walkę kot może przy trafieniu humanoida (nie potwora) krzyknąć KOT i wyjaśnić, że omija całkowicie zbroje i zadaje bezpośrednio 1 obrażeń w punkty żywotności

Szkoła Niedźwiedzia:

Otrzymujesz za darmo umiejętności: Specjalizacja średniej zbroi oraz Specjalista ciężkiej zbroi, i jeśli zdecydujesz nosić się ciężką zbroją otrzymasz +1 pancerza więcej

Szkoła Żmiji:

Za darmo otrzymujesz zdolność Walka dwoma broniąmi ponadto możesz posiadać i walczyć dwoma mieczami srebrnymi jako broń jednoręczna (do 100cm) - zamiast półtoraręcznego miecza srebrnego (musisz je zaznaczyć srebrnymi wstążkami w widocznym miejscu)

Szkoła Mantikory:

Na start posiadasz srebrny miecz do długości maks 100 cm oraz tarczę która jest również srebra (musisz zaznaczyć to srebrnymi wstążkami w widocznym miejscu)

Dodatkowo:

- rzucanie znaków
- Wiedźmińska alchemia:

Wiedźmińskie eliksiry: wiedźmin wybiera 3 plany na mikstury z całej listy.

Lista planów Patrz **mechanika Alchemii**

Stan Społeczny

Rycerze herbowi / szlachta. Kaedweńska

Szlachta żyje w cieniu tronu i sztandarów. Herb i ziemia dają jej prawo do sądu, broni i rozkazu, a wojna z Aedirn o Dolinę Pontaru bywa dla niej drogą do łupów, nadań i prestiżu. Za panowania Henselta dwór nagradza twardą rękę: anty-nieludzkie nastroje łatwo przekuć w „porządek” i konfiskaty. Plusy: ochrona prawa, własne zbrojne poczty, wpływ na lokalne sądy i podatki; w wielu miejscach nawet kler milknie, gdy wchodzi pan w zbroi. Minusy: zależność od kaprysów monarchy, koszt utrzymania drużyny i koni w zimnym kraju, obowiązek stawienia się na wyprawę, ryzyko odwetu Scoia'tael i spalenia majątku. Wewnętrznie zrą się „stare rody” z awanturnikami wyniesionymi przez wojnę; plotka o tchórzostwie zabija karierę szybciej niż bełt. W razie klęski pierwsi szukają kozła ofiarnego — zwykle maga albo niełuda.

Początkowe złoto: 15

plusy w grze:

- każdy poniżej statusu społecznego rycerz/szlachcic musi się do Ciebie zwracać “Panie”
- nie można Cię oskarżyć o żadne “krzywe” akcje bez TWARDYCH dowodów
- jeśli jednak zostaniesz oskarżony - to może Cię jedynie sądzić:
 - namiestnik królewski
 - możesz zarządzać bożego sądu z oskarżycielem - czyli walki na arenie, podczas tego, możesz wynająć szampierza, żeby walczył za Ciebie o twój honor

potencjalne minusy:

- musisz posiadać naprawdę bogaty, i urozmaicony strój,
- jako rycerz musisz mieć dodatkowo elementy płytowe: zbroję, naramienniki, płytowe ręce lub karwasz i ochronę nóg (taszki lub nagolennice są wystarczające)
- musisz mieć przynajmniej jedną osobę jako służący/giermek (chyba, że dobrze wytłumaczysz to w zgłoszeniu czemu nie posiadasz na turnieju rycerskim żadnego sługi)
- element mówiący o twoim rodzie - tarczę herbową lub naszyjnik lub tabard lub płaszcz albo wszystko na raz (im więcej tym lepiej :D)

Kler

W Kaedwen religia jest częścią administracji i dyscypliny: duchowny błogostawi chorągiew, spisuje przysięgi, bywa też „drugim sędzią” w sporach wsi. Plusy: autorytet, dostęp do możliwych, realna ochrona tłumu; kapłan łatwiej przeżyje pogrom i pobór. Minusy: wiara miesza się z polityką, a cudów zwykle nie widać — „działają” rytuał, kazanie i strach, nie spektakularna moc. W Kaedwen współistnieją różne nurty (w tym Wieczny Ogień, Melitele, kult proroka Lebiody i Kreve), co wytwarza tarcia o wpływy. W miastach twardsze kultury chętniej podkreślają nastroje anty-magiczne; obok nich działają łagodniejsze struktury opieki (uzdrowicielki, schronienie, jałmużna).

Początkowe złoto: 8

plusy w grze:

- każdy musi zwracać się do Ciebie “kapłanko/kapłanie, siostrzynie/bracie, ojczym/matko
- masz immunitet i możesz rozmawiać z kim chcesz “na równi”

potencjalne minusy:

- twój strój musi być przygotowany odpowiednio do zamieszczonego wizerunku (najpodobniej jak się da)
- możesz nosić tylko lekkie zbroje - przeszywanice, skórznie
- musisz postępować wg. zasad swojej wiary
- musisz posiadać odpowiedni medalion swej wiary oraz strój jasno ustalony przez nas (zdjęcia/rysunki)

Ograniczenie: maksymalnie 2 przedstawiciele każdej z religii poza Melitele w grze
Opis bogów i ich czarów w **mechanice Magii**

Dworzaninie / uboga szlachta / ubogi rycerze

To warstwa „pomiędzy”: mają nazwisko albo ostrogi, ale często bez ziemi i stałego dochodu. W Kaedwen, gdzie porządek opiera się na armii, biedny rycerz jest najtańszym trybem wojny: gwardia, zwiad, egzekucje, eskorty, czasem służba najemna. W kampanii na Górne Aedirn robią też za „łowców wiewiórek” i ludzi od brudnych zadań — to szybka droga do pochwały, jeśli tylko ofiara nie ma wpływów. Plusy: prawo do broni, szansa awansu przez kampanię (łup, nadanie, małżeństwo), dostęp do dworu i plotek. Minusy: zależność od łaski możniejszych, długi za zbroję i konia, łatwe „wypadnięcie z obiegu” po plotce lub porażce. Dworzanin żyje z faworu: dziś podaje wino królowi, jutro jest kozłem ofiarnym, gdy trzeba przykryć skandal. Wewnętrzne tarcia: idealistyczni „ostatni rycerze” kontra cyniczni gracze; obie grupy krzyczą o honorze, gdy stawka jest niska.

Początkowe złoto: 10

plusy w grze:

- każdy poniżej statusu społecznego Dworzanin/Biedna szlachta musi się do Ciebie zwracać “Panie”
- nie musisz posiadać sługi
- jako rycerz nie musisz mieć pełnej zbroi tak jak Herbowy
- jeśli zostaniesz oskarżony - to może Cię jedynie sądzić:
 - namiestnik królewski
 - możesz poprosić namiestnika o zorganizowanie głosowania wśród bogatej szlachty - musi w nim brać udział 5ciu szlachciców/rycerzy herbowych
 - możesz zarządzać bożego sądu z oskarżycielem - czyli walki na arenie, podczas tego, możesz wynająć szampierza, żeby walczył za Ciebie o twój honor

potencjalne minusy:

- musisz mieć ładny, bogaty strój i przynajmniej zbroję, naramienniki i karwasze
- element mówiący o twoim rodzie - tarczę herbową lub naszyjnik lub tabard lub płaszcz albo wszystko na raz

Kupcy

Kaedweński kupiec żyje na styku pustki i wojny. Królestwo jest rozległe, zimne i słabo zaludnione, więc handel kręci się wokół drewna, futer, zwierzyny i surowców; w Ban Ard dochodzi górnictwo i pieniądz z akademii magii. Plusy: w wojennym państwie logistyka to władza — kontrakty na żywność, sól, broń i konie potrafią uczynić z mieszczanina pół-pana. Kupcy zbierają informacje szybciej niż heroldzi i potrafią przekupywać obie strony sporu o Pontar. Minusy: aparat wojskowy lubi „rekwirować” bez płacenia, a kler i szlachta obwiniają handlarzy, gdy rośnie głód. Na trakcie czekają bandy, Scoia'tael i żołnierze na przepustce. Wewnętrzny konflikt: gildie miejskie kontra kupcy dworscy; jedni grają na prawie, drudzy na protekcji. Handel z magami z Ban Ard bywa intratny, ale ryzykowny: gdy rośnie histeria przeciw „czarom”, pierwszy płonie magazyn z podejrzanym towarem.

Początkowe złoto: 9

plusy w grze:

- możesz śmiało chodzić w zbroi i z mieczem
- możesz mieć swój herb kupiecki
- możesz rozłożyć swój kram i jeśli przygotujesz sobie wyroby możesz je sprzedawać fabularnie na targu - decydujesz czy mają wrócić do Ciebie czy nie - jeśli chcesz możemy dostarczyć Ci parę rzeczy fabularnych (takie można też kraść ;)), które będą na sprzedaż z którymi przyjechałeś na wydarzenie jako postać

potencjalne minusy:

- musisz mieć ładny, bogaty strój
- masz towary na sprzedaż, o które potencjalnie musisz dbać - najlepiej żebyś namówił kogoś kto by z tobą grał i pilnował Ci towarów kiedy nie będzie Cię w pobliżu chramu

Mieszczañstwo

Mieszczañstwo w Kaedwen to ludzie, którzy buduj miasta, ale rzadko nimi rdz. W Ard Carraigh i Ban Ard prawo miejskie daje warsztat, cech i mur, lecz nad wszystkim stoi monarcha i armia. Plusy: wzgldna stabilno, moliwo dorobienia si na rzemiole i usugach, zyski z dostaw dla wojska oraz ochron murw przed potworami z lasw. Ban Ard yje te z kopaln i z obecnoci akademii magii; miasto ma przez to pienidz, ale i stae napicie midzy „porzdkiem” a czarami. Minusy: miasta s garnizonowe — w kryzysie onierz ma racj, a rachunek paci cech. Obcy (nie ludzie, przybysze, magowie) s wygodnym wrogiem; stolica pamita masakr nie ludzi po akcji Scoia'tael, wic strach szybko idzie w tum. Wewntrzne tarcia: patrycjat kontra biedota; w czasie wojny jedni negocjuj przy stole, drudzy lduj w wojsku albo hanzie bandytw.

Pocztkowe zoto: 8

plusy w grze:

- moesz miao chodzi w zbroi i z mieczem

potencjalne minusy:

- nie moesz nosi zbroi cikich takie jak zbroja pytowa
- za potencjalne rozoenie chramu ze sprzeda musisz paci 1 sztuk zota dziennie bez wzgldu na zarobek

Chłoptwo

Kaedweńskie chłoptwo żyje najbliżej prawdy: zima, las i głód nie negocjują. Kraj jest lesisty, górzysty i słabo zaludniony, więc wieś to często kilka chat przy trakcie, otoczonych puszcza i ruiną. Plusy: ziemia daje minimum niezależności; wspólnota i „ludowa mądrość” (znachorstwo, rytuały, znajomość lasu) bywa realniejsza niż miejskie prawo. Minusy: podatki, pańszczyzna, rekwizycje i pobór — armia Kaedwen połyka ludzi jak zapasy bez względu na wiek, a wojna zjada te zapasy zanim dojrzeją. Chłopi są w realiach tego świata jako „strachliwy lud”; ten strach łatwo przechodzi w wściekłość wobec kogoś uznanego za „innego”. Stąd blisko do pogromów, do donosów na czarowników i do polowań na nie ludzi. Lebioda w legendach ginie, broniąc kaedweńskich wieśniaków, ale w codzienności chłopt częściej widzi żołnierza niż świętego.

Początkowe złoto: 7

plusy w grze:

- twój strój nie musi być bogaty, możesz wydać najmniej na jego stworzenie
- bardzo duża możliwość tworzenia postaci: od byłego wojaka, przez obwoźnego handlarza na zielarzu, czy ceglarzu kończąc... zwykły chłopt rolny? nie ma problemu, łowczy z łukiem polujący dla wsi na drobną zwierzynę? ależ proszę bardzo :)
- “słowiańskość” oraz “swojski” klimat odgrywanych scen

potencjalne minusy:

- za potencjalne rozłożenie chramu ze sprzedażą musisz płacić 1 sztukę złota dziennie bez względu na zarobek do sierżanta straży turnieju - biada jak nie przyniesiesz daniny
- musisz do każdego wyżej twojego stanu poza mieszczańskim zwracać się Panie
- nie możesz mieć więcej niż 2 sztuki broni z czego jedną z nich musi być sztylet
- nie możesz mieć innej zbroi niż przeszywanica lub maksymalnie skórznia
- możesz mieć maksymalnie lekką drewnianą tarcze (maksymalnie 50x50cm)
- nie możesz mieć innej broni niż:
 - miecz krótki, tasak, topór (każda maksymalnie do 65 cm)
 - włócznia (prosta, nie halabarda, nie gizarma, nie naginata itd. zwykły prosty drzewiec z prostym ostrzem na końcu - maksymalnie do 160 cm)
 - łuk krótki i maksymalnie 10 strzał (bezpieczne strzały tzw. pacyny) - wyjątkiem są tu postaci, które są gotowe do wybrania zamiast tworzenia
 - jeśli będziesz miał dobry pretekst czemu masz mieć inną broń (inny niż była wojna i znalazłem przy trupach, walczyłem kiedyś w armii i mi zostawili)
 - pamiętaj, że posiadanie broni używanej przez wojsko czy rycerstwo tak samo zbroi i dowiedzenie się o tym kogoś z władzy skutkuje karami za okradanie korony - i nie chodzi tu o reprimendę ale - dyby lub biczowanie

LISTA UMIEJĘTNOŚCI ZNAJDUJE SIĘ W PLIKU **UMIEJĘTNOŚCI**