

Czas Statków



Niniejszy tekst jest dodatkiem do systemu autorskiego [Czas Waśni](#). Nie są to reguły samodzielne. By z niego korzystać potrzebny jest podręcznik podstawowy do gry. Poniższy tekst stanowi syntezę reguł zawartych w rozszerzeniach [Wojna Totalna](#) i [Czas Królów](#).

Przedmowa:

Jedną z rzeczy, które mnie niezmiernie dziwią w grach RPG, a dokładniej rzecz biorąc: w

grach RPG osadzonych w konwencji fantasy jest fakt, że tematyka marynistyczna jest bardzo rzadko w nich eksploatowana. Jeśli już, to pojawiają się latające statki i podniebne okręty. Jednak same podróże morskie w grach pojawiają się nieczęsto.

Wydaje mi się to dziwnym niedopatrzeniem.

Jakkolwiek by nie patrzeć w literaturze fantasy jak i we wszystkich źródłach z których czerpała żegluga pojawia się bardzo często. Bitwy morskie i narody żeglarzy są u Tolkiena, przez długie lata piractwem trudnił się Conan Barbarzyńca, walki morskie toczono zarówno w cyklu Amber jak i w cyklu o Kane czy Pieśni Lodu i Ognia. Powód jest prosty: wszystkie utwory na których wyrosła współczesna fantastyka, to jest zarówno powieści przygodowo-awanturnicza, jak i mity normańskie i greckie (obydwa ludy były wkońcu w swej epoce znakomitymi żeglarzami) pełne były morskich wędrowek.

Dlaczego więc temat ten w systemach fantasy jest tak rzadko poruszany?

Prawdę mówiąc nie mam pojęcia.

Mi fantasy zawsze (obok czarowników i smoków) kojarzyło się z morzem.

Najwyższa pora więc tą lukę załatać.

Spis treści:

- 1) Nowe Profesje s.2**
 - 2) Życie na laruzyjskich statkach s.3**
 - 3) Statki i Zasady Obsługi s.5**
 - Lista okrętów s.5
 - Ulepszenia dla statków s.11
 - 4) Żegluga dalekomorska: zasady s.14**
 - 5) Załoga s.17**
 - 6) Rozgrywanie bitew morskich i abordaży s.28**
 - 7) Handel morski i rzeczny s.38**
 - 8) Potwory morskie s.46**
 - 9) Piracki Łup: Nowe magiczne przedmioty s.63**
 - 10) Zdolności s.65**
 - 11) Prowadzenie przygód na morzu s.68**
- Appendix 1: Listy kaperskie s.72**

1) Nowe profesje:

Barbarzyńca: Arab

Na południowy wschód od Laruzji rozciąga się kraina nazywana Pustynią Siedmiu Kamieni. Ten tajemniczy i mało znany ląd wydaje się być kolebką ludzkości oraz domem wielu innych ras. Graniczy on z ziemiami wężowatych Nagów, zamieszkanym przez czarny ludy Nod oraz położonym daleko na wschodzie Kitajem, z którego sprowadzany jest jedwab i przyprawy korzenne.

Pustynia Siedmiu Kamieni to rozległy ląd zamieszkanym przez liczne plemiona i szczepy. Te żyją na różne sposoby. Znaleźć w niej można zarówno wielkie i bogate miasta, jak i waleczne (i nienawidzące się z mieszkańcami miast) społeczności koczowników oraz sprytny ludy kupców, przemierzających cały, niebezpieczny kontynent wraz z karawanami wozów wyładowanymi wszelkimi, możliwymi towarami.

Jednym z ludów zamieszkujących Pustynię Siedmiu Kamieni są mieszkańcy wybrzeża. Zamieszkują oni relatywnie wąski pas urodzajnej ziemi znajdującej się w bliskim sąsiedztwie morza, trudniąc się rolnictwem i rybołówstwem. Uprawiają oliwki, winorośl oraz sieją niektóre gatunki zboża. Wznoszą też wielkie miasta. Jednak niewielka ilość ziemi sprawia, że ich osiedla rzadko kiedy są samowystarczalne, a ich mieszkańcy często muszą szukać źródeł pożywienia w innych częściach świata. Często więc zajmują się handlem. Ten ma dwie formy. Pierwsza to handel lądowy, w którym biorą udział kupcy podróżujący wraz z wielbłędami do obcych krain. Rzadko kiedy są to bogaci ludzie, najczęściej są to prości mieszkańcy miast, z których każdy ze swoim zwierzęciem wyrusza do dalekich krain, by zakupić nowy towar.

Inni mieszkańcy pustyni wolą handel morski. Poruszają w niewielkich, wiosłowych lub żaglowych łodziach. Zwykle nie są one obsługiwane przez więcej, niż kilku członków załogi, jednak są dość ładowne i osiągają dużą szybkość. Napotkać można je na całym południowym i wschodnim wybrzeżu Laruzji. Ich załoga zwykle składa się z członków rodziny i domowników kapitana. Nawigacja odbywa się dzięki gwiazdom, gdyż Arabowie nie znają i nie

ufają kompasowi.

Wielu tego typu żeglarzy to piraci napadający na statki lub uprowadzający mieszkańców wybrzeża. Arabowie chętnie kupują niewolników, zwłaszcza młode dziewczęta. Duża część handlu, jakim się zajmują przypada na wymianę z ciemnymi elfami z Lasu Cienia, którym ich miasta płacą daniny. Są głównymi dostawcami niewolników na tamtejsze rynki.

Mimo to ich łodzie są chętnie witane w wielu portach. Przyczyną są głównie przywożone przez nie towary. Arabowie handlują kością słoniową, jedwabiem, barwnikami, przyprawami i bezcennymi klejnotami. Ich miasta słyną z wysokiej jakości wyrobów, zwłaszcza ze szkła oraz doskonałych dywanów. Słyną też z talentu ich czarowników, alchemików oraz mądrości uczonych i biegłości lekarzy. Przybysze z tych krain są więc często mile witani na dworach mniej lub bardziej możnych władców. Często potrafią zaskoczyć wiedzą, jakiej nikt oprócz nich nie posiada w Laruzji.

Umiejętności: Profesja: Żeglarz, Pływanie, Nawigacja, Wiedza: Astronomia, Specjalna broń: Sejmitar, Morskie nogi
Od 3: Medycyna, Astrologia, Nurkowanie, Celny Cios, Celny strzał Od 5: Skrytobójstwo, Cichy Chód, Uniki, Poprawione Pływanie, Fechtunek Od 10: Specjalna broń: Krótki Łuk, Wspinaczka, Wążenie trucizn, Aptekarstwo, Leczenie ran Od 15: Chirurgia, Alchemia, Walka dwoma brońmi, Daleki strzał, Strzał w biegu

Dostępność: Tylko człowiek

Żeglarz

Niektórzy mieszkańcy Laruzji żyją z morza. Grupa ta jest bardzo liczna, zaczyna się od prostych, przybrzeżnych rybaków, którzy rano wyruszają pruć fale, by powrócić do swych domostw wraz z upływem wieczora, przez pływających w niedużych łodziach wielorybników starających się harpunami schwytać gigantyczne, ale też niebezpieczne zwierzęta, na podróżujących w dalekie krainy kupcach oraz czających się na nich piratach kończąc. Grupa ta obejmuje zarówno właścicieli niewielkich łodzi, kapitanów ogromnych okrętów jak i prostych majtków oraz wioślarzy. Łączy ich jedna cecha wspólna: na życie zarabiają na morzu. Wystarczy to, by czuli się krewnymi oraz myśleli podobnie.

W Laruzji nie ma bowiem drugiego (może poza profesją wojownika) tak potrzebnego ale jednocześnie też niebezpiecznego zawodu. Żeglarz za każdym bowiem razem, gdy wyrusza w morze stawia czoła śmierci. Powody takiej sytuacji są różne. Pierwszym, jaki nasuwa się na myśl są oczywiście piraci i potwory morskie. Faktycznie oba te zjawiska są bardzo groźne, często doprowadzając do zaginięcia statków. Jednak podstawowe niebezpieczeństwo polega na ciągłej walce z siłami natury.

Przebieg rejsu zależy przede wszystkim od pogody: obecności (lub braku) sprzyjających wiatrów oraz spokoju morza. Ciszka morska jest w stanie na długie dni, a czasem nawet tygodnie zatrzymać okręt, w efekcie czego załoga może zużyć na morzu całe swoje zapasy i umrzeć z głodu i wyczerpania. Wichura może doprowadzić do tego, że ten zostanie zniesiony z kursu z identycznym skutkiem. Burza morze natomiast zwyczajnie go zatopić. W obliczu żadnej z tych sił człowiek w pojedynkę nie ma najmniejszych szans, a jeśli załoga i statek nie przetrzymają ich naporu najprawdopodobniej wszyscy jej członkowie zginą. Nawet jeśli zwyciężą taką walkę, to może okazać się, że stało się tak na próżno, okręt został zbyt uszkodzony by płynąć dalej, lub wiele osób zostało dosłownie zmytych z pokładu.

Także przebiegający spokojnie rejs jest dla członków załogi zwykle ciężkim doświadczeniem. Statek pozostający na morzu jest zwykle zdany tylko na siebie. Żywność i woda pitna muszą być zabierane w charakterze zapasów i często mają tendencję do psucia się. Bywają zjadane przez robaki, a woda tęchnie. Pokarm jest mało wartościowy, przez co często u żeglarzy rozwija się szkorbut lub inne choroby. Woda jest natomiast ściśle racjonowana. Każdy dzień upływa natomiast na ciężkiej, często wręcz katorzniczej pracy. Zaniedbanie jej naraża natomiast statek na niebezpieczeństwo i może zakończyć się śmiercią całej załogi.

By być dobrym żeglarzem trzeba więc być człowiekiem z jednej strony odważnym, z drugiej wytrzymałym, zręcznym i sprawnym fizycznie. Kapitanowie rzadko wpuszczają na pokład osoby, na których pracę nie mogą liczyć. Z drugiej strony po pojedynczym rejsie między członkami załogi tworzy się silna więź.

Na lądzie marynarze zwykle nie są mile widziani. Z jednej strony zawód ten jest bardzo dobrze płatny. Z drugiej: po dłuższych rejsach żeglarze są tak wyposzczeni, że wydają całe swoje zarobki na alkohol i dziewczki wszeteczne, a gdy tych nie mogą znaleźć w dostatecznej ilości często wywołują różnego rodzaju rozróbę. Fakt, że zwykle włóczą się całymi bandami także nie pomaga w ich uspokojeniu władzom. Często zdarza się więc, że traktowani są niemal jak przestępcy. Zważywszy, że morze i szybki rejs w dalekie strony może wiele osób ocalić przed strykiem zauważyć należy, że wielu żeglarzy faktycznie jest przestępcami. Zresztą, piraci nie biorą się przecież znikąd, zwykle też nie różnią się niczym od zwykłych marynarzy.

Cechy:

Bonus do cech:	wartość maksymalna	biegłości:
Siła: +5	+50	miecz: +0
p.ran: +5	+50	top: +0
zr: +5	+40	nóż: +1

szyb: +5	+40	włócznie: +0
int:+0	+35	łuk:+0
mądr:+0	+35	b.niet:+0
mist:+0	+0	w.wręcz:+1
mag:+0	+0	
sił.wol:+5	nie limitowana	
spost:+5	+35	
szcz:+0	+15	
wyt:+5	+50	
op:+5	+50	
char:+0	+35	
wdzk:+0	+35	

Umiejętności: Morskie nogi, Pływanie, Wspinaczka, Profesja: Żeglarz, Bystry Wzrok, Kosmpolia Od 3: Bijatyka, Walka Uliczna, Nurkowanie, Nawigacja, Nożownik Od 5: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek Od 10: Uniki, Zwinne Palce, Cichy Chód, Przewidywanie Pogody, Zastraszanie Od 15: Wycena, Targowanie Się, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki, Zdobywanie informacji

Inwentarz: zbroja skórzana, broń (gracz morze sobie wybrać z listy podstawowego uzbrojenia), 10sztuk złota lub ich równowartość w przedmiotach, 3 sztuki dalszej broni z listy podstawowej (niskiej jakości) lub tarcza .

Dostępność: Człowiek, Elf, Półelf, Półork, Ork, Boski Bękart,

2) Życie na laruzyjskich statkach:

Żegluga, podobnie jak wiele innych dziedzin życia jest w Laruzji raczej prymitywna. Mieszkańcy kontynentu jednak bardzo często ją uprawiają traktując zarówno morza jak i rzeki jako rodzaj szybkiej drogi. Większość pływających po jednych i drugich jednostek nie różni się specjalnie od siebie. Najczęściej są to niewielkie obiekty z dzisiejszego punktu widzenia stanowiące raczej łodzie niż statki. Napędzane są zwykle pojedynczym rzędem wiosł i jednym żaglem. Przypominają najczęściej znane z ziemskiej historii łodzie wikingów lub kozackie czajki. Duże statki to najczęściej galery lub prymitywne żaglowce. Zwykle nie mają zbyt dużego zanurzenia, tak więc bez większego problemu mogą wchodzić na pływizny i pływać wzdłuż rzek.

Życie na statku w dużej mierze zależy od tego, kto nim dowodzi oraz jak został on zbudowany i w jakim celu. Duża liczba okrętów, zwłaszcza tych należących do elfów, Nordów i niektórych kupców z północy stanowi własność swych załóg. Wszyscy pływający na ich pokładzie składali się na ich zakup (lub też uczestniczyli w ich budowie, gdyż większość elfów i Nordów samodzielnie buduje swe statki), podobnie jak uczestniczyli w zakupie towaru, a później w wyprawie. Budowa i zaopatrzenie jednostki stanowi wspólną inwestycję załogi, a kapitan zwykle jest jedynie najbardziej doświadczoną, godną zaufania lub zaangażowaną w projekt osobą. Nie posiada władzy życia i śmierci nad innymi członkami załogi, a udział w zyskach z wyprawy zwykle dzielony jest między członków załogi według ich zaangażowania w jej trakcie oraz wniesionych w trakcie jej organizowania środków.

Nieco bardziej na południe wiele statków stanowi prywatną własność kupców. Najczęściej jednostka należy do jej kapitana, który jednocześnie jest jej armatorem jak i samym kupcem. Członkowie załogi natomiast zwykle rekrutowani są z pośród członków jego rodziny, są to więc jego dzieci, bracia i kuzyni, czasem słudzy i najemni załoganci. Statek stanowi ich źródło utrzymania i miejsce pracy, a niekiedy wręcz dom. Większość z nich obawia się podejmowania większego ryzyka, by statki nie utracić swego jedyne go źródła utrzymania. Tego typu jednostki zwykle więc kursują po bezpiecznych akwenach przewożąc pasażerów i towary niskiego ryzyka.

Wiele statków nie stanowi własności pojedynczych osób, a należy do spółek. Zbudowanie lub nabycie dużego statku jest przedsięwzięciem kosztownym i często przekraczającym możliwości pojedynczego inwestora. W prawdzie większość niewielkich łodzi, które dominują na kontynencie posiada swoich prywatnych właścicieli, którzy często zbudowali je samodzielnie, jednak zwodowanie większych wymaga znacznych nakładów środków. Na zakup takiego statku stać więc wyłącznie potężnych feudalów. Jednak sprytni kupcy znaleźli sposób na poradzenie sobie z tego typu problemem. Tak więc ubożsi kupcy organizują spółkę, czyli po prostu grupę wspólników, którzy razem nabywają jednostkę, ekwipunek i albo samemu płyną na wyprawę, albo też wynajmują doświadczoną załogę i kapitana, który ma zatroszczyć się o załogę. Na pokładach tego typu okrętów bardzo płynie też jeden z kupców, którzy stworzyli spółkę, by przypilnować interesów swych towarzyszy.

Ostatnia kategoria statków to okręty należące do potężnych panów feudalnych: hrabiów, książąt i królów. Jednostki te budowane są z pieniędzy uzyskanych dzięki daninom ich poddanych, a załogi stanowią zwykle albo członkowie drużyny feudała (najczęściej pełniący rolę żołnierzy okrętowych i dowódców) albo jego chłopci, pracujący na statku zamiast odrabiać pańszczyznę. Statki takie stanowią trzon ich flot wojennych, handlowych i transportowych. Oprócz nich ich siły zbrojne wspierają także jednostki dostarczone przez miasta i wasali danego władcy.

Niektóre okręty na służbie panów feudalnych to niesławne galery. O ile większość pracujących na statkach

marynarzy to ludzie wolni i sownie opłacani, tak na części jednostek należących do potężnych królów i książąt wykorzystywani są niewolnicy i więźniowie. Praca na galerach jest bowiem bardzo ciężka i wyczerpująca. Typowy marynarz za jej wykonywanie żąda bardzo dużych sum. W porównaniu do niego niewolnicy są znacznie tańsi, a więźniowie w zasadzie dostępni za darmo. Skazanie na galery, podobnie jak skazanie na pracę w kamieniołomach jest odroczonym wyrokiem śmierci. Galernicy spędzają kilka lat przykuci do ław okrętu najczęściej umierając po pewnym czasie z wycieńczenia. Gdy nadejdzie zgon są wyrzucani za burtę, a na ich miejsce trafiają inni nieszczęśnicy. Jeśli statek idzie na dno to rzadko kiedy załoga zawraca sobie głowę ratowaniem wioślarzy.

Obojętnie do kogo należy dany statek życie na nim zwykle jest dość ciężkie. Jednostki pozostają w rejsie zwykle 100-120 dni każdego roku. Laruzyjskie statki, prócz nielicznych, prywatnych jachtów bogaczy raczej nie należą do wygodnych. Stale panuje na nich wilgoć, a miejsca jest mało. Wioślarze zwykle śpią w tych samych miejscach, w których pracują, a pozostali marynarze mają szczęście, jeśli jednostka ma górny pokład, pod którym można się schronić. Jeśli takiego nie posiada zwykle nocują pod gwiazdami. Z tego powodu rzadko pływa się zimą. Mróz i ciągła wilgoć stanowią bowiem zbyt duże zagrożenie dla zdrowia. Załogi mniejszych łodzi starają się trzymać brzegu, a gdy nadchodzi noc dobijają do wybrzeża i wyciągają statki na ląd. Pozostałe nocują na pokładach.

W zasadzie cały rejs wypełnia praca. Żagle trzeba nastawiać do wiatru, zmieniać cały czas ich ustawienie i olinowanie. Pokład wymaga stałej konserwacji, a jeśli łódź napędzana jest wiosłami to te przecież nie będą poruszać się same. Wysiłek, jaki muszą znosić żeglarze jest trudny do wyobrażenia sobie. Często zdarza się więc, że słabsi i starsi chorują podczas rejsów lub umierają. Jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy jest zwykle złe wyżywienie. Okręty nie są w stanie zabrać dużej ilości żywności, a pokarm i woda na ich pokładach szybko się psują. Zdarza się więc, że żeglarze jeść muszą robaczywe suchary, psujące się mięso i pić zatechłą wodę.

Dyscyplina na statkach jest bardzo surowa. Kapitanowie i bosmani wymuszają ją najprostszym możliwym sposobem: siłą. Statek, w oddaleniu od lądu jest bowiem w stałym niebezpieczeństwie, większa awaria, bójka, niesubordynacja lub wypadek z ogniem zakończyć się może nieszczęściem. Jeśli do takiego dojdzie na śmierć narażona zostanie cała załoga. Nie ma więc co się dziwić, że za błahe z pozoru wykroczenia w rodzaju zaśnięcia na wachcie załogantów może czekać chłosta, a w niektórych sytuacjach nawet śmierć. Kapitan bowiem w trakcie rejsu posiada władzę nad życiem i śmiercią swych podwładnych.

Życie oficerów nie zawsze różni się od członków ich załóg. Na nowszych statkach w prawdzie zwykle dysponują oni swoimi własnymi kajutami (które zwykle są małe i ciasne, a czasem wręcz muszą być dzielone wraz z innymi oficerami), jednak na mniejszych jednostkach najczęściej dzielą trud z członkami swych załóg. Na statkach elfów i barbarzyńców wręcz nie ma oficerów. Są tylko wodzowie wypraw, których słucha się przez wzgląd na doświadczenie, a nie urodzenie czy tytuł. Na okrętach cywilizowanych ludów oficerowie jednak cieszą się szeregiem przywilejów, począwszy od możliwości wydawania rozkazów i ich egzekwowania na członkach swych załóg, po lepsze wyżywienie własne łóżka (a nie tylko miejsce do spania i szereg innych). Bunt, czy uderzenie oficera zwykle kończą się dla lekkomyślnego marynarza w sposób bardzo przykry.

3) Statki i Zasady Obsługi:

Mimo, że szkutnictwo nie jest sztuką szczególnie rozwiniętą w Laruzji, stosunkowo niedawno też wynaleziono kompas, a większość marynarzy nadal woli podróżować nie tracąc linii brzegowej z zasięgu wzroku lub ufając gwiazdom, a nie busoli, to żeglarstwo jest nader cenione. Statki stanowią bowiem najszybszą i najskuteczniejszą metodę transportu. Pojedynczy okręt jest w stanie, mając stosunkowo niewielką załogę przewieźć nawet kilkaset ton ładunku, co jest niewykonalne za pomocą wozów czy koni bez ponoszenia gigantycznych nakładów na samą paszę i obsługę karawan. Jednocześnie poruszają się niezwykle szybko, pokonując nawet kilkaset kilometrów dziennie. Częstokroć więc podróż między dwoma, oddalonymi od siebie portami jest szybsza, niż podróż między tym samym portem, a najbliższym miastem.

Jednocześnie podróże morskie są też znacznie niebezpieczniejsze. Żeglarze są niestety zdani na łaskę i niełaskę żywiołów, walczą z morzem oraz z powietrzem: zmiennym, często niezbyt łaskawym wiatrem jak i sztormami czy burzami. Wiele jednostek nie wraca przepadając bez wieści lub zagnanych na nieznaną brzegi mór. Inne docierają do celu opóźnione, z niekompletną załogą, z której część pochłonęło morze. Oczywiście są też i takie okręty, które dopływają do celu bezpiecznie, po łatwym rejsie.

Z punktu widzenia władcy statki są szczególnie ważne. Pozwalają mu sprowadzać lub dostarczać w wymagające tego miejsca duże ilości materiałów: zboża, pieniędzy, materiałów budowlanych. Umożliwiają też łatwy i szybki transport zwierząt oraz przede wszystkim ludzi. Dzięki nim, nawet małym czajkom przystosowanym do podróży śródłądowych ich agenci zawsze mogą dotrzeć do celu, a wojsko ma szansę trafić na pole bitwy przed armiami przeciwnika odnosząc dzięki temu zwycięstwo.

Langshipy:

Długie łodzie z północy, wywodzące się z Nordii, lecz obecnie używane prawie na całym północnym obszarze kontynentu, wszędzie tam, gdzie dotarli nordyjscy piraci i grabieżcy. Po prawdzie stateczki te są już raczej głosem przeszłości, lecz nadal są bardzo popularne. Długie, sięgające od 13 do 25 metrów i wąskie, liczące ok. 2,5 do 4,5 metra kadłuby zapewniają im bowiem bardzo dużą szybkość. Charakterystyczna jest wysoka dziobnica, często wyobrażająca smoka lub węża morskiego. Napęd stanowi jeden żagiel i liczne wiosła. Co więcej są na tyle małe, by na ich

utrzymanie mógł pozwolić sobie każdy rycerz, a nawet bogatszy gospodarz. Większe łodzie należą raczej do zamożniejszych osób i to one budzą postrach. Mniejsze jednostki bowiem obsługiwane są zwykle przez rodziny... Te największe mają zwykle na pokładach 30-50 wiosłarzy, są też na tyle proste w obsłudze, że służyć na nich może każdy. Langshipy są na tyle lekkie, że załoga może bez większych problemów nieść je na swoich plecach, wyciągając statek na brzeg, lub nawet transportując kilkanaście lub kilkadziesiąt kilometrów.

Cechy:

Załoga: 10 osób

Ładunek: 40 osób lub 4 tony ładunku

Cena: 300 sz. z

Siła: 100 P. Ran: 100 ZR: 50 Szyb: 50. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 40.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Nefy:

Stosowany na północy (i rzadziej na południu) statek handlowo – wojenny. To statki dużo większe od największych Langshipów, lecz nie tak zgrabne i zwrotne. Posiadają tylko jeden żagiel, który stanowi ich główny napęd, dziobnica i tylica sterczą wysoko w górę, a kadłub jest bardzo gruby: jego szerokość liczy sobie prawie 1/3 długości. Z przodu, z tyłu, a czasem także pod masztem wznoszą się kasztele zbudowane z bali mające zapewnić ochronę załodze i stanowiące platformę strzelecką dla łuczników. Z tyłu, po prawej burcie znajduje się wiosło sterowe. Są to raczej niezgrabne i powolne statki stworzone z myślą o przewozie ładunków, niż walce albo długich pościgach.

Cechy:

Załoga: 30 osób

Ładunek: 150 ton ładunku lub 300 osób lub 150 zwierząt wielkości koni lub krów

Cena: 300 sz. z

Siła: 100 P. Ran: 300 ZR: 30 Szyb: 30. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 50.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 10 Pancierz: 5

Kogi:

Największe (i stosunkowo młode) statki północy. Są to długie zwykle na 30 metrów, płaskodenne, pękate statki handlowe przystosowywane też do walki. Mimo, że napędzane przez jeden do trzech masztów o ozaglowaniu rejowym są powolne, a nawet zastosowanie nowoczesnych sterów zamiast wiosel sterowych nie gwarantuje im dużej zwrotności. Gdyby nie liczna załoga i dwa potężne kasztele byłyby bezbronne wobec Langshipów, czy nawet Nefów. Nadrabiają to licznymi załogami i dużymi zasobami uzbrojenia, jakie mogą transportować.

Cechy:

Załoga: 30 osób

Ładunek: 300 ton ładunku lub 600 osób lub 150 zwierząt wielkości koni lub krów

Cena: 1000 sz. z

Siła: 100 P. Ran: 500 ZR: 15 Szyb: 10. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 60.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 10 Pancierz: 5

Biremy:

Biremy to nieduże galery wyposażone jedynie w dwa rzędy wiosel, każde obsługiwane przez jednego wiosłarza. Najczęściej pracują na nich wolni, sownie opłacani marynarze, choć – z braku chętnych – pojawiają się ostatnio także statki, na których to zadanie spada na niewolników, jeńców wojennych czy więźniów. Prócz nich siłę napędową statku zapewnia pojedynczy maszt z dość prymitywnym żaglem, a za ster służy potężne wiosło sterowe. Są to szybkie, lekkie statki idealne do pościgu, szybkich podróży oraz transportu niewielkich ładunków. Spotykane są też większe statki podobnej konstrukcji (np. triremy), lecz są one mniej popularne.

Współczesne biremy najczęściej uzbrojone są w pojedynczy kasztel i taran, nie mniej jednak wiele z nich transportuje też dodatkowe uzbrojenie.

Cechy:

Załoga: 10 osób

Ładunek: 40 osób lub 4 tony ładunku

Cena: 500 sz. z

Siła: 100 P. Ran: 100 ZR: 60 Szyb: 50. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 30.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Dromony:

Dromony to długie, liczące sobie od 30 do 50 metrów galery. Najczęściej mają jeden rząd wiosel, a dodatkową siłę napędową stanowi jeden do trzech masztów wraz z żaglami. W centrum szerokiego na 5,5 do 7,5 metra kadłuba znajduje się wieża służąca zarówno za kasztel, platformę strzelecką jak i mostek kapitański. Dromony są dość szybkie

jak na statki ich wielkości, a przy tym bardzo ładowne. W prawdzie większość z nich służy za statki kupieckie, nie mniej jednak największą sławę osiągnęły na wojnach. Mimo, że transportują potężne tarany, to ich bronią główną są maszyny i operujący na pokładzie łucznicy.

Cechy:

Załoga: 100 osób

Ładunek: 100 ton lub 200 osób lub 100 zwierząt wielkości koni

Cena: 2000 sz. z

Siła: 300 P. Ran: 600 ZR: 40 Szyb: 60. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 60.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Skillfirg:

Nieduże łodzie, długie na 5 do 15 metrów, o wysmukłych kadłubach i jednym maszcie, na którym powiewa bardzo szeroki żagiel. Maszt łączy się z charakterystycznie wzniesionym, przypominającym łabędzią szyję dziobem oraz wysoką tylicą łodzi za pomocą olinowania, na którym często montuje się dodatkowe żagle. Prócz nich statek napędzany jest wiosłami w jednym rzędzie. Łódź nie ma ładowni, lecz na pokładzie znajduje się na tyle dużo miejsca, by rozbić nań namiot. Jednostki tego typu używane są przez elfy, głównie do żeglugi śródlądowej oraz przybrzeżnej, tak w charakterze niedużych łodzi pościgowych, jak i wycieczkowych jachtów, statków pasażerskich oraz transportu wojowników, a nawet towaru, choć do tego ostatniego ich parametry nie są najlepsze. Ewentualni pasażerowie jak i wojownicy często wykorzystywani są w charakterze dodatkowych członków załogi, zwłaszcza wiosłarzy

Cechy:

Załoga: 5 osób

Ładunek: 30 osób lub 10 ton ładunku lub 10 koni albo podobnych zwierząt

Cena: 100 sz. z

Siła: 100 P. Ran: 100 ZR: 50 Szyb: 50. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 40.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Firgar:

Typ elfickich statków wywodzących się wprost od poprzedniego, będący w prostej linii przodkiem zarówno drakarów północy jak i galer południa, które to narodziły się w wyniku nieudolnego naśladownictwa. Jest to długi, wąski statek uzbrojony w kasztel na tylicy oraz taranem na dziobie, poniżej poziomu wody. To drugie narzędzie montowane jest rzadko, głównie w trakcie wojny. Statki rzeczne są weń uzbrajane nieczęsto, podobnie jednostki nie angażujące się w konflikty. Najczęstszym sposobem walki tych jednostek jest po prostu ucieczka, choć nadają się i do starć. Poruszają się one bowiem bardzo szybko, a to dzięki 2-3 masztom o trójkątnych żaglach oraz jednemu lub rzadziej dwóm zestawom wiosel. Statki te dość poważnie różnią się między sobą konstrukcją. Jednostki morskie najczęściej jako główny napęd używają żagli, śródlądowe wiosel.

Cechy:

Załoga: 45 osób

Ładunek: 100 osób lub 50 ton ładunku lub 50 koni albo podobnych zwierząt

Cena: 800 sz. z

Siła: 100 P. Ran: 300 ZR: 40 Szyb: 60. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 40.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Skaidry:

Skaidr to nazwa dla największego typu statków budowanego na kontynencie, a konkretnie w stocznjach Mrocznej Puszczy i Lasu Cienia. Prócz tych miejsc wykonywane są jeszcze tylko przez morskie elfy, w wielkim oddaleniu od ładu. Proces budowy skaidra, jest podobny do metody wykuwania elfich mieczy i jest częściowo magiczny. Wydaje się, że bez zastosowania nadprzyrodzonych środków konstrukcja ta powinna się rozpaść, a już na pewno nie powinna być taka szybka. Okrętów tego typu jest (stosunkowo) niewiele, proces ich powstawania trwa latami, ale efektem jest powstanie statku o niezwyklej parametrach mogącego służyć przez wieki.

Cechą charakterystyczną dla Skaidrów są wysoko wzniesione dzioby i rozłożyste żagle, które przypominają łabędzie skrzydła. W charakterze dodatkowego napędu służy pojedynczy rząd wiosel (na statkach ciemnych elfów zdarza się ich więcej). Drugą typową dla tego statku cechą jest fakt, że jest on jednostką pełnomorską. Skaidry nie są zdolne do pływania po rzekach.

Cechy:

Załoga: 65 osób

Ładunek: 400 osób lub 200 ton ładunku lub 200 koni albo podobnych zwierząt

Cena: 5000 sz. z

Siła: 200 P. Ran: 500 ZR: 30 Szyb: 50. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 40.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Hagir: elfi statek – miasto:

Używany przez elfy morskie większy (naprawdę bardzo dużo) kuzyn Skaidra. Płaskodenny i nieco beczkowaty, oprócz głównego kadłuba wsparty też na bocznych pływakach nadających mu postać katamaranu. Pozbawiony jest wdzięku, majestatu i szybkości normalnych, elfich statków i mimo, że porusza się jak mucha w smole, to chyba żaden pirat nie był na tyle głupi, by go atakować. Hagiry to statki dalekomorskie, rzadko pływające blisko lądu, najczęściej w grupach i przy towarzystwie innych, mniejszych jednostek. Są tak duże, że nie mogą wchodzić do większości portów. Z całą pewnością są budowane z potężną pomocą magii. Mówi się, że okręty te są żywymi stworzeniami, lecz nie jest to prawda. Mylne wrażenie pochodzi stąd, że często zaopatrzone są we własne ogrody pełniące rolę miejsca relaksu dla załogi oraz źródła żywności.

Nawet nieprzygotowany do wojny Hagir i tak wyposażony jest w 3 lub 4 kasztele i tak dużo innej broni, że potrafiłby zatopić dowolny, mniejszy okręt. Jedyna próba taranowania, jaka jest znana zakończyła się zatonięciem statku, który podjął się tego zadania. Abordażę natomiast to szaleństwo choćby z tego powodu, że statki te stanowią domy dla całych społeczności elfów, które po prostu liczebnie przeważają nad większością napastników.

Cechy:

Załoga: 200 osób

Ładunek: 1000 osób lub 2000 ton ładunku lub 1000 koni albo podobnych zwierząt

Cena: 10 000 sz. z

Siła: 400 P. Ran: 800 ZR: 20 Szyb: 20. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 80.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Kul'Hir (Czajka):

Orkowie nie posiadają szczególnie rozwiniętego rzemiosła szkutniczego, głównie z tej przyczyny, że ich klany mają bardzo ograniczony kontakt z morzem oraz zlewiskami większych rzek. Przez to tradycja żeglarstwa rozwinęła się wśród nich jedynie w bardzo znikomym stopniu. Jednym z jej wyników były właśnie czajki. Statki te są częściowym naśladownictwem wczesnych, ludzkich łodzi na bazie których powstały drakkary. Przy tym są największymi jednostkami, jakie orkowie potrafią budować przy swym nisko rozwiniętym rzemiośle. Czajka jest długą i dość szeroką, płaskodenną łodzią. Wydaje się wysoka, lecz w pełni załadowana zanurza się bardzo głęboko. By zwiększyć jej wyporność po bokach montuje się pływaki z trzciny. Poruszana jest przez rząd wiosł i jeden, dość prymitywny żagiel. Jest na tyle lekka, by załoga mogła ją transportować na plecach.

Czajki stały się bardzo popularną metodą podróży na rzekach. Na tyle, że rozpowszechniły się daleko od orkowych siedzib. Mało kto jednak wie, że mogą pływać także po morzach. Są na nich szczególnie niebezpieczne. Głęboko zanurzone są trudno dostrzegalne z innych okrętów, podczas, gdy ich załogi doskonale widzą cięższe statki. Orkowie korzystają z tego, trzymając się w pewnej oddali za swymi statkami i atakując je pod osłoną nocy.

Cechy:

Załoga: 20 osób

Ładunek: 10 osób lub 5 ton ładunku

Cena: 300 sz. z

Siła: 100 P. Ran: 100 ZR: 30 Szyb: 30. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 40.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 20 Pancierz: 5

Ogromne żółwie:

Miast tradycji żeglarskich orkowie rozwinęli obyczaj hodowli i przysposabiania do pracy i walki różnego rodzaju potworów i dziwacznych stworzeń. Wargowie, wywerny i mamuty to tylko kilka z bardziej znanych. Kolejnym są gigantyczne, morskie żółwie, których lęgowiska znajdują się na wulkanicznych plażach Gór Ognistych.

Potwory te mimo swojego rozmiaru nie stanowią szczególnego zagrożenia dla ludzi. Żółwie – olbrzymy są drapieżnikami chętnie pożywiającymi się ssakami, lecz nie atakują statków a na lądzie nie stanowią zagrożenia, są bowiem zbyt powolne. Chętnie pożywiają się pływakami lub unoszoną przez wodę padliną, lecz ich główny pokarm prawdopodobnie stanowi plankton. W jego poszukiwaniu nurkują na duże głębokości. Orkowie nauczyli się ujeżdżać te stworzenia i korzystają z nich jak ze swego rodzaju morskich rumaków, będących wsparciem dla czajek i środkiem transportu.

Ogromne żółwie są raczej głupie i dają się łatwo kierować, zwłaszcza, jeśli są popędzane bólem. Głównym zagrożeniem dla załóg tego typu „statków” jest fakt, że stwory te mogłyby się zanurzyć topiąc jeźdźców w odmętach. Problemu tego uniknięto kneblując im paszcze tak, by nie mogły ich zamknąć. Próba zanurzenia się w takich warunkach zakończyłaby się utopieniem stwora. Wydaje się, że potwór instynktownie unika tego.

Zwykle stwory te albo niosą na swych plecach kasztele pełne żądnych walki orków, albo uzbrajane są w tarany, którymi próbują zatapiać okręty wroga. Czasem transportują też prymitywne maszyny bojowe. Dodatkową zaletą żółwi jest ich umiejętność poruszania się po lądzie, co jest bardzo przydatną ciekawostką. Niektóre klany używały ich nawet w walkach lądowych, jako prowizoryczne zastępstwo mamutów, lecz stwory te nie sprawdziły się: były zbyt powolne, a zaatakowane chowały się w głąb skorup. Gdy im to uniemożliwiono zakładając specjalne kołnierze na szyję i kończyny okazały się skuteczniejsze, lecz ginęły nader łatwo.

Cechy:

Załoga: 5 osób

Ładunek: 20 osób lub 10 ton ładunku

Cena: 300sz. z

Siła: 100 P. Ran: 100 ZR: 10 Szyb: 10 (40 w wodzie). Int: 10 Mądr: 10 Sił. Wol: 60 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 30 Szcz: 10

Wyt: 60. Op: 20 Char: 20 Wdzk: 20 W. Wręcz: 3

Liczba ataków: 1

Cios: 3k6

Zdolności: Bardzo silny, pływanie

Inwentarz: brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik, żywi się padlinom, morskimi stworzeniami, rybami i planktonem.

Występowanie: rzadki

Aktywność: Dzienna

Wielkość: bardzo duża

Inteligencja: zwierzęca.

P. Pancerza: 20 (poza głową i kończynami)

Obrona: 0 Gigantyczne żółwie nie podejmują akcji obronnych

Atak: 0

Żółw:

Zaatakowany gigantyczny żółw chowa kończyny do wnętrza pancerza i nie podejmuje żadnych akcji.

Łodzie wiosłowe:

Łodzie wiosłowe to chyba najpopularniejszy środek transportu wodnego. Nie są duże i nie nadają się do transportu większych ilości towarów ani ludzi przez dłuższy czas. Nie mniej jednak wystarczą, by przewieźć kogoś na drugą stronę rzeki lub wykonywać krótkie kursy blisko brzegu. Posiada je więc sporo ludzi, służą one tak za rozrywkę jak i narzędzie pracy dla przewoźników, rybaków, przemysłowców i setek innych osób trudniących się jakimkolwiek zawodem związanym z wodą. Wojskowi także ich używają, najczęściej do przepraw przez rzeki i inne, nieduże zbiorniki morskie.

Cechy:

Załoga: 1 osoba

Ładunek: 10 osób

Cena: 50sz. z

Trudność wykonania: 0

Siła: 20 P. Ran: 30 ZR: 30 Szyb: 20. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 40. Op:

n/a Char: n/a Wdzk: 20 Pancerz: 5

Dhow

Dhow to nieduża, smukła łódź tradycyjna dla kultur arabskich. Charakteryzuje się stosunkowo płytkim zanurzeniem i nie wystaje za bardzo nad wodę. Ma zwykle jeden (choć większe dhowy mogą posiadać nawet dwa lub trzy) maszt z żaglem oraz wiosło sterowe. Statki takie służą najczęściej do handlu. Ich załogi kursują docierając do Nod i Indu oraz południowych portów Laruzji. Jako, że są szybkie i stosunkowo tanie Arabowie dość często używają ich jako statki pirackie

Cechy:

Załoga: 10 osób

Ładunek: 40 osób lub 40 ton ładunku

Cena: 300 sz. z

Siła: 100 P. Ran: 100 ZR: 50 Szyb: 50. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 40.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancerz: 5

Feluka

Nieduża łódź pochodzenia arabskiego używana na morzach południowych do przewozu pasażerów, handlu oraz połowu ryb. Bywa też często używana do podróży rzecznych. Przypomina z wyglądu mały dhow, wyposażona jest jednak w pojedynczy lub podwójny żagiel typu łańskiego. Jest zdolna do wykonywania rejsów po pełnym morzu, jednak niewielkie zapasy zabierane na pokład powodują, że nie nadaje się do długich rejsów.

Cechy:

Załoga: 2 osoby

Ładunek: 15 osób lub 5 ton ładunku

Cena: 300 sz. z

Siła: 50 P. Ran: 40 ZR: 60 Szyb: 60. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 40. Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Baghlah

Tym statku blisko spokrewniony z dhow. Jest jednak wyższy i większy, wyrasta z wody. Posiada zwykle dwa albo trzy maszty oraz przedni fok. Ma około 20 metrów długości. Używany jest przez bogatszych kupców, statki takie docierają aż do Indu i Kataju, potrafią przy dobrej pogodzie dobijać też do północnych portów Laruzji. Wykorzystywane są zarówno do piractwa, jak i zwykłych rejsów handlowych, przy czym do tego ostatniego niechętnie. Baghlahy są bowiem relatywnie powolne, a przy tym widoczne z daleka. Większość arabskich piratów woli więc mniejsze lecz szybsze Dhowy.

Cechy:

Załoga: 20 osób

Ładunek: 100 osób lub 200 ton ładunku

Cena: 300 sz. z

Siła: 200 P. Ran: 200 ZR: 50 Szyb: 40. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 60.

Op: n/a Char: n/a Wdzk: 30 Pancierz: 5

Tratwa (mała):

Tratwa to po prostu zbite lub związane ze sobą bale drewna, które, dzięki naturalnej wyporności unoszą się na powierzchni wody. Jest to stanowczo najłatwiej osiągalny środek pływający, często więc jest używany przez mniej lub bardziej zorganizowane grupy do poruszania się po wodzie. Tratwy niestety mają trudności z płynięciem pod prąd bywają niestabilne i stanowczo nie nadają się do poruszania po akwenach morskich. Znacznie lepiej sprawdzają się natomiast na rzekach czy jeziorach.

Mała tratwa to pojazd wykonany z pni kilku drzew, nadaje się do przepławiania przez rzekę dla grupy kilku osób lub spławu nawet kilkaset kilometrów wraz z prądem. Jest w niewielkim stopniu sterowna.

Tratwy bardzo rzadko trafiają do sprzedaży. Częściej po prostu są wykonywane przez ich użytkowników.

Cechy:

Załoga: 1 do 5 osób

Ładunek: 10 osób lub 0,5 tony

Cena: brak

Trudność wykonania: 0

Siła: 20 P. Ran: 30 ZR: 10 Szyb: 10. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 30. Op:

n/a Char: n/a Wdzk: 10 Pancierz: 5

Tratwa (duża):

Tego typu tratwa to powiązane ze sobą pnie wielu drzew. Jest znacznie większa i wyborniejsza od zwykłych pojazdów tego typu, jednak znacznie trudniejsza w sterowaniu. Tego typu tratwy to domena flisaków. Ludzie tacy zajmują się spławem ściętych drzew oraz handlem. Pnie wiązane są właśnie w tratwy, a następnie kierowane ku morzu. Flisacy dodatkowo często ładują nań różnego rodzaju inny ładunek, którym handlują na wybrzeżu. Do domostw wracają natomiast albo mniejszymi łodziami, które holują zwykle za tratwami, albo piechotą.

Cechy:

Załoga: 5 osób

Ładunek: 20 osób lub 2 tony ładunku

Cena: 0 do 10 sztuk złota (wartość sprzedaży: 50 sztuk złota)

Trudność wykonania: 0

Siła: 20 P. Ran: 50 ZR: 10 Szyb: 10. Int: n/a Mądr: n/a Sił. Wol: n/a Mist: n/a Mag: n/a Spost: n/a Szcz: 10 Wyt: 30. Op:

n/a Char: n/a Wdzk: 10 Pancierz: 5

Statki: zasady:

Statki podlegają tym samym zasadom, co istoty żywe. Nie mniej jednak istnieje kilka poważnych różnic:

- statki wykonują swój ruch raz na 5 tur.

- statki poruszają się na odległość równą Szybkość x 5

- statki nie mogą (co oczywiste) biegać.

- wszystkie posiadają zdolność „Nieczułość” i nie otrzymują punktów zmęczenia.

- Spostrzegawczość, Mądrość, Inteligencja, Opanowanie i Charyzma statku równe są tym cechom u jego kapitana.

- zabranie statkowi wszystkich punktów ran nie oznacza jego zniszczenia, a przebicie kadłuba. Od tego momentu okręt nabiera wody i w ciągu 1k100 tur tonie. Statek można naprawiać, wykonując test Rzemiósła. W każdej turze oznacza to załatanie 1k3 utraconych punktów ran.

- statki nie mogą blokować ani parować ran, ale mogą próbować wykonywać uniki. Niestety jedynie przed

atakami innych okrętów, machin oblężniczych, Bardzo Dużych i Gigantycznych istot oraz zdarzeniami losowymi typu zderzenia etc.

- statki posiadają tyle ataków, ile rodzajów broni (tylko taranów, kruków i machin oblężniczych) na nich zamontowano.

- jeśli obydwa statki zdołają się połączyć burtami, czy to za pomocą lin z hakami rzucanych przez załogę, czy też dzięki krukowi jedna z załóg może spróbować abordażu. Rozgrywany jest on jak oddzielna bitwa lądowa.

Ulepszenia dla statków:

Zasadniczo każdy statek może dysponować dowolną ilością ulepszeń. Jednak jedno ulepszenie nie może być wybrane więcej, niż raz. Ulepszenia kupuje się, jak zwykle przedmioty. Lista dostępnych przedmiotów podana jest poniżej oraz na stronie 118 dodatku Wojna Totalna w rozdziale Broń Okrętowa.

Mistrzowskie stery:

Ster naszego statku został lepiej i staranniej wykonany, niż w wypadku innych jednostek pływających. Dzięki temu jednostka łatwiej utrzymuje kurs i jest zwrotniejsza. Okręt dysponujący tym ulepszeniem otrzymuje premię +20 do wszystkich testów Zręczności oraz do testów omijania przeszkód.

Mistrzowskie stery	Miasto:	60sz.z / sztuka	Brak
--------------------	---------	-----------------	------

Kajuty pasażerskie

Większość laruzijskich statków nie ma kajut pasażerskich, lub ma ich niewiele, przeznaczonych dla specjalnych gości. Pasażerowie są brani na pokłady chętnie i w dużych ilościach, jednak – jeśli nie płacą odpowiednio dobrze – oczekuje się, że poradzą sobie śpiąc w ładowni lub na górnym pokładzie. Tak samo zresztą robią zwykli marynarze. W tej jednostce natomiast zwykłą przestrzeń ładowni zagospodarowano jako przestrzeń dla pasażerów. Pozwala to zabrać 2 razy więcej osób, niż normalnie, jednak jedynie połowę ładunku. Kajuty na tym statku nie są szczególnie wysokiej jakości. Po wyrzuceniu zeń hamaków mogą więc służyć jako stajnie i pozwalają zabrać 2x tyle zwierząt, co zwykle.

Kajuty pasażerskie	Miasto:	30sz.z / sztuka	Brak
--------------------	---------	-----------------	------

Dobre kajuty pasażerskie

Ta jednostka wyposażona jest w kajuty, które w mniejszym stopniu przypominają stajnie, a w większym pokoje średniej jakości karczmy. Nadal są niewygodne, jednak pozwalają spędzić rejs w warunkach, które nie urągają ludzkiej godności. W Laruzji zaledwie kilka okrętów, przeznaczonych jako jednostki wycieczkowe dla szlachty i niższych szczeblem dworzan dysponuje tego typu ulepszeniami. Zwykle więc jednocześnie na pokładzie znajduje się spora ilość fachowej służby mającej uprzyjemnić rejs.

Osoby odpoczywające w luksusowych kajutach podczas odpoczynku rzucają 2 razy na odzyskiwanie zdrowia i Punktów Czarów, a następnie wybierają lepszy wynik.

Dobre kajuty pasażerskie	Miasto:	70sz.z / sztuka	Brak
--------------------------	---------	-----------------	------

Luksusowe kajuty

Na tym statku umieszczono wszystko, co może przydać się cieszącemu się życiem arystokracji, wliczając w to kolekcję dobrych win, miękkie łoża oraz dużą liczbę służby, w tym na pewno kucharza i jednego lub dwóch muzyków. Kajuty takie przystosowane są do goszczenia zaledwie kilku osób, za to w najlepszych możliwych warunkach. Posiadają takie wyłącznie wycieczkowe statki władców i możnych.

Osoby odpoczywające w luksusowych kajutach podczas odpoczynku rzucają 2 razy na odzyskiwanie zdrowia i Punktów Czarów, a następnie wybierają lepszy wynik. Dodaje też premię +4 do ewentualnego rzutu.

Luksusowe kajuty.	Miasto:	200 sz.z / sztuka	Brak
-------------------	---------	-------------------	------

Dodatkowy rząd wiosel

Okręt tego typu posiada dodatkowy rząd wiosel, dzięki któremu może poruszać się znacznie szybciej. Bardzo możliwe, że jednostka ta jest zbudowana w sposób nietypowy, jako coś pośredniego między żaglowcem, a statkiem wiosłowym. Statek z tą modyfikacją porusza się o 10% szybciej, niż wynikałoby to z jego klasy.

Dodatkowy rząd wiosel	Miasto:	50 sz.z / sztuka	Brak
-----------------------	---------	------------------	------

Ukryta lina holownicza

Okręt wyposażony jest w ukrytą linę, którą ciągnie za sobą pod powierzchnią wody. Może być do niej przyczepiony ładunek (jednak nie żywy ładunek), który w ten sposób jest niewidoczny. Bardzo dokładna inspekcja może wykryć obecność takiej liny, jednak odpowiedni błąd lub łapówka zapewne zmniejszy jej dokładność. Lini takie wykorzystywane są do przewozu kontrabandy i przemytu.

Lina może ciągnąć ładunek równy 10% zawartości ładowni. Gdy jest opuszczona statek wykonuje jednak wszelkie manewry z karą -10 do testów.

Ukryta lina holownicza	Miasto:	10 sz.z / sztuka	Brak
------------------------	---------	------------------	------

Jedwabne żagle

Żagle statku zostały wykonane z jedwabiu, materiału lżejszego i wytrzymalszego, niż większość wykorzystywanych w Laruzji, jednak jednocześnie potwornie wręcz drogiego. Jedynie kilka jednostek na kontynencie może pochwalić się takim zbytkiem, jednak jest on wart swej ceny. Statek wykorzystujący jedwabne żagle porusza się o 10% szybciej, niż wskazywałyby to zwykłe zasady. Otrzymuje też premię +20 do szybkości.

Jedwabne żagle	Miasto:	2000 sz.z / sztuka	Brak
----------------	---------	--------------------	------

Wzmocniony kadłub

Kadłub tego okrętu został wykonany ze szlachetniejszego drewna wyposażonego w dodatkowe żebra i liczne przypory. Okręt jest więc odporniejszy na wszelkiego rodzaju formy obrażeń i zniszczeń. Statek taki otrzymuje dodatkowe 10% Punktów Ran i premię +20 do testów Wytrzymałości.

Jedwabne żagle	Miasto:	500 sz.z / sztuka	Brak
----------------	---------	-------------------	------

Ozdoby:

Twój statek wyposażony został w zestaw ozdób i elementów, które w prawdzie nie czynią go użyteczniejszym, ale sprawiają, że jego wygląd nabiera efektywności i uroku. Wraz z nimi oczywiście jego właściciel oraz kapitan zyskują w oczach gapiów jako osoby pełne stylu, lub po prostu groźne i niebezpieczne. W zależności od okoliczności ozdoby mogą przybrać różne postacie, począwszy od stosunkowo prostych malowideł i rzeźb mających przynieść szczęście, po zdobienia ze złota, srebra i kości słoniowej.

W zależności od swego rodzaju ozdoby zapewniają premię +10 (jeśli są proste) lub +20 (jeśli są bardzo bogate) do testów społecznych opartych na wywieraniu dobrego wrażenia. Jeśli ozdoby mają na celu wywołanie grozy (jak wszelkiego rodzaju smocze głowy, baranie czaszki, czarne żagle etc.) premia przyznawana jest do Zastraszania. Premia obowiązuje tylko na morzu

Ozdoby proste	Miasto:	200 sz.z	Do kategorii tej zalicza się wszelkiego rodzaju malowidła i rzeźby zdobiące statek, a wykonane z pospolitych surowców, jak niezbyt cenne metale, drewno (w tym drewno szlachetne), skóra czy kość.
Ozdoby bogate	Miasto:	500 sz.z / sztuka	Do kategorii tej zalicza się wszelkie zdobienia wykonane z rzadkich i cennych substancji, jak srebro, kość słoniowa, złoto czy cenne kamienie.

Skrytki

Wewnątrz kadłuba okrętu znajduje się wiele starannie zamaskowanej i niewidocznej na pierwszy rzut oka przestrzeni ładownej. Można w niej umieścić wiele różnego rodzaju kontrabandę. Jeśli okręt nie będzie bardzo skrupulatnie przeszukiwany istnieje nadzieja, że dany towar nie zostanie znaleziony. Przechowywać tak można zarówno towary, ludzi, jak i zwierzęta.

W skrytkach nie może się znajdować więcej, niż 20% zwykłej zawartości ładowni.

Skrytki	Miasto:	300 sz.z	Brak
---------	---------	----------	------

Dodatkowe ładownie

Statek jest nieco większy, niż zwykli przedstawiciele jego rodzaju, dzięki czemu może zabierać większe ilości ładunku. Pod jego pokładem znaleźć się może o 20% więcej frachtu i pasażerów, niż wynika to z normalnych zasad.

Dodatkowe ładownie	Miasto:	200 sz.z	Brak
--------------------	---------	----------	------

Smukły kadłub:

Dzięki smukłemu kadłubowi statek nie tylko zyskuje piękną linię, ale też zdolność pokonywania wąskich przesmyków (+10 do testów ominięcia przeszkody) oraz szybkość, gdyż bez większych problemów tnie fale. Jednostka otrzymuje premię +10 do testów Zręczności, Szybkości i Wdzięku.

Smukły kadłub	Miasto:	600 sz.z	Brak
---------------	---------	----------	------

Płytkie zanurzenie:

Statek ten został tak skonstruowany, że zanurza się w wodzie płycej, niż inne jednostki. Dzięki temu rzadziej zdarza się, by utknął na mieliznie, z większą łatwością też podchodzi do brzegu. Statek taki otrzymuje premię +10 do testów unikania mielizn oraz +20 testów zejścia z mielizny. Dodatkowo, podchodząc do mielizny wykonaj test Spostrzegawczości lub Profesji: Żeglarstwo +20. Jeśli ci się on powiedzie jesteś w stanie określić, którędy twoja jednostka może ową mieliznę przepłynąć, bez narażania się na wpadnięcie nań, jak robią to inne statki. Jednak płytkie zanurzenie to mniejsza stabilność jednostki. Ta otrzymuje karę -10 do testów Zręczności. Dodatkowo otrzymuje podwójne obrażenia podczas każdego sztormu.

Płytkie zanurzenie	Miasto:	400 sz.z	Brak
--------------------	---------	----------	------

Sprzęt nawigacyjny:

Sprzęt nawigacyjny jest jedną z najważniejszych rzeczy, jakie powinny zostać zabrane na pokład. Pełen komplet sprzętu (wliczając się w to nie tylko busole, kompasy, sekstansy, ale też mapy morskie, lądowe i mapy nieba) jest bardzo drogi, ale też przydatny. Jego właściciel otrzymuje premię +20 do wszystkich testów Nawigacji (+5 za każdy punkt uzyskany dzięki jakości przedmiotu).

Sprzęt nawigacyjny	Miasto:	100 sz.z	Brak
--------------------	---------	----------	------

Tarany:

Tarany, to montowane nad wodą, jak i pod nią urządzenia, za pomocą których statek – zderzając się z innym okrętem – stara się go zatopić. Generalnie istnieją dwa ich typy: montowane nad powierzchnią wody jak i powyżej niej. Użycie tych pierwszych jest łatwiejsze, nie mniej jednak ich skuteczność jest mniejsza. Tarany podwodne należą do jednych z bardziej niebezpiecznych broni morskich, ale są bardzo obosieczne.

Statek może być wyposażony tylko w jeden taran.

Taran nadwodny	Miasto:	30sz.z / sztuka	Taran zadaje 5k20 ran.
Taran podwodny	Miasto:	30sz.z / sztuka	Taran tego typu zadaje 5k20 ran, ponadto – jeśli statek miał okazję przynajmniej 1 swoją tury rozpedzać się - trafiony okręt musi wykonywać test Wytrzymałości. Jeśli mu nie powiedzie jego kadłub zostaje przebity niezależnie od otrzymanych ran. Używając tego taranu rzuć 1k20. Wynik 1 oznacza, że obie jednostki zaczęły się ze sobą i nie jest możliwe ich rozdzielanie. Jedna z nich tonąc wciągnie pod wodę drugą.

Kasztele:

Kasztele to drewniane wieże budowane na pokładach statków. Dają one schronienie załodze podczas abordażu, a ponadto stanowią platformę strzelecką dla łuczników. Większość statków posiada jeden kasztel, czasem zdarzają się wyposażone w dwa, lecz należą one do rzadkości.

Za każdy kasztel załoga otrzymuje premię +2 za umocnienia podczas rozgrywania abordażu.

Kasztel	Miasteczko	50sz.z / sztuka	Brak.
---------	------------	-----------------	-------

Miotacze ognia:

Niektóre ludy i rasy opanowały umiejętność budowy machin, działających na podobnej zasadzie, co gigantyczne strzykawki wystrzeliwujących na przeciwnika strumienie płonącej nafty, lub zapalającej się w kontakcie z wodą substancji zwanej „ogniem krasnoludzkim” lub „elfim ogniem”. Jest to prawdopodobnie najgroźniejsza broń stosowana na morzach, z łatwością niszcząca tak wrogie okręty jak i ich załogi. Co gorsza nie są znane żadne metody obrony przed nią. Wadą broni jest jej relatywnie krótki zasięg, oraz to, że niszczy bezpowrotnie atakowane statki, które w innych warunkach można byłoby przejąć.

Miotacz ognia:	Miasto krasnoludów, morskich elfów lub w Trisanii.	50sz.z / sztuka	Miotacz ognia zadaje 10k6 ran wszystkim obiektom w stożku o szerokości 4 metrów i długości 30 metrów. Wywołuje też automatycznie pożar o sile 1k6 +1. Ponowne załadowanie miotacza wymaga 10 tur. Urządzenie musi być obsługiwane przez minimum 3 ludzi.
Amunicja	Miasto krasnoludów, morskich elfów	10sz.z ładunek	Nafta lub elfi ogień starczający na jeden strzał.

lub w Trisaniu.		
-----------------	--	--

Kruki:

Kruk to rodzaj opuszczanego pomostu wyposażonego w hak. Zrzucany jest na pokład wrogiego statku podczas rejsu niemal burta w burtę łącząc się z nim i uniemożliwiając rozdzielenie okrętów, oraz pozwalając żołnierzom z łatwością dokonać abordażu.

Kruk zapewnia premię +2 do siły armii podczas abordażu na wrogi okręt, jeśli jest się stroną atakującą.

Kruk	Miasto	30sz.z	Brak.
------	--------	--------	-------

Machiny:

Czyli normalne maszyny oblężnicze, opisane już w poprzednich rozdziałach. Są popularną bronią na statkach, pełniąc funkcję prymitywnej artylerii przeciwokrętowej, jak i pomagają przy ostrzeliwaniu wybrzeży. Niczym nie różnią się od zwykłych balist i katapult. Maszyny zostaną omówione w osobnym rozdziale.

Jeźdźcy potworów:

Niekiedy na pokładach statków stacjonują też jeźdźcy różnego rodzaju groźnych bestii, którzy nękają swymi atakami załogi wrogich okrętów. W tego rodzaju walce powietrzni wojownicy sprawdzają się bardzo dobrze. Ich stwory ciskają z góry ciężkie głazy, a oni sami miotają bomby zapalające, które z łatwością ogarniają okręty ogniem. W prawdzie narażeni są na ostrzał prowadzony przez załogi, nie mniej jednak ich nagły atak potrafi nieraz poważnie przerzedzić flotyllę nieprzyjaciela.

Oslony:

Oslony to wielkie, wiklinowe tarcze czasem dodatkowo obite skórą, które ustawia się na burtach statków. Ochraniają one załogi okrętów przed ostrzałem łuczników, jednocześnie – dzięki otworom strzelniczym – pozwalają prowadzić samodzielnie ogień. Oslony są zbyt lekkie, by wytrzymać ostrzał machin.

Oslona	Miasteczko	30sz.z	Brak.
--------	------------	--------	-------

Pancerz:

Wiele statków, zwłaszcza tych przeznaczonych głównie do walki, ciężkich i potężnych chroniona jest dodatkowo pancerzem, który zwiększa ich odporność na ataki. Generalnie – z racji tego, że nadmiernie obciążony statek poważnie traci na szybkości, a dodatkowo słona woda łatwo koroduje i niszczy tę ochronę – stosuje się dwa materiały do ochrony pokładu: skóry i miedź. Skóry, mimo, że lekkie i relatywnie tanie jednak nie są najodporniejsze. Miedź natomiast jest skuteczniejszą obroną, nie mniej jednak nie wytrzymuje porównania z prawdziwymi, pancernymi płytami ze stali. Te jednak – mimo, że trudne do zniszczenia – w kontakcie ze słoną wodą niszczejają tak, że ich używanie mija się z celem.

Skóry	Miasto	100sz.z	Skóry, którymi obito pokład i burty statku chronią przed częścią ataków, oraz zapaleniem się okrętu. Zapewniają mu +5 Punktów Pancerza.
Miedziany pancerz	Miasto	300sz.z	Miedziane płyty, którymi obito pokład znacznie zwiększają wytrzymałość okrętu, który już nie tak łatwo uszkodzić. Zapewniają mu premię + 15 Punktów Pancerza.

Statki a ich Jakość:

Statki, podobnie jak inne przedmioty mogą otrzymywać premię za większą jakość wykonania. Otrzymane za nią punkty można wydawać na: Zdobienia oraz na dodatkowe cechy. Za każdy, spożytkowany w ten drugi sposób punkt okręt otrzymuje 10 dodatkowych punktów do jednej ze swoich Cech lub zwiększa o 10% swą maksymalną liczbę Punktów Ran.

4) Żegluga dalekomorska (zasady):

Nawigacja:

Większość laruzyjskich statków porusza się po wodach przybrzeżnych lub śródlądowych, nie spuszczać lądu z oczu. Ten sposób podróży ma wady: przy brzegu łatwiej niż na pełnym morzu wpaść na skały lub mielizny, silny prąd lub wzburzone fale mogą cisnąć okręt na ląd. Ma też zalety: statek tak poruszający się nie ma problemów z nawigacją, wystarczy, by płynął wzdłuż lądu. Jeśli oddali się od niego o więcej niż 40 kilometrów ląd znika z oczu, a załoga znajduje się na bezkresie otwartego morza, gdzie nie ma żadnych punktów orientacyjnych. Zdana jest wyłącznie na gwiazdy i przyrządy nawigacyjne.

W takich momentach załoga musi wybrać dwie postacie: nawigatora i sternika. Nawigator określa pozycję

statku i wyznacza kurs. Robi to wykonując test Spostrzegawczości, Mądrości lub Profesji: Żeglarstwo (zależnie od wyboru Gracza). Jeśli ten się powiedzie udaje mu się określić pozycję statku i wyznaczyć poprawny kurs. Jeśli nawigator znajduje się na akwenuie, którego nie zna lub panują złe warunki pogodowe może otrzymać modyfikator ujemny – 20 do testu.

Następnie Sternik wykonuje test Charyzmy, Zręczności lub Profesji: Żeglarstwo (zależy od wyboru Gracza) celem utrzymania statku na kursie.

Oba testy wykonywane są raz dziennie.

Jeśli któryś z tych dwóch testów nie powiedzie się statek zbacza z kursu. Rzuć 1k8, by określić, w jakim kierunku: 1: północ, 2: północny wschód, 3: wschód, 4: południowy wschód, 5: południe, 6: południowy zachód, 7: zachód, 8: północny zachód. Statek płynie w tamtą stronę aż do napotkania lądu lub wykonania udanego testu Nawigacji co pozwala ustalić, że zboczyliśmy z kursu i wykonać jego korektę.

Przeszkody:

Zasadniczo, mimo, że morze wydaje się często puste napotkać nań można różnego rodzaju przeszkody, które nie tylko mogą zaszkodzić statkowi, ale też doprowadzić do jego zniszczenia. Najprostszym sposobem poradzenia sobie z nimi jest ich ominięcie. Wymaga to testu Zarządzania (w oparciu o Charyzmę lub Mądrości, wybór Testującego) lub Profesji: Żeglarstwo (również wybór testującego). Jeśli ten się powiedzie przeszkody udaje się uniknąć.

Trudność testu zależy od rodzaju przeszkody:

- 0: widoczna, jednak niezbyt groźna i nieruchoma przeszkoda np. oznaczona na mapach lub wystająca nad wodę skała, mielizna etc.

- 10: trudna do zauważenia, lub niebezpieczna przeszkoda: podwodna skała lub rafa, niewidoczna mielizna

- 20: niebezpieczna przeszkoda np. skała lub rafa, na którą statek jest znoszony przez zdradliwy prąd morski, dryfujący wrak

- 30: duża, szczególnie niebezpieczna lub ruchoma przeszkoda. Ten poziom trudności testu zarezerwowany jest dla próby ucieczki przed zauważoną w porę sztormem, obcym statkiem, potworem, trąbą wodną czy potężnym, wciągającym okręt wirum wodnym.

Jeśli statek zderzy się z przeszkodą musi wykonać test Wytrzymałości. Jeśli ten się nie powiedzie kadłub zostaje przebity i jednostka zaczyna tonąć. Cały czas oczywiście można próbować załatać lukę.

Wpadnięcie na mieliznę niesie inne skutki. Tego typu okręt nie tonie, jednak zostaje zatrzymany na mieliznie. Można go próbować uwolnić. Wymaga to wykonanie testu Profesji: Żeglarstwo. Test ten może być ponawiany raz na 8 godzin.

Pogoda:

Tym, co jest najważniejsze dla żeglugi na morzu jest niestety pogoda. Zła pogoda może doprowadzić do katastrofy i zatonięcia okrętu. Jej poprawa: znacznie przyspieszyć podróż. Zasadniczo najlepsza pogoda jest w lecie. Znacząca pogarsza się jednak dopiero na przełomie października i listopada, by wrócić do normy wraz z końcem marca.

Pogoda określana jest za pomocą następującej tabeli:

Rzuć 1k6:	Opis fabularny:	Opis mechaniczny:
1: Bardzo sprzyjająca	Statkowi towarzyszą silne, korzystne wichry, niebo jest czyste, a morze spokojne. Nic nie stoi na przeszkodzie rejsowi.	Okręt (jeśli jest żaglowcem) porusza się o 20% szybciej, niż wynikałoby to ze zwykłych zasad. Inne statki płyną o 10% szybciej, niż wynikałoby to ze zwykłych zasad.
2: Korzystna	Morze jest dość spokojne, wiele lekka bryza, statek tnie niewysokie fale bez większych problemów poruszając się do przodu z dużą szybkością.	Okręt (pod warunkiem, że jest żaglowcem) porusza się o 10% szybciej, niż wynikałoby to ze zwykłych zasad.
3: Normalna	Wieje niezbyt mocny wiatr, fale chłoszczą burty statku, jednak nie są (na szczęście) zbyt wysokie. Statek brnie przed siebie utrzymując stałą prędkość.	Brak.
4: Niesprzyjająca	Wiatr jest słaby i często zmienia kierunki, ewentualnie wieje w przeciwnym kierunku zmuszając statek do ciągłej walki z nim. Potężne bałwany uderzają raz po raz o kadłub.	Statek (o ile jest żaglowcem) brnie przed siebie z najwyższym trudem. Porusza się o 10% wolniej, niż wynikałoby to ze zwykłych zasad.
5: Zła	Wiatr jest bardzo słaby i niemal nie wieje. Ewentualnie wieje bardzo mocno, jednak w przeciwną stronę, niż jest to konieczne. Statek zmuszony jest do walki z pogodą i gigantycznymi, miotającymi nim falami.	Statek porusza się o 10% wolniej, niż wynikałoby to ze zwykłych zasad. Jeśli jest żaglowcem: porusza się o 20% wolniej.
6: Bardzo zła	Panuje cisza, podnosi się mgła lub	Podnosi się mgła, zaczyna się cisza lub sztorm (wybór

Zasadniczo na początku rejsu Mistrz Gry rzuca 1k6 w tabeli, by określić wyjściową pogodę. Ta zmienia się co tydzień. W celu ustalenia zmian należy wykonać kolejny rzut 1k6. Jeśli wypadną oczka parzyste: pogoda poprawia się o 1 stopień, jeśli nieparzyste: psuje się o 1 stopień. Efekty Bardzo Złej pogody są różne i zależą od okoliczności. Tak więc:

Cisza: statek, jeśli jest żaglowcem nie porusza się (ewentualnie jest znoszony przez prąd morski). Jeśli posiada wiosła może nadal się poruszać, jednak płynie jedynie z połową prędkości.

Mgła: statek może poruszać się normalnie, uwzględniając jednak to, że niczego nie widać. Wszystkie testy Nawigacji i Omijania Przeszkód wykonywane są z karą -20 punktów.

Sztorm: Sztorm nadchodzi w przeciągu 1 dnia od wykrycia go. Daje to szansę na przygotowanie statku, a w wypadku małej jednostki: wyciągnięcia go na ląd. Statki znajdujące się przy brzegu mogą też próbować zakotwiczyć w osłoniętej zatoce.

Podczas sztormu statek porusza się ze swoją normalną prędkością, jednak w żaden sposób nie jest możliwe sterowanie nim w którąkolwiek stronę. Dryfuje więc cały czas miotany falami i jest znoszony z kursu.

Za każdy dzień spędzony w sztormie statek otrzymuje 1k20 ran nie zatrzymywanych przez żaden pancerz. Jego naprawa nie jest możliwa, dopóki morze nie uspokoi się. Jeśli to nie nastąpi: okręt najpewniej tonie.

Dodatkowo co 8 godzin statek musi wykonać test Zręczności. Jeśli ten zakończy się krytyczną porażką morze zmywa za burtę jednego człowieka. Jeśli na pokładzie nie ma innych ludzi, niż Postacie Graczy i kluczowi BN-i Mistrz Gry może zaprzestać testów Zręczności.

Żywność i woda

Na morzu nie jest możliwe uzupełnianie wody i żywności. Statki muszą więc zabierać ze sobą jej odpowiednie zapasy. Zasadniczo zakłada się, że jedna istota potrzebuje 1 kilograma żywności oraz 5 litrów wody dziennie. Jeśli statek nie posiada ich odpowiedniej ilości zaczyna się Głód. Załoga nie ma sił pracować, tak więc statek wykonuje wszystkie testy z karą -20. Co więcej: po tygodniu ludzie zaczynają umierać. Co tydzień umiera 1k10 procent załogi.

Jeśli brakuje wody ludzie zaczynają umierać codziennie.

Każdy dzień głodu obniża Morale załogi o 1 punkt.

Suchary	Wioska	1 sztuka złota / 100 kilogramów	Zwykły, suszony chleb.
Solone mięso	Wioska	10 sztuk złota / 100 kilogramów	Mięso lub ryby zakonserwowane solą. Załoga jedząca ten pokarm potrzebuje tylko 0,5 kilograma żywności dziennie, gdyż jest znacznie pożywniejszy.
Elfie suchary	U Specjalistów	25 sztuk złota / 100 kilogramów	Załoga żywiąca się elfimi sucharami jest odporna na Szkorbut, gdyż zawierają one wiele ziół i bezcennych mikroelementów.
Krasnoludzkie suchary	U Specjalistów	25 sztuk złota / 100 kilogramów	Krasnoludzkie suchary nigdy się nie psują.
Woda	Wioska	1 sztuka złota / 100 litrów	Słodka woda w beczkach.

Szkorbut

Jeśli statek pozostaje na morzu dłużej niż miesiąc wśród jego załogi zaczyna rozwijać się Szkorbut. Szkorbut jest chorobą spowodowaną brakiem witaminy C w diecie i powoduje upośledzenie regeneracji tkanek. Osoby cierpiące na niego uskarżają się na bóle mięśni, ich rany gorzej się goją, ciało zdaje się gnicić, wypadają im włosy i zęby. Jedyną metodą leczenia jest spożywanie pokarmu bogatego w witaminę C.

Każdy statek pozostający na morzu dłużej, niż miesiąc ogarnięty jest chorobą. Załoga nie ma sił pracować, tak więc statek wykonuje wszystkie testy z karą -20. Co więcej: po tygodniu ludzie zaczynają umierać. Co tydzień umiera 1k10 procent załogi.

Kiszona kapusta / Owoce cytrusowe	Wioska	1 sztuka złota / 100 kilogramów	Z racji dużej zawartości witaminy C zapobiegają szkorbutowi. Spożywanie 1 kilograma Kiszonej Kapusty lub Owoców Cytrusowych na członka załogi minimum raz na tydzień nie pozwala na wybuch szkorbutu.
-----------------------------------	--------	---------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Piwo, wino, miód

Kapitan musi liczyć się z buntem załogi. Jedną z metod jego uśmierzenia jest podawanie niezadowolonym ludziom alkoholu. W Laruzji zwykle jest to piwo, wino lub miód pitny. Tradycyjnie pity na statkach rum na kontynencie nie został jeszcze wynaleziony. Czasem stosuje się też brandy, czyli rodzaj mocnego alkoholu destylowanego z wina. To ma tą zaletę, że (podobnie jak miód) jest dużo mocniejsze, dzięki czemu zajmuje mniej miejsca w ładowni.

Zasadniczo wydanie 1 litra piwa lub 0,5 litra brandy albo miodu na członka załogi zwiększa jej Morale o 1 stopień, zmniejsza natomiast Dyscyplinę (na jeden dzień) o 1 stopień.

Piwo, Wino	Wioska	1sz.z / beczka 100 litrów	Beczka piwa warzy 200 kilogramów.
Miód pitny, Brandy	Miasteczko	10sz.z / beczka 100 litrów	Beczka brandu lub miodu warzy 200 kilogramów.

Psująca się żywność

Woda tęchnie, żywność natomiast się psuje. To naturalne prawo przyrody, jednak na morzu okazać może się ono szczególnie niebezpieczne, gdyż zasoby mogą zacząć kureczyć się w błyskawicznym tempie. Co tydzień psuje się 100 kilogramów Żywności, Wody lub innego tego typu zasobu (alkoholu, kapusty) i trzeba je wyrzucić.

Poszukiwanie zasobów:

Kapitan chcący uzupełnić posiadane przez siebie zapasy może zrobić to na dwa sposoby: kupując je w porcie (lub od załóg innych okrętów) lub próbując zdobyć je na lądzie. Ta druga metoda stosowana jest w trakcie pełnomorskich rejsów, w trakcie których załoga porusza się poza znanymi portami. Często używana jest też podczas wojen, gdy dociera ona do w regiony zamieszkałe przez wrogów swojego państwa, gdzie przybicie do portu zakończyłoby się (co najmniej) aresztowaniem statku i całej załogi.

Zasadniczo poszukiwania trwają jedną dobę. Załoga przybijając do nieznannej wyspy wykonuje rzut w poniższej tabeli:

Rzuc 1k10	Rezultat	Opis:
1:	Brak zasobów	Docierasz do bezludnej wyspy. Nie ma na niej wody ani żadnej żywności.
2-4	Woda	Wyspa, na której się znajdujesz jest pozbawiona ludzi, zwierząt i jadalnej roślinności. Jednak znajduje się na niej woda.
5-6	Woda i żywność	Wyspa, do której dotarłeś jest pozbawiona ludzi. Żyje na niej jednak sporo zwierząt, można tu też znaleźć dużo jadalnych roślin. Da się tu uzupełnić zapasy żywności oraz wody.
7	Woda, żywność, tubylcy (pokojowi)	Wyspa obfituje w potrzebne do życia zasoby. Żyje tu też plemię ludzi lub innych istot, z którymi można dobić interesu i dokonać wymiany handlowej.
8	Woda, żywność, tubylcy (wrodzy)	Dotarłeś do wyspy, na której znajdują się wszystkie, potrzebne ci zasoby. Żyje tu też jednak 2k100 wrogo nastawionych osób: piratów, Nordów lub innych tubylców. Uważają one skarby tej wyspy za swoje. Jeśli nie będziesz ostrożny mogą cię zaatakować i zniszczyć okręt.
9	Woda, żywność, potwory	Dotarłeś na wyspę, na której znajdują się wszelkie, niezbędne do przetrwania zasoby. Żyje tu też kilka groźnych potworów. Jeśli twoja załoga nie będzie uważna wielu marynarzy może stracić życie w ich szponach. Za każdy dzień pobytu na wyspie istnieje 10% szans, że któryś z nich zginie. Jeśli potwory zorientują się w waszej obecności mogą zaatakować statek.
10	Woda, żywność, potwory, skarby	Dotarłeś na wyspę, na której znajdują się wszelkie, niezbędne do przetrwania zasoby. Żyje tu też kilka groźnych potworów. Jeśli twoja załoga nie będzie uważna wielu marynarzy może stracić życie w ich szponach. Za każdy dzień pobytu na wyspie istnieje 10% szans, że któryś z nich zginie. Jeśli potwory zorientują się w waszej obecności mogą zaatakować statek.

5) Załoga

Jak powszechnie wiadomo żaden statek nie popłynie bez załogi. Prócz kapitana potrzeba też kilku osób wykonujących inne zadania, od pilnowania reszty załogi, by ta wykonywała swą pracę, po szarych majtków, na których barkach złożony jest cały trud utrzymania jednostki w sprawności.

Morale i Dyscyplina załogi

Dwiema najważniejszymi cechami opisującymi załogę statku jest jej Morale i Dyscyplina. Morale to zasadniczo zadowolenie osób płynących na statku z przebiegu rejsu oraz zgodność ich opinii z opinią dowódcy. Kiedy

jest wysokie członkowie załogi są przekonani, że koniec końców osiągną cel. Kiedy jest niskie: myślą, że kapitan wie gdzie ich na pewną śmierć, gotowi są też podnieść bunt.

Dyscyplina to natomiast posłuszeństwo, wymuszone za pomocą kar i nagród. Gdy jest wysokie żeglarze obawiają się drgnąć by nie wzbudzić gniewu kapitana, są sterroryzowani i zastraszeni, jednak wykonują jego rozkazy w obawie o własną skórę. Niska Dyscyplina oznacza natomiast, że marynarze nie czują żadnego respektu przed kapitanami i oficerami, nie reagują na rozkazy lub przeciwnie, pozbywają się uciążliwego dowództwa.

Efekty Morale i Dyscypliny opisano w poniższych tabelach:

Morale:

Zasadniczo Morale jest wypadkową samopoczucia marynarzy. Wynika z różnych czynników losowych, na które jednak kapitan ma bardzo często duży wpływ. Morale kształtuje się w sposób następujący:

- każdy dzień niedożywienia lub głodu: -1
- każdy (zaczęty) tydzień zwłoki w wypłacaniu żołdu: -1
- bitwa, w której armia poniosła ciężkie straty (powyżej 30% stanu): -1k3
- przegrana bitwa: -3
- okrucieństwo i niesprawiedliwość dowódców: -1
- niepotrzebne marnowanie żyć marynarzy: -1
- wypłata dodatkowego lub podwójnego żołdu: +1
- wygrana bitwa: +3
- nagrodzenie bohaterów po bitwie: +1k3 (w praktyce wypłata 1/4 żołdu)
- okazja do rabunku: +1

Wysokość morale	Opis	Efekty:
10	Fanatyczna wiara w zwycięstwo	Premia +4 do siły armii
9	Niesłuchanie wysokie	Premia +3 do siły armii
8	Wysokie	Premia +2 do siły armii
7	Bardzo dobre	Premia +1 do siły armii
6	Dobre	Brak
5	Normalnie	Brak
4	Niskie	Kara -1 do siły armii. W porcie załoga uszczupla się o 1k10 x 0,5 marynarzy na skutek ucieczek, dezercji i samobójstw
3	Bardzo niskie	Kara -2 do siły armii. W porcie załoga uszczupla się o 1k10 x 1 marynarzy na skutek ucieczek, dezercji i samobójstw
2	Na krawędzi katastrofy	Kara -3 do siły armii. W porcie załoga uszczupla się o 1k10 x 2 marynarzy skutek ucieczek, dezercji i samobójstw. Istnieje szansa 10% że marynarze zbuntują się pod dowództwem najlepszych oficerów.
1	Całkowita katastrofa	Kara -4 do siły armii. Codziennie w załoga uszczupla się o 1k10 x 4 marynarzy na skutek ucieczek, dezercji i samobójstw. Wojownicy uciekają wręcz masowo, w zorganizowanych grupach dowodzonych przez oficerów Istnieje szansa 33%, że marynarze zbuntują się pod dowództwem najlepszych oficerów.

Dyscyplina:

Dyscyplina natomiast określa stopień wytrenowania marynarzy oraz ich posłuszeństwo dowódcom. Osiągana jest na dwa proste sposoby: poprzez trening oraz poprzez złożony system kar i nagród. Ćwiczenia z założenia mają pomóc marynarzom w przygotowaniu się do poruszania w obcym dlań terenie, jaki stanowi statek oraz we współdziałaniu w trudnych do ogarnięcia sytuacjach. Niestety większość Laruzijskich kapitanów, z braku pieniędzy i czasu lekceważy ten aspekt życia marynarzy, ograniczając się do szybkiego kursu musztry i liczenia na doświadczenie swych majtków.

System kar i nagród jest popularniejszym sposobem motywowania członów załogi. W końcu, jeśli majtkowie nie chcą czegoś zrobić, to zawsze można ich do tego zmusić, po prostu uśmiercając tych, którzy zawiedli. Naturalnie nie wszyscy oficerowie okrętowi posługują się aż tak drastycznymi środkami. Zwykle kara śmierci przewidziana jest za najcięższe wykroczenia: zdradę, dezercję, zaniechanie, które doprowadziło do śmierci innego marynarza, odmówienie wykonania rozkazu na polu walki lub samowolne działanie. Za lżejsze przewinienia zwykle wyznacza się żołnierzy do

nieprzyjemnej (np. pełnienie warty), hańbiącej (kopanie wychodków) lub niebezpiecznej (np. atak na pierwszej linii podczas abordażu) służby, stosuje chłostę, pręgierz lub podobne kary. Naturalnie nie jest to regułą. Bywały floty, gdzie za najdrobniejsze przewinienie karano żołnierzy śmiercią, a kapitanowie zabierają ze sobą biegłych w torturach katów.

Dyscyplina kształtowana jest głównie przez rozkazy dowódcy. Ten może zdecydować, jaki ma być jej poziom, nie mniej jednak, nim marynarze przyzwyczajają się do odpowiedniego drygu musi upłynąć pewien czas. Dyscyplina zmienia się o jeden poziom w ciągu tygodnia.

Jeśli armia nie posiada wystarczającej ilości oficerów i katów, by utrzymać odpowiedni poziom dyscypliny ta spada do najniższego możliwego do utrzymania.

Dodatkowo na dyscyplinę mają wpływ następujące zdarzenia losowe:

- każdy dzień niedożywienia lub głodu: -1
- każdy (zaczęty) tydzień zaległości w wypłacie żołdu: -1
- rabunek: -1k3
- każdy miesiąc bezczynności: -1
- obecność Piratów w załodze: -2
- każdy tydzień ćwiczeń musztry: +1 (nawet, jeśli armia posiada braki kadrowe). Dyscyplina tak uzyskana spada o 1 za każdy tydzień poza ćwiczeniami, chyba, że zostaną spełnione wymogi jej utrzymania.

Poziom dyscypliny:	Opis:	Konieczna ilość oficerów i katów na 100 żołnierzy:	Efekt:
10	Mithrilowa dyscyplina	25 oficerów, 4 katów	Premia +4 do siły armii. Rzuć 2x na wynik każdej dezercji i wybierz taki, jaki bardziej ci odpowiada. Co miesiąc załoga traci 1k10 x 2 marynarzy na skutek kar i egzekucji.
9	Żelazna dyscyplina	20 oficerów, 2 katów	Premia +3 do siły armii. Rzuć 2x na wynik każdej dezercji i wybierz taki, jaki bardziej ci odpowiada. Co miesiąc załoga traci 1k10 x 2 marynarzy na skutek kar i egzekucji.
8	Tyrania	20 oficerów, 1 kat	Premia +2 do siły armii, rRzuć 2x na wynik każdej dezercji i wybierz taki, jaki bardziej ci odpowiada. Co miesiąc załoga traci 1k10 x 2 marynarzy na skutek kar i egzekucji.
7	Twardy rygor	20 oficerów	Premia +1 do siły armii, rzuć dwa razy na wynik każdej dezercji i wybierz taki, jaki ci bardziej odpowiada.
6	Ciężki rygor	10 oficerów	Rzuć dwa razy na wynik każdej dezercji i wybierz taki, jaki ci bardziej odpowiada.
5	Normalna	5 oficerów	Brak
4	Lekkie rozprężenie	1 oficer	Kara -1 do siły armii, W porcie załoga uszczupla się o 1k10 x 0,5 marynarzy na skutek ucieczek
3	Ciężkie rozprężenie	1/2 oficera	Kara -2 do siły armii, W porcie załoga uszczupla się o 1k10 x 1 marynarzy na skutek ucieczek
2	Katastrofa	1/4 oficera	Kara -3 do siły armii, W porcie załoga uszczupla się o 1k10 x 2 marynarzy na skutek ucieczek.
1	Totalne bezhołowie	1/8 oficera	Kara -4 do siły armii, W porcie załoga uszczupla się o 1k10 x 3 marynarzy na skutek ucieczek

Żeglarze:

Żeglarze to zwykli, szeregowi członkowie załogi. Zasadniczo to oni wykonują wszystkie prace na okręcie. Niezbędni są do podtrzymania działania statku. Zasadniczo marynarzy dzieli się na cztery grupy. Są to:

- **Marynarze**, czyli cywilna obsługa statków. Wykonują wszystkie prace na pokładzie statku, pracują na jego pokładach i zasadniczo od nich zależy jego sprawność. Większość z nich jednak nie jest obeznana z bronią, przez co w wypadku walki radzą sobie źle.

- **Żołnierze okrętowi**: to uzbrojeni żołnierze, których głównym zadaniem jest obrona okrętu oraz udział w abordażach. Są wyszkoleni do walki na pokładach statków, jednak mają bardzo znikome pojęcie o pracy marynarzy. Dlatego też **nie wliczają się** do obsady okrętów.

- **Piraci:** to groźni, morscy rozbójnicy. Żyją z walki i napadów na statki. W większości są dobrze uzbrojeni. Piraci dobrze walczą oraz wliczają się do obsady statków, jednak ich obecność na pokładzie zmniejsza dyscyplinę o -2, bowiem piraci kochają wolność, a nienawidzą rozkazów. Większość z nich to socjopaci.

- **Ludy morza:** to przedstawiciele ludów tradycyjnie żyjących z morza, jak Nordowie, Arabowie czy Morskie Elfy. Dobrze radzą sobie z bronią i potrafią pracować. Wliczają się więc do obsady okrętów oraz przydają się w bitwie. Każą sobie jednak dużo płacić.

Typ:	Miesięczny żołd jednego:	Uwagi
Marynarz	15 sztuk złota	Źle walczą
Żołnierz okrętowy	15 sztuk złota	Nie są wliczani do załogi okrętu na potrzeby pracy.
Pirat	15 sztuk złota	Ich obecność obniża Dyscyplinę załogi o 2 stopnie.
Ludy morza	30 sztuk złota	Brak

Marynarz:

Marynarze to – jak łatwo zgadnąć – trzon załóg większości statków i okrętów, tak podczas pokoju, jak i wojny. Życie nauczyło ich, jak stawiać czoła kaprysom morza, są przyzwyczajeni tak do ciężkiej pracy, jak i patrzenia śmierci w twarz... Niestety – walka z wichrem, falami, sztormami, niebezpiecznymi prądami znoszącymi okręty na skały czy nawet morskimi potworami nie jest porównywalna z prawdziwą wojną. Marynarze – nawet uzbrojeni i doświadczeni w licznych potyczkach i bójkach – nie są godnym przeciwnikiem dla wyszkolonych żołnierzy... Z tej przyczyny większość statków wojennych przenosi dwa typy załóg: marynarzy jak i żołnierzy.

Statystyki:

Cechy:

Profesja: Rzemieślnik 1

Rasa: Dowolna (profil w oparciu o ludzi)

Siła: 28 P. Ran: 27 Zr: 32 Szyb:22 Int: 28 Madr: 18 Sił. Wol: 14 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 42 Szcz: 10 Op: 27 Wyt: 33

Char: 22 Wdzk: 23 Noże: 4 Łuki: 2 W. Wręcz: 4

Zdolności: Profesja: Żeglarz lub Rybak, Pływanie, Wysportowanie, Wspinaczka, Równowaga, Nawigacja, Język, Morskie Nogi*

Inwentarz: Sztylet, 50% na krótki miecz, 50% na puklerz

Rozwinięcia:

Załogi doborowe:

Profesja: Rzemieślnik 3

ZR +10 WYT +10

Zdolności: Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Nurkowanie, Wstrzymywanie oddechu

Załogi elitarne:

Profesja: Rzemieślnik 5

ZR +20 INT +10 WYT +10

Zdolności: Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Nurkowanie, Wstrzymywanie oddechu, Profesja: Szkutnik, Wielka tężyzna*, Uniki, Walka uliczna

Superelita:

Profesja: Rzemieślnik 10

SIŁ +20 ZR +20 INT +10 SPOST +20 WYT +20

Zdolności: Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Nurkowanie, Wstrzymywanie oddechu, Profesja: Szkutnik, Wielka tężyzna*, Uniki, Walka uliczna, Brudna walka*, Targowanie się, Wycena, Mocna głowa, Rapeling, Czujność, Krzepkość

Załogi elfickie:

Profesja: Rzemieślnik 15

SIŁ +20 P. RAN +10 ZR +30 INT +20 SPOST +0 WYT +20 OP+20

Zdolności: Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Nurkowanie, Wstrzymywanie oddechu, Profesja: Szkutnik, Wielka tężyzna*, Uniki, Walka uliczna, Brudna walka*, Targowanie się, Wycena, Mocna głowa, Rapeling, Czujność, Krzepkość, Język (...), Specjalna broń (nożownik), Celny strzał, Celny rzut, Wiedza: morze, Wiedza: istoty morskie, Odporność na głód i zmęczenie

* Gwiazdką oznaczono zdolności z dodatku „Dodatkowe Zdolności”

Żołnierz okrętowy:

Jako, że większość marynarzy nie nadaje się na żołnierzy (mimo, że zdarza im się walczyć w obronie okrętu i swojego życia), większość dowódców obsadza statki – prócz normalnej załogi – także wojskowymi. Podczas wojny (i

nader często pokoju) na nich spada zadanie obrony okrętów. Niezależnie, czy przychodzi walczyć z okrętem przeciwnika, piratami lub morskim potworem to oni stają do walki... Biorą przy tym na siebie tak rolę klasycznej piechoty, jak i łuczników i kuszników.

Formacja ta ma kilka wad... Żołnierze okrętowi są w prawdzie wyszkolonymi do walki specjalistami, ale w odróżnieniu od marynarzy załóg morskich elfów lub Nordów to tak naprawdę szczury lądowe. Większość z nich ma bardzo znikome pojęcie o pracach koniecznych do wykonania na statku, zdani tylko na siebie nie wiedzieliby, co począć. Dla załogi podczas rejsu stanowią tylko ciężar (choć często niezbędny). Co więcej tak naprawdę bardziej obawiają się morza, niż wszystkiego innego. Wszystkich prawie bardziej niż śmierć w walce przeraża możliwość utonięcia. Z tej przyczyny tylko nieliczni noszą broje, by mieć jakieś szanse, jeśli wpadną do wody. Ta wada sprawia, że stają się łatwym łupem dla bardziej obytych z morzem i wyzbytym lęków przeciwników. Brak wsparcia ze strony załóg natomiast powoduje, że piraci – jeśli tylko są dość liczni – także pokonują ich w boju.

Statystyki:

Cechy:

Profesja: Wojownik 1

Siła: 28 P. Ran: 37 Zr: 37 Szyb:27 Int: 23 Madr: 23 Sił. Wol: 9 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 34 Szcz: 15 Op: 37 Wyt: 43 Char: 27 Wdzk: 23 Miecz lub Topór: 4 Łuki: 4 W. Wręcz: 2

Zdolności: Walka piesza, Walka uliczna, Fechtunek, Ogluszanie, Celny cios, Równowaga, Morskie Nogi*, Pływanie

Inwentarz: Sztylet, Długi miecz lub Topór bojowy, Duża tarcza, Długi łuk lub Ciężka kusza, 20 pocisków

Rozwinięcia:

Załogi doborowe:

Profesja: Wojownik 3

ZR +10 WYT +10

Zdolności: Parowanie, Walka w szyku, Wstrzymywanie szarży, Silny cios, Celny strzał

Załogi elitarne:

Profesja: Wojownik 5

ZR +10 INT +10 WYT +10 OP +10

Zdolności: Parowanie, Walka w szyku, Wstrzymywanie szarży, Silny cios, Bijatyka, Zapasy, Specjalna broń (...), Rozbrajanie, Celny strzał, Kosmopolita

Superelita:

Profesja: Wojownik 10

SIŁ +10 P. RAN + 10 ZR +20 INT +10 WYT +20 OP +20

Zdolności: Parowanie, Walka w szyku, Wstrzymywanie szarży, Silny cios, Bijatyka, Zapasy, Specjalna broń (...), Rozbrajanie, Walka konna, Jeździectwo- koń, Ripostowanie, Flinta, Celny strzał, Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Broń biała, Czujność

Załogi elfickie:

Profesja: Wojownik 15

SIŁ +20 P. RAN + 20 ZR +20 INT +20 WYT +20 OP +20 CHAR +20

Zdolności: Parowanie, Walka w szyku, Wstrzymywanie szarży, Silny cios, Bijatyka, Zapasy, Specjalna broń (...), Rozbrajanie, Walka konna, Jeździectwo- koń, Ripostowanie, Flinta, Specjalna broń (...), Żołnierka, Odporność na głód i zmęczenie, Celny strzał, Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Broń biała, Czujność, Drugi atak, Daleki strzał, Brudna walka, Wysportowanie

* Gwiazdką oznaczono zdolności z dodatku „Dodatkowe Zdolności”

Pirat:

Piraci to – jak łatwo zgadnąć – są morskimi rozbójnikami. Najczęściej są to zwykli marynarze, którzy zarabiają na życie napadając na statki, terroryzując (lub mordując) ich załogi i grabiąc towar. Niemal każdy z nich jest więc – lub wkrótce się stanie – mordercą. Piraci są plagą znacznie groźniejszą od lądowych bandytów, głównie dlatego, że operują w znacznie liczniejszych, lepiej zorganizowanych grupach, obejmujących przynajmniej całe załogi statków. Są głównymi przeciwnikami większości statków wojennych.

Czasem zdarza się, że okręty pirackie – korzystając z listów kaperskich (tzn. specjalnych zezwoleń wydawanych przez króla pozwalających na atakowanie wrogich statków) lub występując w roli najemników – biorą udział w wyprawach wojennych. Są to kłopotliwi sojusznicy: nie znają pojęcia dyscyplina, interesuje ich tylko grabież i łup, starają się też unikać walki, jeśli to tylko możliwe.

Statystyki:

Cechy:

Profesja: Rzemieślnik 1

Rasa: Dowolna (profil w oparciu o ludzi)

Siła: 28 P. Ran: 27 Zr: 32 Szyb:22 Int: 28 Madr: 18 Sił. Wol: 14 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 42 Szcz: 10 Op: 27 Wyt: 33 Char: 22 Wdzk: 23 Noże: 4 Łuki: 2 W. Wręcz: 4

Zdolności: Profesja: Żeglarz lub Rybak, Pływanie, Wysportowanie, Wspinaczka, Równowaga, Nawigacja, Celny cios,

Morskie Nogi*

Inwentarz: Sztylet, Długi miecz lub Topór bojowy, Duża tarcza, Długi łuk lub Ciężka kusza, 20 pocisków

Rozwinięcia:

Załogi doborowe:

Profesja: Rzemieślnik 3

ZR +10 WYT +10

Zdolności: Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Nurkowanie, Silny cios

Załogi elitarne:

Profesja: Rzemieślnik 5

ZR +20 INT +10 WYT +10

Zdolności: Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Nurkowanie, Silny cios, Profesja: Szkutnik, Wielka tężyzna*, Uniki, Walka uliczna

Superelita:

Profesja: Rzemieślnik 10

SIŁ +20 ZR +20 INT +10 SPOST +20 WYT +20

Zdolności: Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Nurkowanie, Silny cios, Profesja: Szkutnik, Wielka tężyzna*, Uniki, Walka uliczna, Brudna walka*, Uniki, Wycena, Mocna głowa, Rapeling, Czujność, Krzepkość

Załogi elfickie:

Profesja: Rzemieślnik 15

SIŁ +20 P. RAN +10 ZR +30 INT +20 SPOST +0 WYT +20 OP+20

Zdolności: Kosmopolita, Sprawniejsze pływanie, Nurkowanie, Silny cios, Profesja: Szkutnik, Wielka tężyzna*, Uniki, Walka uliczna, Brudna walka*, Uniki, Wycena, Mocna głowa, Rapeling, Czujność, Krzepkość, Specjalna broń (krótki miecz), Celny strzał, Celny rzut, Wiedza: morze, Wiedza: istoty morskie, Odporność na głód i zmęczenie

* Gwiazdką oznaczono zdolności z dodatku „Dodatkowe Zdolności”

Ludy Morza:

W niektórych regionach Laruzji ludzie żyją w większym związku z morzem, niż w innych. Nordowie, morskie elfy, mieszkańcy wysp... Wszyscy oni co dzień stykają się z oceanem, żyją z niego, uprawiając rybołówstwo, handel i piractwo. W dzieciństwie bawią się na plażach i pokładach statków. W odróżnieniu od innych nacji nie boją się wody oraz posiadają duży zestaw umiejętności związanych z żeglugą. To czyni z nich świetnych marynarzy... I jeszcze lepszych wojowników (jeśli tylko walczą na statkach).

Decydującym czynnikiem dla ich skuteczności jest tu przede wszystkim brak strachu przed wodą. Morskie ludy biorą jej obecność za coś całkowicie naturalnego, nie obawiając się jej. Dla wielu z nich śmierć na morzu jest niemal naturalna. Walcząc na pokładach zachowują się tak, jakby mieli pod sobą najtwardszy grunt, nosząc broje i każdy, niezależnie jak ciężki ekwipunek. Większość żołnierzy okrętowych odmawia używania takiego sprzętu, bojąc się utonięcia w razie wypadnięcia za burtę.

Cechy:

Profesja: (dowolna profil w opraci o Nordów) Barbarzyńca 1

Rasa: Dowolna (profil w oparciu o ludzi)

Siła: 33 P. Ran: 32 Zr: 32 Szyb:32 Int: 23 Madr: 23 Sił. Wol: 18 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 32 Szcz: 10 Op: 32 Wyt: 38

Char: 32 Wdzk: 23 Miecz: 3 Top: 5 Włucz: 2 Łuk: 1 Noż: 0 B. Niet: 0 W. Wręcz: 3

Lub:

Miecz: 3 Top: 2 Włucz: 5 Łuk: 1 Noż: 0 B. Niet: 0 W. Wręcz: 3

Lub:

Miecz: 1 Top: 3 Włucz: 2 Łuk: 5 Noż: 0 B. Niet: 0 W. Wręcz: 3

Zdolności: Wysportowanie, Morskie nogi, Czujność lub Tarczownik, Silny cios lub Daleki strzał, Krzepkość lub Odtrącenie tarczy, Pływanie, Zapasy, Parowanie, Szał bojowy, Wiosłowanie.

Inwentarz: Długi miecz lub topór bojowy lub włócznia. Duża tarcza lub łuk i 20 strzał lub proca i 20 kamieni. Skóra zwierzęca, 20% na Kolczugę, Hełm.

Rozwinięcia:

Oddziały doborowe:

Profesja: Barbarzyńca 3

ZR +10, SZYB +10, INT +5, OP +5

Zdolności: Wysportowanie, Biegacz, Czujność lub Tarczownik, Daleki strzał, Krzepkość lub Odtrącenie tarczy, Natarcie lub Szybki strzał, Nawigacja, Tropienie, Silny cios, Celny cios, Pływanie, Zapasy, Parowanie, Szał bojowy, Wiosłowanie.

Oddziały elitarne:

ZR +10, SZYB +10, INT +10, OP +10, WYT +10

Profesja: Barbarzyńca 5

Zdolności: Wysportowanie, Biegacz, Czujność lub Tarczownik, Silny cios, Daleki strzał, Krzepkość lub Odtrącenie tarczy, Natarcie lub Szybki strzał, Nieustraszone, Celny cios, Pływanie, Zapasy, Parowanie, Szał bojowy, Wiosłowanie,

Wycena, Targowanie się, Specjalna broń(...), Przywództwo

Superelita:

Profesja: Barbarzyńca 10

Sił +20, P. RAN +20 ZR +20, SZYB +10, INT +10, OP +10, WYT +10

Zdolności: Wysportowanie, Biegacz, Czujność lub Tarczownik, Silny cios, Daleki strzał, Krzepkość lub Odrącenie tarczy, Natarcie lub Szybki strzał, Nieustraszony, Obalenie, Silna wola, Specjalna broń (...), Celny cios, Pływanie, Zapasy, Parowanie, Szał bojowy, Wiosłowanie, Wycena, Targowanie się, Specjalna broń(...), Przywództwo, Sztuka zabijania, Bijatyka, Łowiectwo, Nieustraszony

Oficerowie:

Inżynier

Inżynierowie to nazwa, jaką w Laruzji nadano wyspecjalizowanym uczonym i rzemieślnikom zajmującym się projektowaniem i wznoszeniem umocnień obronnych (oraz rzadziej innych budynków) lub też odwrotnie – machin służących do ich niszczenia. Posiadają ogromne zasoby naukowej jak i praktycznej, wyspecjalizowanej wiedzy matematycznej oraz dotyczącej trwałości poszczególnych materiałów, która pozwala im z łatwością określić kont padania pocisków, długość ramienia maszyny i wiele innych rzeczy.. Wiedza tego typu jest niemal obowiązkowa, jeśli chce się zbudować skuteczniejsze maszyny i przeprowadzić sprawną demolkę. Naturalnie dość proste urządzenia stworzyć może każdy, lecz te najbardziej zaawansowane wymagają specjalistów.

Inżynierowie – którzy są zwykle dość nieliczni – są poszukiwanymi ludźmi. Wielu możnowładców dba o to, by mieć na podorędziu jednego lub dwóch budowniczych lub mistrzów oblężeń, płacąc im sownie i dbając o nich tak w czasie pokoju jak i wojny. Wielu zasłużonych specjalistów doczekało się wręcz tytułów rycerskich. Są to raczej ludzie, którzy rzadko korzystają z broni, bowiem to wiedza stała się ich głównym orężem.

Do najlepszych inżynierów należą krasnoludy, górskie gobliny i Wallatarczycy.

Cechy:

Profesja: Mędrzec 3

Rasa: Dowolna (profil w oparciu o ludzi)

Siła: 23 P. Ran: 22 Zr: 22 Szyb:22 Int: 50 Madr: 48 Sił. Wol: 14 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 27 Szcz: 10 Op: 27 Wyt: 28 Char: 35 Wdzk: 23 Miecz: 0 Top: 0 Włucz: 0 Łuk: 2 B. Niet: 3. W. Wręcz: 2

Zdolności: Czytanie i Pisanie, Rzemiosło: Oblężenia, Profesja: Architektura Wiedza mędrców, Kartografia, Wiedza: Geografia, Historia, Teologia, Polityka, Mity i legendy, Czarostwo, Machiny Oblężnicze, Architektura Język- dowolny, Wycena, Medycyna, Umysł ze stali, Majster

Inwentarz: Księgi, przybory do pisania, 1k20 sztuk złota, plany różnych maszyn i fortyfikacji

Rozwinięcia:

Oddziały doborowe:

Profesja: Mędrzec 5

Siła: 23 P. Ran: 22 Zr: 22 Szyb:22 Int: 55 Madr: 53 Sił. Wol: 24 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 27 Szcz: 10 Op: 27 Wyt: 28 Char: 35 Wdzk: 23 Miecz: 0 Top: 0 Włucz: 0 Łuk: 2 B. Niet: 3. W. Wręcz: 2

Zdolności: Czytanie i Pisanie, Rzemiosło: Oblężenia, Profesja: Architektura Wiedza mędrców, Kartografia, Wiedza: Geografia, Historia, Teologia, Polityka, Mity i legendy, Czarostwo, Machiny Oblężnicze, Architektura Język- dowolny, Wycena, Medycyna, Umysł ze stali, Majster, Aptekarstwo, Silna wola, Wiedza: prawo, numizmatyka, Języki starożytne, Bystry umysł, Przywództwo, Taktyka

Oddziały elitarne:

Profesja: Mędrzec 10

Siła: 23 P. Ran: 32 Zr: 22 Szyb:22 Int: 65 Madr: 63 Sił. Wol: 24 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 27 Szcz: 10 Op: 27 Wyt: 28 Char: 55 Wdzk: 23 Miecz: 0 Top: 0 Włucz: 0 Łuk: 2 B. Niet: 3. W. Wręcz: 2

Zdolności: Czytanie i Pisanie, Rzemiosło: Oblężenia, Profesja: Architektura Wiedza mędrców, Kartografia, Wiedza: Geografia, Historia, Teologia, Polityka, Mity i legendy, Czarostwo, Machiny Oblężnicze, Architektura Język- dowolny, Wycena, Medycyna, Umysł ze stali, Majster, Aptekarstwo, Silna wola, Wiedza: prawo, numizmatyka, Języki starożytne, Bystry umysł, Przywództwo, Taktyka, Przejrzenie iluzji, Leczenie chorób, Wiedza: filozofia, Retoryka, Mistrzostwo Profesji: Architektura, Mistrzostwo Rzemiosła: Oblężenia, Wiedza: Matematyka, Wiedza: (...) Rzemiosło lub Profesja (...), Przemiosło lub Profesja (...), Mistrzostwo Profesji lub Mistrzostwo Rzemiosła (...)

Superelita:

Profesja: Mędrzec 15

Siła: 33 P. Ran: 32 Zr: 22 Szyb:22 Int: 65 Madr: 63 Sił. Wol: 34 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 37 Szcz: 10 Op: 27 Wyt: 38 Char: 65 Wdzk: 23 Miecz: 0 Top: 0 Włucz: 0 Łuk: 2 B. Niet: 3. W. Wręcz: 2

Zdolności: Czytanie i Pisanie, Rzemiosło: Oblężenia, Profesja: Architektura Wiedza mędrców, Kartografia, Wiedza: Geografia, Historia, Teologia, Polityka, Mity i legendy, Czarostwo, Machiny Oblężnicze, Architektura Język- dowolny, Wycena, Medycyna, Umysł ze stali, Majster, Aptekarstwo, Silna wola, Wiedza: prawo, numizmatyka, Języki starożytne, Bystry umysł, Przywództwo, Taktyka, Przejrzenie iluzji, Leczenie chorób, Wiedza: filozofia, Retoryka, Mistrzostwo

Profesji: Architektura, Mistrzostwo Rzemiosła: Oblężenia, Wiedza: Matematyka, Wiedza: (...) Rzemiosło lub Profesja (...), Przemiosło lub Profesja (...), Mistrzostwo Profesji lub Mistrzostwo Rzemiosła (...), Wykrywanie pułapek, Rozbrajanie pułapek, Etykieta, Edukacja* 2x Wiedza (...)

*Oznaczone gwiazdką zdolności pochodzą z Dodatkowej Listy Zdolności

- **Użycie Zdolności:** Inżynier na zlecenie gracza może użyć jednej lub więcej ze swoich Zdolności w celu rozwiązania stojących przed jego Bohaterem problemów.

- **Wykonanie Przedmiotu** (trudność: różna): Na zlecenie BG Inżynier wykonuje dowolną maszynę, przedmiot posiadający mechaniczne części lub wysoce technicyzowany (np. katapultę, wierzę oblężniczą, kuszę powtarzalną etc.). W zależności od wielkości i ceny przedmiotu Mistrz Gry może zażądać uiszczenia 50% ceny przedmiotu lub nawet 100% w wypadku machin oblężniczych czy wyjątkowo rzadko spotykanych konstrukcji i obiektów.

- **Obsługa maszyny:** Inżynier, na rozkaz BG może zająć się obsługą jednej z maszyn bojowych lub innych artefaktów, których sam BG nie potrafiłby wykorzystywać.

- **Przygotowanie projektu** (Trudność: 20%): Inżynier przygotowuje ekspertyzę, a następnie kreśli projekt przeprowadzenia jakichś, wskazanych przez BG prac. Posiadający dokładny plan wprowadzenia ich w życie władca otrzymuje premię +10 do ich realizacji. Podbijając trudność testu o 2 Inżynier może zwiększyć tą premię o kolejne +5.

Jeździec powietrzny

Latające, szkolone pod jeźdźcą istoty są w Laruzji wyjątkowo rzadkie. Nawet wśród tych ludów, które opanowały ich hodowlę powietrzni jeźdźcy rekrutują się nie tyle z niewiarygodnych bogaczy, co niesłychanych szczęściarzy, do których uśmiechnął się los i obdarzył ich tymi niesamowitymi wierzchowcami. Ich liczba jest tak mała, że wśród ludzi każdy, kto takowe zwierze posiada od razu tytułowany jest rycerzem. Jedynie elfy i orkowie są w stanie utrzymać stałe, niewielkie oddziały jeźdźców na wyvernach, gryfach lub smokach zguby. Niemniej jednak większość ras zadawała się po prostu tym, co uda im się znaleźć i jeśli mają jeźdźców, to zaledwie kilku, na przypadkowo dobranych jednostkach.

Wbrew pozorom powietrzni jeźdźcy nie posiadają wielkiego zastosowania militarnego i przynajmniej w otwartej bitwie radzą sobie słabo. Spowodowane jest to słabym uzbrojeniem tych jednostek. Składa się ono niestety głównie z kłów i pazurów potwora oraz łuku i oszczepów, którymi stara się razić wroga jeździec. Z racji niewielkiej ilości jeźdźców oraz dużej szybkości i bardzo nierównego lotu potworów ostrzał jest niestety mało skuteczny. Dodatkowo – z racji niewielkich osiągnięć broni – zwykle prowadzony jest z odległości, z której wróg może odpowiadać z własnych łuków i kusz. Atak wręcz także jest utrudniony... Nawet najpotężniejsze bestie jeśli runą na kilka setek ludzi zostaną w końcu rozsiekane mieczami. Jeśli wróg uzbrojony jest w piki, to zwykle skończą naszpikowane stwora ostrzami, nim jeszcze zdola dotrzeć do ziemi (acz zwykle zdążą swym ciężarem przygnieść kilku wojowników). Niektóre, dobrze radzące sobie na ziemi potwory (np. gryfy) wykorzystywane są w charakterze niewielkich czołgów, po prostu lądując na tyłach zajętego walką wroga i na piechotę szarżując jego żołnierzy, często przyczyniając się do złamania jego szyku. Czasem też używa się je do zrzucania na głowy nieprzyjaciela głazów, kamieni i butli z naftom, niemniej jednak skuteczność tego rodzaju ostrzału jest dość ograniczona.

Z drugiej strony latające potwory i ich jeźdźcy miewają też swoje chwile triumfu. Przede wszystkim dobrze radzą sobie z kawaleriom wroga – jeźdźcy mają bowiem zwykle problem z utrzymaniem szyku, a wierzchowce panicznie wręcz boją się dużych potworów i często na widok drapieżnej bestii rzucają się do panicznej ucieczki. Jeszcze lepiej radzą sobie podczas ataków na pojedyncze, izolowane cele – uciekających wrogów, nieduże oddziały przeciwnika, jego zwiadowców i posłańców. Idealnie sprawdzają się podczas wojny podjazdowej i patroli. Jeszcze groźniejsze są podczas pościgów, gdy atakując lotem nurkowym potrafią porwać i zabijać dziesiątki spanikowanych wrogów. Sprytni dowódcy potrafią wykorzystać tego rodzaju oddziały także na polu bitwy. W prawdzie samodzielnie radzą sobie one słabo, ale jako wsparcie dla piechoty sprawdzają się świetnie... Atakując z góry związanego walką przeciwnika potrafią wyrwać dziurę w jego szyku, którą wykorzystają własne wojska decydując często o zwycięstwie. Dodatkowo, z racji dużej mobilności tego typu oddziałów mogą znaleźć się w każdym miejscu pola walki dając wodzowi wiele możliwości taktycznych.

Powietrzni jeźdźcy posiadają także jeszcze jedną, niezwykle ważną funkcję – są zwykle doskonałymi zwiadowcami i posłańcami. Poruszają się z dużą szybkością, mają z powietrza doskonały ogląd na sytuację i wreszcie lecąc wysoko są bezpieczni przed atakami wroga.

Statystyki:

Cechy:

Profesja: Rycerz 3 lub Barbarzyńca: Ork 3

Rasa: Dowolna (profil w oparciu o ludzi)

Siła: 38 P. Ran: 37 Zr: 42 Szyb:22 Int: 33 Madr: 23 Sił. Wol: 12 Mist: 0 Mag: 0 Spost: 32 Szcz: 10 Op: 37 Wyt: 38 Char: 32 Wdzk: 28 Miecze: 4, Topory: 1 Noże: 0 Włucznie: 3 Łuki: 4 Broń Nietypowa: 0 W. Wręcz: 2

Lub:

sił:31, p.ran:32 zr:25 szyb:25 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:20 spost:35 szcz:25 wyt:40 op:40 char: 25 wdzk:15 Umiejętności: miecz:5 top:5 włucz:4 łuk:4 b.niet:4 norz:4 w.wręcz:3

Zdolności: Wysportowanie, Biegacz, Walka konna, Jeździectwo: koń, Etykieta, Szarża, Fechtunek, Honor, Finta, Finanse, Specjalna broń- kopia, Wiedza: heraldyka, Ominięcie tarczy, Zimna krew, Jeździectwo (...), Walka powietrzna, Konne łucznictwo

Lub:

Zdolności: Jeździectwo: wilk, Szał bojowy, Tropienie, Silny cios, Jeździectwo (...), Walka powietrzna, Konne łucznictwo

Inwentarz: Kolczuga, Miecz długi lub półtoraręczny, krótki łuk, 20 strzał

Rozwinięcia:

Oddziały doborowe:

Profesja: Rycerz 5

ZR +10 SIŁ WOL +10

Zdolności: Walka w zbroi, Parowanie, Tarczownik, Drugi atak, Łagodny upadek*

Lub:

Profesja: Barbarzyńca: Ork 5

ZR +10 SIŁ WOL +10

Zdolności: Tarczownik, Łowiectwo, Szał bitewny, Łagodny upadek*

Oddziały elitarne:

Profesja: Rycerz 10

P. RAN +10 ZR +20 SIŁ. WOL: +20, SPOST +10, WYT +10

Zdolności: Walka w zbroi, Parowanie, Tarczownik, Drugi atak, Atak z rozpędu, Prowadzenie rozmowy, Historia broni, Żołnierka, Łagodny upadek*, Strzał w biegu, Woltyżerka*, Celny strzał, Orli wzrok

Lub:

Profesja: Barbarzyńca: Ork 10

P. RAN +10 ZR +20 SIŁ. WOL: +20, SPOST +10, WYT +10

Zdolności: Tarczownik, Łowiectwo, Nieustraszony, Szaleńczy atak, Wstrzymywanie szarży, Łagodny upadek*, Strzał w biegu, Woltyżerka*, Celny strzał, Orli wzrok

Superelita:

Profesja: Rycerz 15

P. RAN +10 ZR +20 INT +20 SIŁ. WOL: +20, SPOST +20, WYT +20, OP +20

Zdolności: Walka w zbroi, Parowanie, Tarczownik, Drugi atak, Atak z rozpędu, Prowadzenie rozmowy, Historia broni, Żołnierka, Nieustraszony, Przywództwo, Celny cios, Silny cios, Rozbrajanie. Łagodny upadek*, Strzał w biegu, Woltyżerka*, Celny strzał, Orli wzrok, Czujność, Orientacja, Taktyk, Instynkt wojownika*

Lub:

Profesja: Barbarzyńca: Ork 15

P. RAN +10 ZR +20 INT +20 SIŁ. WOL: +20, SPOST +20, WYT +20, OP +20

Zdolności: Tarczownik, Łowiectwo, Nieustraszony, Szaleńczy atak, Wstrzymywanie szarży, Beserkerski szal, Przywództwo, Walka piesza Łagodny upadek*, Strzał w biegu, Woltyżerka*, Celny strzał, Orli wzrok, Czujność, Orientacja, Taktyk, Instynkt wojownika*

Wieczni wojownicy:

Profesja: Rycerz 20

P. RAN +30 ZR +30 INT +20 SIŁ. WOL: +30, SPOST +30, WYT +20, OP +20

Zdolności: Walka w zbroi, Parowanie, Tarczownik, Drugi atak, Atak z rozpędu, Prowadzenie rozmowy, Historia broni, Żołnierka, Nieustraszony, Przywództwo, Celny cios, Silny cios, Rozbrajanie. Łagodny upadek*, Strzał w biegu, Woltyżerka*, Celny strzał, Orli wzrok, Czujność, Orientacja, Taktyka, Instynkt wojownika*, Uniki, Błyskawiczny atak, Wiedza: taktyka, Zimna krew, Wzbudzanie strachu

* Gwiazdką oznaczono zdolności z dodatku „Dodatkowe Zdolności”

- **Użycie Zdolności:** Jeździec Powietrzny na zlecenie gracza może użyć jednej lub więcej ze swoich Zdolności w celu rozwiązania stojących przed jego Bohaterem problemów.

- **Zwiad powietrzny:** Jeździec Powietrzny na zlecenie Kapitana wbija się w niebo. Widzi stamtąd wszystko w promieniu 20 kilometrów. Co więcej jeździec może przelecieć nawet do 100 kilometrów dziennie dokonując zwiadu na większy dystans. Po pokonaniu tego dystansu musi wylądować inaczej spada do morza.

Morska wiedźma

Morze jest terenem wrogim człowiekowi, nieprzewidywalnym i co tu kryć: niebezpiecznym. Mimo to ludzie od wieków próbują zyskać nad nim władzę lub przynajmniej je przekupić. Rzekomo mają istnieć czary i zaklęcia mające sprawić, że fale złagodnieją, rozstąpi się mgła, uspokoi burza, zakończy się cisza... Osoby posługujące się takimi czarami, lub też przynajmniej mające rzekomo posiadać moc. Osoby takie nazywane są morskimi wiedźmami.

Większość z nich to niewiele więcej niż zwykli guślarze, a ich magia częściej stanowi zabobon, niż realną moc. Wiadomo: naprawdę potężni adeptci magii nie będą ryzykować życia na morzu dla interesu kilku kapitanów. Jednak faktycznie morskie wiedźmy posiadają dużą wiedzę o pogodzie, kaprysach morza oraz zmiennych warunkach, jakie na nim panują. Większość wiedźm jest też faktycznie mniejszej lub większej mocy czarownikami. Potrafią

zapanować nad pogodą oraz niektórymi niebezpieczeństwami morza.

Większość marynarzy podchodzi do morskich wiedźm z nieufnością, ale jednocześnie z wymuszonym szacunkiem i ostrożnością. Większość z nich to bowiem ludzie przesądni, a moc i aura zabobonów otaczające te osoby tylko owe przesady podsycają. Skrzywdzenie czy obrażenie wiedźmy mogłoby ściągnąć na okręt jej gniew, albo jeszcze gorzej: gniew morza i zakończyć się katastrofą lepiej więc go unikać.

Statystyki:

Profesja: Wiedźma 5

Rasa: Człowiek

Siła: 23 P. Ran: 22 Zr: 22 Szyb: 22 Int: 38 Mądr: 23 Mist: 45, Mag: 30 Sił. Wol: 14 Spost: 32 Szcz: 15 Wyt: 33 Op: 22 Char: 22 Wdzk: 23

Zdolności: Wiedza: Morze, Pływanie, Magia: czarnoksięska, Druidyczna i Nekromantyczna, Zielarstwo, Wróżbiarstwo, Wiedźmia magia, Ważenie eliksirów ziołowych, Ważenie trucizn, Czytanie przeszłości, Leczenie ran, Leczenie chorób, Wiedza o demonach, Guślarz, Przewidywanie pogody, Wiedza: Pogoda, Wiedza: Prądy morskie, Wiedza: Potwory Morskie, Wiedźma (Morska)

Inwentarz:

Rozwinięcia:

Mistrz

Profesja: Wiedźma 10

INT +15 MIST +10 MAG +25

Zdolności: Czarostwo, Przewidywanie pogody, Czarnoksięstwo, Silna wola, Ulubiony teren: Morze, Sprawniejsze pływanie, Morskie nogi, Czarownie w walce, Ulubione zaklęcie: Powiew Wiatru, Oddychanie pod wodą

Prawdziwy mistrz

Profesja: Wiedźma 15

INT +14 MĄDR +20 MIST +10 MAG +25 SIŁ WOL +30

Zdolności: Czarostwo, Przewidywanie pogody, Czarnoksięstwo, Silna wola, Alchemia, Mistrz zaklęcia (wezwanie demona), Ulubiony teren: Morze, Sprawniejsze pływanie, Morskie nogi, Czarownie w walce, Ulubione zaklęcie: Powiew Wiatru, Oddychanie pod wodą, Wiedza: morskie rasy, Wiedza: Statki i Okręty, Bystry Wzrok, Legendarna Zdolność: Czytanie Pogody, Czytanie morza

Arcymag

Profesja: Wiedźma 20

INT +15 MĄDR +20 MIST +10 MAG +25 SIŁ WOL +40 OP +30 WDK +20

Zdolności: Czarostwo, Przewidywanie pogody, Czarnoksięstwo, Silna wola, Alchemia, Mistrz zaklęcia (wezwanie demona), ulubiony teren: Morze, Sprawniejsze pływanie, Morskie nogi, Czarownie w walce, Ulubione zaklęcie: Powiew Wiatru, Oddychanie pod wodą, Wiedza: morskie rasy, Wiedza: Statki i Okręty, Bystry Wzrok, Legendarna Zdolność: Przewidywanie Pogody, Czytanie morza, Legendarna zdolność: Czytanie Morza, Czujność, Wysłuchanie, Wstrzymywanie oddechu, Ulubione zaklęcie: Zmiana kształtów: delfin, albatros

- **Użycie Zdolności:** Morska Wiedźma na zlecenie gracza może użyć jednej lub więcej ze swoich Zdolności w celu rozwiązania stojących przed jego Bohaterem problemów.

- **Użycie Zaklęcia:** Kapłan na zlecenie gracza może rzucić jeden ze znanych sobie czarów.

Nawigator

Morze jest gigantycznym obszarem, na którym brakuje jakichkolwiek punktów nawigacyjnych. Zabłądzenie na nim jest więc bardzo niebezpieczne. W przeszłości statki radziły sobie z tym problemem pilnując, żeby zawsze mieć w zasięgu wzroku ląd. Obecnie zamiast tego zabierają na pokład szereg przyrządów nawigacyjnych oraz wyszkolonych w ich obsłudze specjalistów, czyli właśnie nawigatorów.

Zadanie tego typu osób jest bardzo proste. Mają oni ustalać pozycje okrętu oraz miejsce, w którym się on znajduje, wszelkie zboczenia z kursu i odchyły. Bez ich pracy nie jest możliwe stwierdzenie, czy okręt dobrze płynie, czy też błądzi na morzu. Najczęściej nawigacja prowadzona jest w oparciu o gwiazdy i ich układ.

Po drugie: nawigator powinien być osobą obeznaną z morzem i jego niebezpieczeństwami. Oczekuje się od niego, że będzie potrafił ominąć terytoria najgroźniejszych potworów, podwodne skały, zdradliwe prądy i inne niebezpieczeństwa. Oczywiście nie każdy nawigator zna każdy metr oceanów - te po prostu są zbyt rozległe, by je w pełni opanować. Jednakże nawigator powinien znać przynajmniej wejście do najważniejszych portów.

Statystyki:

Profesja: Żeglarz 3

Rasa: Człowiek

Siła: 28 P. Ran: 32 Zr: 37 Szyb: 27 Int: 33 Mądr: 28 Mist: 0, Mag: 0 Sił. Wol: 14 Spost: 42 Szcz: 10 Wyt: 33 Op: 27 Char: 22 Wdzk: 23

Zdolności: Morskie nogi, Pływanie, Wspinaczka, Profesja: Żeglarz, Bystry Wzrok, Kosmopolita, Bijatyka, Walka

Uliczna, Nurkowanie, Nawigacja, Nożownik, Czytanie i Pisanie, Wyprowadzenie, Bezpieczna żegluga, Orientacja, Ulubiony teren: Morze, Wiedza: Kartografia, Edukacja

Rozwinięcia:

Fachowiec

Profesja: Żeglarz 5

INT +10 SPOST +10

Zdolności: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek, Bezpieczna żegluga, Orientacja, Ulubiony teren: Morze, Wiedza: Kartografia, Edukacja, Szybki rejs, Pilot

Mistrz

Profesja: Żeglarz 10

ZR +20 INT +20 SPOST +20 SPOST +20

Zdolności: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek, Uniki, Zwinne Palce, Cichy Chód, Przewidywanie Pogody, Zastraszanie, Bezpieczna żegluga, Orientacja, Ulubiony teren: Morze, Wiedza: Kartografia, Edukacja, Szybki rejs, Pilot, Ignorując wiatr, Wilk morski, Unik okrętu, Ulubiony teren (konkretny akwen)

Arcymistrz

Profesja: Żeglarz 15

ZR +20 MĄDR +20 INT +20 SIŁ WOL +10 SPOST +20 SPOST +20 WYT +15 OP +15

Zdolności: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek, Uniki, Zwinne Palce, Cichy Chód, Przewidywanie Pogody, Zastraszanie, Wycena, Targowanie Się, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki, Zdobywanie informacji, Bezpieczna żegluga, Orientacja, Ulubiony teren: Morze, Wiedza: Kartografia, Edukacja, Szybki rejs, Pilot, Ignorując wiatr, Wilk morski, Unik okrętu, Ulubiony teren (konkretny akwen) x 6

Żywa legenda

Profesja: Żeglarz 20

ZR +20 MĄDR +40 INT +20 SIŁ WOL +10 SPOST +20 SPOST +40 WYT +20 OP +20

Zdolności: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek, Uniki, Zwinne Palce, Cichy Chód, Przewidywanie Pogody, Zastraszanie, Wycena, Targowanie Się, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki, Zdobywanie informacji, Bezpieczna żegluga, Orientacja, Ulubiony teren: Morze, Wiedza: Kartografia, Edukacja, Szybki rejs, Pilot, Ignorując wiatr, Wilk morski, Unik okrętu, Ulubiony teren (konkretny akwen) x 11

- **Użycie Zdolności:** Nawigator na zlecenie gracza może użyć jednej lub więcej ze swoich Zdolności w celu rozwiązania stojących przed jego Bohaterem problemów.

- **Ustalenie miejsca pobytu:** Nawigator jest w stanie zawsze powiedzieć, w jakim miejscu znajduje się jego okręt, nawet jeśli został zniesiony przez burzę lub inne niebezpieczeństwa.

- **Ostrzeżenie i rady:** Nawigator jest w stanie zawsze powiedzieć, jakie niebezpieczeństwa są spotykane na akwenu, w którym się znajduje i jak się przed nimi ustrzec.

Stary wiarus

W zasadzie to trudno nazwać go oficerem. Najczęściej to zwykły żeglarz, który zjadł jednak na morzu swoje zęby. Służył chyba na każdym okręcie i opłynął świat minimum trzy razy. Znany wszelkie morskie opowieści, morskie zwyczaje i plotki. Słyszał o każdym piracie i potworze, a ponad połowę z nich widział na własne oczy. Mimo, że prawdopodobnie nigdy stary wiarus nie doczłapał się stopnia oficerskiego wzbudza autorytet wśród innych marynarzy.

Dla mądrego kapitana osoba taka może być znacznie pożyteczniejsza, niż jakakolwiek podejrzany czarownik czy innego rodzaju, morska wiedźma albo wymoczkowaty paniczek z lądu. Wiarus wie bowiem więcej o morzu, niż ktokolwiek inny i może stanowić doskonałego doradcę w każdej niemal kwestii.

Statystyki:

Profesja: Żeglarz 3

Rasa: Człowiek

Siła: 28 P. Ran: 32 Zr: 37 Szyb: 27 Int: 33 Mądr: 28 Mist: 0, Mag: 0 Sił. Wol: 14 Spost: 42 Szcz: 10 Wyt: 33 Op: 27 Char: 22 Wdzk: 23

Zdolności: Morskie nogi, Pływanie, Wspinaczka, Profesja: Żeglarz, Bystry Wzrok, Kosmopolita, Bijatyka, Walka Uliczna, Nurkowanie, Nawigacja, Nożownik, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki i Okręty, Wiedza: Ludzie morza, Wiedza: Morskie Potwory, Wiedza: Mity i legendy

Rozwinięcia:

Fachowiec

Profesja: Żeglarz 5

INT +10 MĄDR+10

Zdolności: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki i Okręty, Wiedza: Ludzie morza, Wiedza: Morskie Potwory, Wiedza: Mity i legendy Wiedza: Morskie Zwyczaje,

Mistrz

Profesja: Żeglarz 10

ZR+10 INT +20 MĄDR+20 OP +20

Zdolności: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek, Uniki, Zwinne Palce, Cichy Chód, Przewidywanie Pogody, Zastraszenie, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki i Okręty, Wiedza: Ludzie morza, Wiedza: Morskie Potwory, Wiedza: Mity i legendy Wiedza: Morskie Zwyczaje, Wilk morski, Ulubiony Teren: Morze, Hazard, Czytanie morza, Kodeks piracki

Arcymistrz

Profesja: Żeglarz 15

P. RAN +10 ZR+20 INT +30 MĄDR+30 OP +20 WYT +10

Zdolności: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek, Uniki, Zwinne Palce, Cichy Chód, Przewidywanie Pogody, Zastraszenie, Wycena, Targowanie Się, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki, Zdobywanie informacji, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki i Okręty, Wiedza: Ludzie morza, Wiedza: Morskie Potwory, Wiedza: Mity i legendy Wiedza: Morskie Zwyczaje, Wilk morski, Ulubiony Teren: Morze, Hazard, Czytanie morza, Kodeks piracki

Legendarna zdolność: 5 x Wiedza

Żywa legenda

Profesja: Żeglarz 20

P. RAN +20 ZR+20 INT +30 MĄDR+40 OP +20 WYT +20 OP +20

Zdolności: Celny cios, Celny strzał, Poprawione pływanie, Akrobatyka, Fechtunek, Uniki, Zwinne Palce, Cichy Chód, Przewidywanie Pogody, Zastraszenie, Wycena, Targowanie Się, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki, Zdobywanie informacji, Wiedza: Morze, Wiedza: Statki i Okręty, Wiedza: Ludzie morza, Wiedza: Morskie Potwory, Wiedza: Mity i legendy Wiedza: Morskie Zwyczaje, Wilk morski, Ulubiony Teren: Morze, Hazard, Czytanie morza, Kodeks piracki

Legendarna zdolność: 10 x Wiedza

- **Użycie Zdolności:** Jeździec Powietrzny na zlecenie gracza może użyć jednej lub więcej ze swoich Zdolności w celu rozwiązania stojących przed jego Bohaterem problemów.

- **Morskie opowieści:** Stary wiarus słyszał w zasadzie o każdym, niezwykłym zjawisku na morzu oraz każdej osobie. Poproszony wiarus może o tym opowiedzieć. Na 50% (+10 za każdy poziom zaawansowania Wiarusa) jego opowieść jest prawdziwa.

Szkolenie i załogi doborowe:

Żołnierze zjawiający się na pobór zawsze stanowią zwykle oddziały poborowych pierwszego poziomu.

Bardziej zaawansowane oddziały wymagają dłuższego szkolenia, które jednak zabiera czas i pieniądze. Podniesienie żołnierzy o jeden poziom doświadczenia pochłania tyle miesięcy, ile wynosić ma ich nowy poziom. Czyli, aby wyszkolić żołnierzy 2 poziomu potrzeba 2 miesięcy, trzeciego 5 miesięcy (awans na 2 poziom + awans na 3 poziom).

W efekcie czas szkolenia trwa:

- dla poborowych: 1 miesiąc

- dla oddziałów doborowych: 6 miesięcy

- dla oddziałów elitarnych: 15 miesięcy

- dla superelity: 55 miesięcy

- dla wiecznych wojowników: 120 miesięcy (10 lat). Z tej przyczyny Wiecznych Wojowników powoływać mogą tylko elfy.

Naturalnie przez ten czas wojownicy muszą coś jeść, pić oraz otrzymywać żołd.

Dodatkowo, żeby wyszkolić żołnierzy potrzeba posiadać także odpowiednich szkoleniowców, na poziomie przynajmniej dwa razy wyższym, niż poziom, który mają osiągnąć żołnierze. Musi też znać wszystkie Zdolności, które pragnie przekazać swym podkomendnym.

Żołd szkoleniowca wynosi tyle, ile normalny żołd oficera jego jednostki +10 sz. z za każdy poziom doświadczenia. Musi przypadać przynajmniej jeden na 100 rekrutów.

Zwykle instruktor szkoli ludzi tak, by stali się idealnymi duplikatami jego osoby. Naturalnie nie oznacza to, że wszyscy żołnierze muszą posiadać te same umiejętności, jak zaproponowane w tym podręczniku. Jeśli BG lub BN znajdą instruktorów o odpowiednim zestawie Zdolności mogą szkolić żołnierzy w dowolnym zakresie umiejętności: choćby układaniu haiku albo dramaturgii.

6) Rozgrywanie bitew morskich i abordaży:

Bitwa między dwoma okrętami rozgrywa się jak zwykła walka, przy czym stosuje się zwykle zasady Okrętów.

Abordaż natomiast rządzi się identycznymi zasadami, jak Bitwy opisane w podręczniku Wojna Totalna. Na wszelki wypadek podaję tu skróconą wersję tych zasad, dostosowanych na potrzeby walk morskich.

Skale:

Rozgrywanie bitew, czy to morskich, czy lądowych podzielone jest na trzy skale: Armii, Bitwy i Bohatera.

W skali Armii zmagają się ze sobą dwie załogi okrętów lub dwa wojska. Prowadzona jest z punktu widzenia generała.

Skala bitwy opowiada o starciach całych oddziałów z punktu widzenia poszczególnych żołnierzy, zajmujących swoje miejsce w szyku na polu walki.

Skala bohatera, to normalna walka z Podręcznika Podstawowego. Ma miejsce np. wówczas, gdy jeden z Bohaterów toczy indywidualny pojedynek z inną postacią.

A) Skala Armii:

Siła Armii:

Do bitwy dochodzi wówczas, gdy załoga jednego okrętu wdziera się na pokład drugiego, a któryś z dowódców postanowi podjąć walkę. Zajmuje wówczas tak dogodne stanowisko, jakie tylko zdoła i atakuje szeregi nieprzyjaciela. Bitwa rozstrzygana jest za pomocą czynnika określanego jako Siła Armii. Jest on bardzo zmienny, zależy głównie od sytuacji lokalnej. Oblicza się jej siłę na podstawie tego, jacy żołnierze znajdują się na polu walki.

Siła armii kształtowana jest w następujący sposób:

+1 za każde 5% liczebnej przewagi nad przeciwnikiem

+2 za za przewagę nad przeciwnikiem w liczbie Żołnierzy Okrętowych, Piratów i Ludów Morza.

Jeśli na każde 10 lekkich machin, jedną średnią, jedną ciężką lub taran albo wieżę oblężniczą (poza najprymitywniejszymi konstrukcjami jak: Trabarium, Lekka Wieża i Lekki Taran) nie przypada jeden Inżynier nie doliczają one się do Siły Armii.

+ 1 za każde 5% wojska lepiej uzbrojonego niż przeciwnicy

+ 1 za każde 5% wojska na wyższym poziomie wyszkolenia niż przeciwnicy

+ Modyfikator z Kaszteli (kumulatywny)

+ Modyfikator z Morale

+ Modyfikator z Dyscyplin

- 4 jeśli oddziały są Zmęczone

- 4 jeśli żołnierze są Głodni

- 4 jeśli żołnierze są Chorzy

Rozliczanie Bitwy:

Bitwa zaczyna się w momencie, gdy na przeciw siebie staną dwie armie. Początkowo obydwie posiadają równe szanse na zwycięstwo, niezależnie od swojej siły, nie mniej jednak ten stan prawdopodobnie szybko ulegnie zmianie.

Armia w trakcie bitwy może posiadać trzy statusy: Walcząca, Przegrywająca i Wygrywająca. Początkowo oba wojska są Walczące. Obydwaj wodzowie określają Siłę swych Armii, a następnie dodają do nich +1 za każde (pełne) 10 punktów swej Mądrości i Charyzmy po czym rzucają 1k10. Ten z nich, który otrzyma wyższy wynik zdobywa przewagę taktyczną w tej turze. Wódz strony przeciwnej musi wykonać wówczas test Charyzmy, inaczej jego armia staje się Przegrywająca.

W każdej turze walki, jeśli armia jest Walcząca rzuć 1k10. Tyle procent żołnierzy w każdej uczestniczącej w boju formacji traci twoje wojsko.

Jeśli armia jest Wygrywająca rzuć 1k20. Twoja armia zabija tylu przeciwników, jaki procent jej liczebności stanowi uzyskany wynik.

Jeśli twoja armia jest Przegrywająca rzuć 1k5. Twoja armia zabija tylu przeciwników, jaki procent jej liczebności stanowi uzyskany wynik.

Odwrót:

Jeśli chcesz, możesz spróbować wycofać swoich żołnierzy – dowolne formacje lub całą armię – z bitwy. Robisz to wykonując test Charyzmy. Jeśli ci się on powiedzie, to – po podliczeniu strat – wojownicy wycofują się z bitwy i nie odnoszą w następnych turach obrażeń.

Zwycięstwo:

Zwycięstwo osiągnęte jest, gdy zajdzie troje okoliczności:

- przeciwnik zostanie wymordowany
- przeciwnik wycofa się z pola walki
- przeciwnik podda się.

Obaj generałowie mogą rzucić 1k100. Wynik określa ile procent jego poległych okazało się jedynie rannymi lub uciekinierami. Jeśli na każdych stu utraconych jest przynajmniej jeden lekarz rzut ten można powtórzyć i wybrać korzystniejszy wynik.

Generał armii, które przegrała dzieli wynik na połowę. 50% jego ocalałych trafia do obozu wroga jako jeńcy.

B) Skala bitwy

Skala bitwy stosowana jest w chwili, gdy jedna lub więcej Postaci Graczy bierze czynny udział w walnym, wieloosobowym starciu jako jeden z walczących, lub dowódca dowodzący z linii walki. Nie służy ona do rozstrzygnięcia bitew – od tego jest Skala Wojny, ani małych potyczek – bo temu służą normalne zasady walki. Kontroluje ona natomiast sytuację w dość chaotycznym z punktu widzenia jednostki zdarzeniu, jakim jest walne starcie. Jednocześnie

skala Bitwy współpracuje z poprzednimi dwoma, bowiem zarówno dowódcy, jak i generałowie często stają do walki w pierwszym szeregu, wiodąc swe wojsko do ataku, jak i prostym żołnierzom, prócz chaotycznej przepychani w tłoku połączonej z próbą rażenia wroga zdarza się toczyć także i prawdziwe pojedynki.

Mechanika:

Żołnierz, stając do bitwy musi najpierw określić swoje miejsce w szyku: Czy stoi w Pierwszym Szeregu, Po Środku Bitwy, W Tylnych Szeregach czy na Tyłach. Może też próbować uciec z bitwy. Następnie – jeśli nie ucieka – powinien określić swoją Skuteczność bojową. Wynosi ona 1 za każde (pełne) 20 punktów jego Wytrzymałości i Opanowania + wynik na rzucie 1k10.

Wynik żołnierz powinien porównać z poniższą tabelką:

Twoja armia	Twoje	Stanowisko	Na	Polu	Bitwy	To
Wygrywa	Na tyłach	W tylnych szeregach	Pośrodku bitwy	W pierwszym szeregu		
Remisuje		Na tyłach	W tylnych szeregach	Pośrodku bitwy	W pierwszym szeregu	
Przegrywa			Na tyłach	W tylnych szeregach	Pośrodku bitwy	W pierwszym szeregu
Wynik rzutu 1-3	3k6 ran 0 P. Doświadczenia	4k6 ran 0 P. Doświadczenia	5k6 ran 10 P. Doświadczenia	5k6 ran 20 P. Doświadczenia	6k6 ran 30 P. Doświadczenia Starcie	7k6 ran 40 P. Doświadczenia
4-6	3k6 ran 0 P. Doświadczenia	3k6 ran 10 P. Doświadczenia	4k6 ran 10 P. Doświadczenia	5k6 ran 20 P. Doświadczenia Starcie	5k6 ran 40 P. Doświadczenia	6k6 ran 50 P. Doświadczenia
7-9	2k6 ran 10 P. Doświadczenia	3k6 ran 10 P. Doświadczenia	3k6 ran 20 P. Doświadczenia	4k6 ran 30 P. Doświadczenia	5k6 ran 40 P. Doświadczenia Starcie	5k6 ran 50 P. Doświadczenia Czyn Bohaterski
10-11	2k6 ran 10 P. Doświadczenia	3k6 ran 10 P. Doświadczenia Starcie	3k6 ran 20 P. Doświadczenia Czyn Bohaterski	4k6 ran 30 P. Doświadczenia Starcie	4k6 ran 50 P. Doświadczenia Czyn Bohaterski	5k6 ran 50 P. Doświadczenia Starcie
12-14	1k6 ran 10 P. Doświadczenia Starcie	2k6 ran 10 P. Doświadczenia Starcie	3k6 ran 20 P. Doświadczenia	3k6 ran 40 P. Doświadczenia Czyn Bohaterski	4k6 ran 50 P. Doświadczenia Czyn Bohaterski	4k6 ran 60 P. Doświadczenia Czyn Bohaterski
15-17	0k6 ran 20 P. Doświadczenia	3k6 ran 20 P. Doświadczenia Czyn Bohaterski	2k6 ran 30 P. Doświadczenia	3k6 ran 40 P. Doświadczenia	3k6 ran 60 P. Doświadczenia Starcie	4k6 ran 80 P. Doświadczenia Starcie
19+	0k6 ran 20 P. Doświadczenia Starcie	3k6 ran 30 P. Doświadczenia	2k6 ran 40 P. Doświadczenia Starcie	3k6 ran 50 P. Doświadczenia	3k6 ran 70 P. Doświadczenia Starcie	3k6 ran 100 P. Doświadczenia Czyn Bohaterski

Starcia i Czyny Bohaterskie:

Niekiedy w trakcie Bitwy bohaterowi zdarza się natrafić na okazję do niezwykłego, godnego uwagi czynu lub szczególnie upartego albo godnego uwagi przeciwnika. Zdarza się to, gdy podczas rzutu w tabeli wypadną Czyn Bohaterski lub Starcie. Gdy dojdzie do takiej sytuacji zarówno Mistrz Gry jak i Gracz będą musieli odegrać starcie w normalny sposób.

Upływ tur normalnych starć nie ma wpływu na bitwę, która toczy się wedle swoich praw i jest wydarzeniem często długotrwałym. W trakcie jednej tury Bitwy upłynąć może dowolna ilość normalnych tur.

W chwili, gdy zaczyna się Starcie lub Czyn Bohaterski kolejne tury bitwy nie zaczynają się, dopóki nie zostaną one dokończone.

Czyny bohaterskie w bitwie morskiej:

Abordaż:

Załoga twojego okrętu dokonuje abordażu na jeden ze statków przeciwnika. Możesz wziąć czynny udział w ataku na statek wroga, lub też pozostać na tyłach. Jeśli decydujesz się na to pierwsze, to od tej chwili przenosisz się na pierwszy szereg, a bitwa staje się dla ciebie bitwą lądową. Otrzymujesz jednak dodatkowe 20 punktów doświadczenia w każdej turze.

Człowiek za burtą!

Widzisz, jak jeden z twoich towarzyszy wypada za burtę. Możesz mu pomóc, choć wymagać to będzie testu Pływania (Wytrzymałości) -20. Wyłowiony na pewno da wyrazy swojej wdzięczności, ponadto otrzymujesz za tą akcję 20 punktów doświadczenia, jeśli naturalnie ci się powiedzie.

Pamiętaj, że nie możesz pływać w zbroi.

Czysty strzał

W szeregach wroga pojawia się wyrwa, wykorzystując którą masz szansę trafić jednego z dowódców wroga: oficera lub może nawet generała. Poziom trudności zależy od rangi twojego celu, nie mniej jednak nie powinien być niższy niż -20. Udana trafienie oznacza, że zostaniesz wynagrodzony 30 punktami doświadczenia i na pewno zdobędziesz uznanie wśród dowódców i swoich kolegów.

Ocalenie towarzysza broni

Zauważasz, jak pada jeden z twoich sojuszników. Możesz spróbować ocalić mu życie, ale w tym celu musisz dwie następne tury spędzić w pierwszym szeregu. Otrzymujesz dodatkowe 30 punktów doświadczenia, a sam ocalony najpewniej długo zachowa dla ciebie wdzięczność i postara się w jakiś sposób odwdziżyć za twą wspaniałomyślność.

Ranny wróg:

Na twoich oczach pada na ziemię bezwładny wróg. Naturalnie możesz go pozostawić swemu własnemu losowi: nic nie szkodzi, jeśli zginie. W końcu to nieprzyjaciel. Z drugiej strony możesz spróbować wynieść go z pola walki... Zwykle za chwytnie jeńców dowódcy wyznaczają nagrody, choćby dlatego, że są oni materiałem na niewolników.

Bitewne szczęście:

Miałeś szczęście w tej turze. Omijały cię pociski i wrogowie. Nie otrzymujesz żadnych obrażeń.

Ostatnie życzenie:

Jeden z twoich, śmiertelnie rannych towarzyszy prosił cię, byś odnalazł jego rodzinę i opowiedział jej, co się stało, oraz przekazał im jakąś drobną pamiątkę po sobie. Naturalnie możesz tego nie zrobić, bo po co? Jeśli jednak zrealizujesz to nieduże przecież zlecenie otrzymasz 50 punktów doświadczenia.

Wyniesienie zwłok

Widzisz, jak w trakcie walki pada jeden z walczących po twojej stronie żołnierzy, który wcześniej popisał się wielką odwagą. Możesz spróbować wynieść jego zwłoki z pola bitwy ratując je przed hańbą oraz stratowaniem przez walczących. Jego rodzina - która będzie miała przynajmniej co pochować - na pewno odwdzińczy ci się w sposób zależny od jej statusu.

Podpalenie żagli:

Przypadkiem znalazłeś się na pozycji, z której - strzelając z łuku, przykładając do nich pochodnię, lub po prostu krzesząc ogień - możesz podpalić ożaglowanie jednego z okrętów wroga. Nie zniszczy go to, ani nie pozbawi całkowicie zdolności ruchu, lecz znacznie osłabi jego przydatność bojową. W tym celu musisz tylko wykonać test trafienia (Celność strzelecka) o modyfikatorze - 30. Jeśli ci się powiedzie zyskasz dodatkowe 50 punktów doświadczenia oraz szansę na nagrodę lub odznaczenie.

Ocalić okręt:

Dostrzegasz zagrożenie, które umknęło innym w bitewnej zawierusze: okręt zmierza na skały, nabiera wody, lub znosi go na mieliznę. Masz szansę go ocalić, jeśli wykonasz test odpowiedniego Rzemiosła lub Profesji - 10 pozwalający na uniknięcie niebezpieczeństwa. Jeśli ci się powiedzie stajesz się cichym bohaterem, ale otrzymujesz dodatkowe 30 p. doświadczenia.

Szybka ucieczka:

Otrzymujesz szansę ucieczki z pozycji, które zajmujesz. Możesz w tej turze przesunąć się od razu na Tyły, a nie przesuwając się pole po polu w tabeli bitew.

Czy płynię z nami sternik?

Odkrywasz, że kapitan twojego okrętu zginął w walce, a ty jesteś najstarszym stopniem lub najbardziej kompetentnym oficerem. Możesz spróbować przejąć dowództwo nad swoją jednostką wykonując test Charyzmy. Jeśli ci się powiedzie do końca bitwy stajesz się oficerem i otrzymujesz dodatkowe 10 punktów doświadczenia w każdej turze. Po zakończeniu walki twój wkład na pewno zostanie dostrzeżony.

Kapitan (zasady):

Jako kapitan jesteś dowódcą okrętu. Twój udział w bitwie różni się nieco od zwykłych żołnierzy, głównie tym, że – o ile oni odpowiadają tylko za siebie – na tobie ciąży odpowiedzialność za całą załogę. Nie otrzymujesz żadnych obrażeń związanych z tabelą bitwy. Zamiast tego otrzymuje je twój statek pomnożone razy 5. Wszystkie wylosowane pojedynki opisują starcie twojej jednostki z innymi okrętami lub morskimi potworami. Oprócz zwykłych czynów bohaterskich możesz w bitwie morskiej dokonać też te opisane niżej:

Utrzymać pozycje

Twój oddział otrzymuje zadanie utrzymania bieżącej pozycji – mimo ataku przeważających sił wroga. Znajduje się w sytuacji, w której nawet najodważniejszym puszczają nerwy. Jeśli uda ci się test Opanowania zdołasz pozostać na pozycji, otrzymasz też dodatkowe doświadczenie, w liczbie zależnej od tego, w jakiej części pola bitwy stoisz.

Na tyłach lub w tylnych szeregach: Nie dotyczy.

W środku bitwy: +20p. doświadczenia

W pierwszym szeregu: +40p. doświadczenia

Przełamanie frontu:

Pada rozkaz przełamania frontu. W następnych turach odejmujesz 2 od wyniku rzutu w tabeli Bitwy nie mniej jednak otrzymujesz 20 dodatkowych punktów doświadczenia.

Odcięcie odwodów:

Otrzymujesz rozkaz odcięcia przeciwnika od jej odwodów. W następnej turze bitwy znajdziesz się w pierwszym szeregu, ale za to otrzymasz dodatkowe 20 punktów doświadczenia.

Luka w szeregach wroga:

Dostrzeżasz lukę w szeregach wroga, przez którą możesz uderzyć na jego delikatne, tylowe jednostki: łuczników, magów, maszyny. Możesz uderzyć w tą lukę, co pozostanie bez wpływu na twoją sytuację na polu bitwy, ale na pewno zostanie docenione po walce przez dowódców.

Oślaniać odwrót:

Wszystko jest już stracone. Szyki załamały się, żołnierze uciekają, pierwsi wrogowie plądrują obóz... Jedynie kilka oddziałów może jeszcze walczyć. Właśnie je dowódca wysłał, by osłaniały odwrót pozostałych wojsk. Wśród tych żołnierzy jesteś także i ty. Przez następną turę znajdziesz się w pierwszym szeregu, będziesz też musiał stoczyć Pojedynek. Otrzymasz dodatkowe 50 punktów doświadczenia. Gdy ta tura dobiegnie końca bitwa zostaje automatycznie zakończona, a twoja armia przegrywa.

Wendetta!

Spostrzeżasz wrogiego żołnierza: bohatera, wielkiego szermierza, czarownika lub po prostu wysokiego stopniem oficera – który wydaje się dużym zagrożeniem dla twoich oddziałów (lub po prostu łupem mogącym dostarczyć chwały i zaszczytów). Możesz próbować śledzić swego przeciwnika na polu walki. Czynisz to przesuwając się w poziomie i pionie po tabeli bitwy, aż dotrzesz do pola zaznaczonego jako Pojedynek.

Szybka ucieczka:

Otrzymujesz szansę ucieczki z pozycji, które zajmujesz. Możesz w tej turze przesunąć się od razu na Tyły, a nie przesuwać się pole po polu w tabeli bitew.

C) Maszyny wojenne:**Onager:**

Onager to nazwa stosunkowo prostej maszyny miotającej, wykorzystującej jedno, zakończone skórzaną sakwą, lub wielką łyżką ramię. W przeciwieństwie do innych katapult jego siła pochodzi nie z przeciwwagi znajdującej się na końcu ramienia, lecz ze skręconych lin, rzemieni lub zwierzęcych wnętrzności. Te sprężyste materiały pełnią rolę sprężyny, której rozluźnienie wyrzuca pocisk w powietrze. Ich wadą jest tendencja do rozstrajania się, przez co raz na jakiś czas załoga maszyny musi poprawić ich naprężenie.

Co więcej niektóre maszyny dodatkowo mają wbudowane wielkie łuczyska, które dodatkowo zwiększają siłę strzału maszyny.

Onagery są konstrukcjami bardziej skomplikowanymi (i skuteczniejszymi) od trabutium. Nie tak łatwo je zbudować, nie mniej jednak pozbawione są wad pierwowzoru, ich zasięg i celność łatwiej kontrolować, dzięki czemu są wygodniejszą bronią.

Onager (bez łuczyska):

Trudność konstrukcji: +0

Koszt: 50sz. z
Załoga: 4 osoby (minimum 1 osoba)
Celność: - 10
Pancerz: 10
Cechy:
P. Ran: 100
Szybkostrzelność: 1x 15 minut
Zasięg: minimalny: 50m, mały: 100m, średni: 300m, daleki: 450m
Amunicja: lekka

Onager (z łuczyskiem):

Trudność konstrukcji: +0
Koszt: 60sz. z
Załoga: 4 osoby (minimum 1 osoba)
Celność: - 10
Pancerz: 10
Cechy:
P. Ran: 100
Szybkostrzelność: 1x 15 minut / 1x 15 tur okrętowych
Zasięg: minimalny: 50m, mały: 100m, średni: 350m, daleki: 500m
Amunicja: lekka

Mangonela:

Mangonela to bardziej zaawansowana kuzynka onageru, wykorzystująca tą samą zasadę działania. Niemniej jednak w jej wypadku liny są znacznie bardziej naprężone, w stopniu, w jakim ręce człowieka nie byłyby w stanie tego osiągnąć. Dlatego też z boku mangoneli umocowano ogromny kierat, który służy do jej szybkiego i prostego naprężania. Grupa ludzi lub koń maszerując wewnątrz kieratu obracają go tak jak – nie przymierzając – chomik obraca karuzele. Kiera porusza przekładnie, która z kolei naciąga katapultę. Urządzenie to jest prawie tak skomplikowane, jak jego opis, więc tylko najbardziej zaawansowane technicznie narody potrafią je budować. Nie mniej jednak zapewnia większą szybkostrzelność i zasięg niż zwykły onager.

Mangonela:

Trudność konstrukcji: -20
Koszt: 60sz. z
Załoga: 6 osób lub 2 osoby i jeden koń
Celność: - 10
Pancerz: 10
Cechy:
P. Ran: 100
Szybkostrzelność: 1x 10 minut / 1 x 10 tur okrętowych
Zasięg: minimalny: 50m, mały: 100m, średni: 350m, daleki: 500m
Amunicja: lekka

Balista:

Czym jest balista wie zdawałoby się każdy – gigantyczną kuszą ciskającą we wrogów włócznie i ołowiane kule. W rzeczywistości jednak urządzenie tylko przypomina z wyglądu kuszę, a należy do rodziny katapult. Różnica polega głównie na zasadzie działania. Łuki i kusze wyrzucają pociski korzystając głównie z siły naprężenia łuczyska, które – przenosząc energię na cięciwę – wyrzuca pocisk. Katapulty wyrzucają pociski korzystając z zasady dźwigni uruchamianej albo przez umieszczoną na jej końcu przeciwwagę, albo – jak w wypadku onageru – zwoje naprężonych lin zachowujących się jak sprężyna.

Tą ostatnią metodę wykorzystuje właśnie balista. Niemniej jednak balista charakteryzuje się tym, że posiada dwoje umieszczonych w poziomie ramion połączonych dodatkowo cięciwą, co nadaje jej wygląd kuszy. Przez to balista zyskuje na dodatkowej sile. Ponadto – w odróżnieniu do tradycyjnych katapult – balista nie wyrzuca pocisków stromo, a pod płaskim kontem, co zwiększa jej zasięg i ułatwia – jeśli jest to pożądane – rażenie żołnierzy (choć utrudnia to uszkadzanie zabudowań).

Balista posiada jedną poważną wadę – jest bardzo skomplikowanym urządzeniem. Zbudować jest nią stosunkowo trudno, choć z drugiej strony jest bardzo prosta w obsłudze.

Balista:

Trudność konstrukcji: -10
Koszt: 50 sz. z
Załoga: 3 osoby

Celność: +0
Pancerz: 10
Cechy:
P. Ran: 100
Szybkostrzelność: 1x 15 minut
Zasięg: Mały: 50m, Średni: 200m, Daleki: 500m
Amunicja: Balistyczna

Arkabalista:

Często mylona z balistom. Jest to urządzenie prostsze od poprzedniczki w konstrukcji, ale z uwagi na wykorzystanie metalowego łuczyska droższe. Arkabalista – mimo skomplikowanej nazwy – jest bardzo prozaicznym urządzeniem. To po prostu wielka kusza, której siła strzału pochodzi wprost z naciągu łuczyska. Z uwagi na większe możliwości, jakie daje połączenie metalu i drewna ma większy zasięg, lecz w laruzyjskich warunkach przekłada się to niestety na zmniejszoną celność.

Arkabalista:

Trudność konstrukcji: -10
Koszt: 65sz. z
Załoga: 3 osoby
Celność: -10
Pancerz: 10
Cechy:
P. Ran: 100
Szybkostrzelność: 1x 15 minut
Zasięg: Mały: 50m, Średni: 200m, Daleki: 600m
Amunicja: Balistyczna

Skorpion:

Skorpionami w starożytnym Rzymie nazywano niewielką, przenośną balistę, choć Laruzyjczycy określenie to stosują także dla bardzo dużych kusz. Skorpiony zwykle ustawiane są na stojakach, które jednak zapewniają bardzo duży kont strzału. Wszystkie ich elementy są ruchome, a skorpion – mimo, że raczej ciężki – mógłby zostać użyty jako broń osobista przez bardzo dużego żołnierza (lub wyjątkowo sprytnego ogra). Laruzyjczycy używają ich dość powszechnie, najczęściej do obrony twierdz, rzadziej w polu, a ich zastosowania są bardzo różne. Najczęściej służą do nękania wroga, lecz wielu wodzów używa ich też w innych celach – na przykład jako działek przeciwlotniczych.

Skorpion:

Trudność konstrukcji: -10
Koszt: 20 sz. z
Załoga: 1 osoba
Celność: 0
Pancerz: 10
Cechy:
P. Ran: 20
Szybkostrzelność: 1x minuta
Zasięg: Mały: 70m, Średni: 150m, Daleki: 350m
Amunicja: Balistyczna lekka
Statystyki broni: Obrażenia: 10k6, Trudność posługiwania się: 3 (łuki), Przeładowanie: 12 tur

Arakh:

Arakh jest krasnoludzkim wynalazkiem przypominającym trochę kusze o trzech łuczyskach oraz zestawie licznych, skomplikowanych dźwigni, przekładni i bloków. Jego konstrukcja jest zbyt ciężka, by jeden człowiek mógł ją udźwignąć, montowana jest więc na – podobnych jak w wypadku skorpiona – dźwigniach i przekładniach. Co więcej wszystkie te urządzenia – mimo relatywnie niskiej siły strzału – są zbyt trudne do naciągnięcia dla jednej osoby. Arakh obsługiwany jest więc zwykle przez kilku wojowników, którzy za jego pomocą miotają liczne pociski na linie wroga. Nota historyczna: Takie urządzenie jak Arakh nigdy nie istniało... Istniało jednak Chu Ko Nu. Jest to chińska kusza powtarzalna o podobnym zastosowaniu do karabinu maszynowego. Arakh jest jej dokładną kopią o nazwie dostosowanej do odpowiedniego kręgu kulturowego.

Arakh:

Trudność konstrukcji: -20
Koszt: 30 sz. z
Załoga: 3 osoby

Celność: 0

Pancerz: 10

Cechy:

P. Ran: 20

Szybkostrzelność: 1x atak

Zasięg: Mały: 50m, Średni: 150m, Daleki: 250m

Amunicja: Bełty do kusz

Statystyki broni: Obrażenia: 5k6 ran, Trudność posługiwania się: 3 (łuki), 3 (broń nietypowa)

Machiny oblężnicze: Zasady:

Machiny oblężnicze obsługiwane są na nieco innych zasadach, niż uzbrojenie opisane w Podręczniku Podstawowym. Każdą maszynę opisuje szereg czynników, które wyjaśniono poniżej.

Trudność konstrukcji:

To trudność zbudowania maszyny... Maszynę buduje się na tych samych zasadach, co tworzy przedmioty (proces opisano w Podręczniku Głównym w rozdziale Cennik), wykorzystując do tego zdolność Rzemiosło: Oblężenie. Nie mniej jednak maszyny wojenne należą do różnych typów, których trudność konstrukcji jest zależna głównie od stopnia ich skomplikowania. W tabelce „Trudność konstrukcji” podano, więc modyfikatory do testów Rzemiosło: Oblężenie obrazujące skomplikowanie technologiczne maszyny.

Koszt: Koszt to cena, jaką zażądają za zbudowanie rzemieślnicy... Próba zbudowania maszyny samemu powoduje redukcję kosztu do 50%, a jeśli dysponuje się darmowym źródłem surowców do 20% zwykłej ceny. Warto dodać, że maszyny nie należą do towarów dostępnych na zwykłym rynku, a z racji na wielkość tylko nieduże nadają się do transportu w częściach na wozach. Maszyny prawie zawsze buduje się na miejscu, podczas oblężenia.

Załoga: Ilość ludzi konieczna do obsługi danej maszyny... Każdorazowo maszyna musi być obsługiwana przez podaną ilość ludzi... Za każdym razem, gdy liczba załogi spadnie o każde (zaczęte) 10% machina otrzymuje modyfikator -10 do Celności, jej szybkostrzelność maleje o 10% (zaokrąglane w górę), a Szybkość maleje o 50%.

Celność: To modyfikator do celności maszyny, decydujący o tym, czy pocisk doleci do celu. Ustalając celność maszyny stosuje się dwie cechy:

a) W wypadku balist, abralist, skorpionów i araków używa się zwykłej Celności jak w wypadku łuków (pomijając wszystkie modyfikatory z biegiłości Łuki).

b) W wypadku pozostałych machin używa się cechy Mądrość wykorzystywanej do obliczeń trajektorii lotu pocisku. Test Mądrości musi wykonać dowódca.

Pancerz: To pancerz maszyny, jej wytrzymałość na ciosy, liczona w normalnej Klasie Pancerza.

Cechy: Cechy to zespół cech, podobnych, jak w wypadku żywej istoty... Podawane są jedynie te cechy, które mają w wypadku maszyny jakieś znaczenie. Wszystkie testy mentalne za maszynę wykonuje osoba, która dowodzi jej załogą.

Szybkostrzelność: To czas, jaki załoga potrzebuje, by załadować maszynę i wystrzelić.

Szybkość: Szybkość to maksymalna prędkość poruszania się maszyny.

Zasięg: Zasięg to maksymalna odległość, na jaką maszyna może cisnąć pocisk. Zasięg działa wedle tych samych zasad, co w wypadku Broni Miotającej. Jedyną różnicą jest istnienie zasięgu minimalnego. Część machin wyrzuca bowiem pociski pod stromym torem, co sprawia, że nie mogą one upadać w bezpośredniej bliskości maszyny... Machina nie jest więc w stanie ostrzeliwać celów znajdujących się bliżej, niż wynosi jej Zasięg Minimalny.

Amunicja: Rodzaj amunicji, jaką posługuje się maszyna. Generalnie istnieje pięć typów amunicji:

- Lekka czyli zwykłe kamienie, dzbany nafty, odcięte głowy itd. miotana przez zwykłe katapulty.

- Ciężka, czyli stukilogramowe bloki skały, padlina itd. miotana przez gigantyczne trebusze.

- Balistyczna, czyli pociski do balist – około 20 kilogramowe, kamienne lub ołowiane kule, włócznie i kłody drewna

- Balistyczna lekka: czyli to, co miotają skorpiony – oszczepy oraz około 3 kilogramowe kule z ołowiu.

- Bełty i strzały: takie, jak do kusz i łuków

Statystyki broni: Niektóre maszyny używane są na takich samych zasadach jak zwykła broń. Jeśli zachodzi takie zjawisko w tej tabeli znajdują się ich charakterystyki.

Obrażenia: Obrażenia, jakie zadaje maszyna. Jeśli maszyna nie posiada tabeli „Obrażenia” lub „Statystyki broni” znaczy to, że zadaje takie obrażenia, jakie stwierdzono w opisie jej amunicji.

Uzbrojenie: Uzbrojenie to dodatkowa broń, w jaką może zostać wyposażona maszyna. Broń ta obsługiwana jest zwykle wedle normalnych zasad, jakie jej przysługują.

Pojemność: To ilość ludzi i sprzętu, jaka maksymalnie może wejść na „pokład” maszyny

Zasada specjalna: Katastrofy:

Za każdym razem, gdy podczas obsługi maszyny dojdzie do Krytycznej Porażki, lub maszyna otrzyma Trafienie Krytyczne należy rzucić w jednej z poniższych tabel 1k10.

Trafienia krytyczne, które nie zadały obrażeń należy ignorować.

Machiny miotające:

1-2 – urywa się jedno z ramion maszyny. Nie jest ona w stanie strzelać, dopóki nie zostanie ona zastąpiona innym.

Zajmuje to godzinę pracy i wymaga testu Rzemiosła: Obłączenia lub innego, podobnego.

3-4 - maszyna niespodziewanie wypala. Pocisk leci jednak niedaleko i trafia w któregoś z załogantów. Jeśli nie wykona on Uniku otrzymuje obrażenia... Jeśli pocisk był ładunkiem zapalającym może zapalić maszynę.

5-6 – maszyna niespodziewanie wypala, a jeden z załogantów zostaje trafiony jej ramieniem. Otrzymuje 4k6 ran.

7-8 – maszyna wypala... Pocisk leci gdzieś i spada nie czyniąc nikomu żadnej krzywdy. Maszynę należy ładować od nowa.

9+ - nic się nie dzieje

Niszczenie Konstrukcji: Zasady.

Mimo, że budynki nie mają wewnętrznych organów, nie ruszają się ani (zasadniczo) nie próbują oddać, generalnie zasada niszczenia ich jest taka sama, jak w wypadku żywych istot. Różnice dotyczą szczegółów i są następujące:

- strzały i wszelka broń kłująca nie zadają budynkom (ani innym dużym obiektom – kamieniom narzutowym, drzewom, maszynom obłączonym etc.) obrażeń.

- broń sieczna zadaje im połowę obrażeń.

- każdorazowa tura pracy odpowiednimi narzędziami (np. dłuto, kilof) zadaje obiektowi 1k10 ran nie zatrzymywanych przez pancerz.

- co naturalne obiekty nie mogą bronić się przed atakami, ani ich zadawać.

Każdy obiekt posiada swoje Punkty Ran oraz Pancerz. Oblicza się je w następujący sposób:

- papier, słoma, siano i inne mało odporne materiały nie posiadają pancerza

- ziemia, piasek, lód, kości i niewypalona glina posiadają 2 punkty pancerza.

- drewno posiada 5 punktów pancerza

- kamień posiada 10 punktów pancerza

- cegła posiada 15 punktów pancerza

- metal posiada 20 punktów pancerza

Każdy obiekt posiada też swoje punkty ran. Ilość punktów ran zależy od jego grubości... Wylicza się je według wzoru Grubość w centymetrach razy Punkty Ran Surowca. Te ostatnie wyglądają w sposób następujący:

- papier, słoma, siano i inne mało odporne materiały 1 p. ran

- ziemia, piasek, lód, kości i niewypalona glina – 2 p. ran

- drewno -5 p. ran

- kamień -7 p. ran

- cegła – 7 p. ran

- metal – 10 p. ran

Zabranie przedmiotowi wszystkich punktów ran oznacza jego zniszczenie.

Podpalanie konstrukcji: Zasady.

Podłożenie ognia jest bardzo skutecznym sposobem na zniszczenie dowolnego niemal obiektu. Jednak nie wszystko pali się tak samo łatwo. Generalnie, na potrzeby gry podzielić można obiekty na:

- Łatwopalne: czyli obiekty zapalające się od razu w kontakcie z ogniem. Są to słoma, siano, nafta, wrzący olej lub także smoła, bardzo dobrze wysuszone drewno. Szansa, że w kontakcie z jakimkolwiek źródłem ognia zapalą się wynosi 90%.

- Palne: czyli obiekty palące się łatwo, nie mniej jednak nie wybuchające płomieniami od razu. Do tej grupy należy np. drewno. Szansa, że w kontakcie z ogniem wielkości 0 zapalą się wynosi 25% na turę, natomiast 1: 50% na turę.

- Trudno palące się: czyli obiekty, które zwykle nie palą się, choć w odpowiednich warunkach mogą zająć się ogniem. Należą do nich: skóra, ludzkie ciało, wszelkie przedmioty mokre lub nasiąknięte wodą. Szansa, że zapalą się wynosi 10% (za każdy stopień ognia) na turę.

- Niepalne: czyli obiekty, które ze swej natury nie palą się. Należą tu: woda, kamienie, cegły, przedmioty metalowe...

Jeśli atmosfera nie jest wypełniona czystym tlenem są ognioodporne.

Ogień – w zależności od wielkości jest stopniowany. Wielkość ognia wygląda w następujący sposób:

- -1 – ogień wielkości świecy

- 0 – ogień wielkości płomienia pochodni

- 1 – ogień wielkości średniego ogniska

- 2 – płomień wielkości dużego ogniska

- 3 – płomień wielkości naprawdę wielkiego ogniska lub małego stosu

- 4 – płomień wielkości stosu

- 5 – płonący mały budynek (np. wiejska chata)

- 6 – płonący duży budynek (np. piętrowy dom)

- 8+ - rozpalony piec hutniczy.

Jeśli nikt nie gasi ognia (i starczy mu paliwa) co liczbę tur równą swej aktualnej wielkości (minimum 1 tura) zwiększa swoje rozmiary o jedną kategorię. Jeśli płoną substancje łatwopalne proces trwa o połowę krócej. Jeśli palą się substancje Trudno Palące się – trwa to dwa razy dłużej.

Ogień zadaje 1k6 ran za stopień palonym substancją. Rany te ignorują pancerz spalanych surowców.

Jeśli w ogniu znajdują się surowce niepalne odnoszą obrażenia na tej samej zasadzie, lecz traktowane są tak, jakby na każdej kostce wypadło 1.

Ogień można (a nawet trzeba) gasić. Ogień gaszony jest ponawianym co turę testem Profesji: Strażactwo. Jeśli test powiedzie się tyle razy, ile wynosi aktualna Wielkość Płomieni to Wielkość Płomieni zmniejsza się o jedną kategorię. W czasie gaszenia ogień nie zwiększa swej wielkości, lecz niestety nadal niszczy budynek.

Amunicja obłącznicza:

Amunicja do machin obłączniczych – zwłaszcza tych dużych (nie tak łatwo w końcu znaleźć ćwierć tonowy blok skalny) często jest gromadzona przez dowódców na długo przed planowanym obłączeniem. Niemniej jednak zwykle – niezależnie od tego, o jak dużych zasobach mowa – szybko się kończy i generałowie muszą bazować na umiejętnościach rzemieślniczych i pomysłowości swych podwładnych.

Amunicja lekka (lista podstawowa)

Nazwa:	Trudność dostępu	Cena:	Opis:
Kamienie / Ołowiane kule	wioska	3sz.s / sztuka	Kamienie to podstawowe uzbrojenie katapult. Zwykle ich kształt obrabia się tak, by miały postać kuli, co sprawia, że pocisk lepiej pasuje do maszyny oraz dodatkowo lepiej zachowuje się w locie. Niekiedy też odlewa się odpowiedniej wielkości pociski z ołowiu, co znacznie zwiększa ich siłę niszczenia, gdyż nie rozpadają się w trakcie trafienia. Przezorni dowódcy zabierają pewne ilości pocisków ze sobą, ale zwykle nic nie leży na przeszkodzie, by zebrać je na miejscu. Obrażenia: 4k20. Kamieni nie da się parować ani blokować.
Bomby zapalające	wioska	1sz.s / sztuka	Kula z pakuł nasączonych smołom i podpalonych. Jeśli trafią w palny lub łatwopalny cel wznicią pożar o skali 1k3. Obrażenia: 2k20
Otoczaki / ołowiane kulki	wioska	1sz. s / ładunek	Nieduże kamienie lub odłamki ołowiu wyrzucane przez maszyny w nadziei, że spadną na wroga jak prawdziwy, śmiertelny grad. Obrażenia: 4k6 Specjalne: wszystkie zasięgi maszyny spadają o połowę. Pociski spadają wszędzie w promieniu 1k20 metrów od celu.

Amunicja lekka (lista rozszerzona):

Nazwa:	Trudność dostępu	Cena:	Opis:
Dzbany nafty	krasnodudzkie miasto	2sz. z / ładunek	Dzbany z dziwną, czarną substancją pozyskiwaną przez krasnodudy z głębin ziemi. Niewiele wiadomo o tym płynie, prócz tego, że pali się wręcz niezmiernie. Wystrzelone z katapulty dzbany wznicią pożar o skali 1k6+1 wszędzie w promieniu 6 metrów od miejsca upadku.

Amunicja balistyczna:

Nazwa:	Trudność dostępu	Cena:	Opis:
Włócznie / ołowiane kule	wioska	5sz. s / włócznia 1sz. s / kula	Podstawowe pociski wyrzucane przez balisty. Pociski te zadają 20k6 ran. Nie mogą być parowane ani blokowane. Jeśli pocisk zostanie uniknięty, zabije kogoś, zabierze mu ponad połowę P. Ran lub zada trafienie krytyczne leci dalej mając szansę trafić następną osobę w szeregu.
Harpuny	Gród	6sz.s	Zachowują się jak włócznie. Za pomocą harpunów można przyciągać pochwyczonego wroga (patrz: Podręcznik Główny)
Wiązki strzał	wioska	1sz. z	Cała wiązka strzał, które wedle założenia mają spaść gradem na przeciwnika. Zadają 6k6 ran każdemu w promieniu 10 metrów od miejsca trafienia, niemniej jednak wszystkie zasięgi maszyny spadają o połowę.
Bomby zapalające	wioska	7sz. s	Włócznie, których boki okręcono nasączonymi w smole pakułami i szmatami. Zadają 10k6 ran i wznicią ogień 1k3-1 kategorii, jeśli trafią w palny lub łatwopalny materiał.

Amunicja balistyczna lekka:

Nazwa:	Trudność dostępu	Cena:	Opis:
Włócznie / ołowiane kule	wioska	5sz. s / włócznia 1sz. s / kula	Podstawowe pociski wyrzucane przez skorpiony. Pociski te zadają 10k6 ran.
Harpuny	Gród	6sz.s	Zachowują się jak włócznie. Za pomocą harpunów można przyciągać pochwyconego wroga (patrz: Podręcznik Główny)
Bomby zapalające	wioska	7sz. s	Włócznie, których boki okręcono nasączonymi w smole pakułami i szmatami. Zadają 5k6 ran i wznecają ogień 1k3-2 kategorii, jeśli trafią w palny lub łatwopalny materiał.

Ulepszenia:

W Laruzji nie ma jednego standardu budowania machin... Praktycznie każda tworzona jest od podstaw przez inżyniera, budowana tuż przed oblężeniem i rozbierana, gdy przestanie być potrzebna. Z tej przyczyny niektóre maszyny wyposażane są w sprzęt, którego inne nie posiadają, co w różny sposób wpływa na ich skuteczność na polu walki.

Koła:

Koszt: 10% ceny maszyny

Warunki: tylko maszyny nieruchome.

Opis: Koła zwiększają mobilność maszyny. Zyskuje ona możliwość przemieszczania się z prędkością 4 metrów na turę. Trebuszety i Tripandery zyskują możliwość poruszania się z prędkością 1 metra na turę.

Skóry:

Koszt: 10% ceny maszyny.

Opis: Maszynę obito skórą, które dodatkowo oblane jeszcze wodą. Machina zachowuje się tak, jakby była wykonana z substancji trudno palącej się.

Miedziany pancierz:

Koszt: 30% ceny maszyny

Opis: Maszynę obito miedzianą blachą, co w wydatny sposób zwiększa jej odporność zarówno na zwykłe pociski, jak i zapalające. Maszyna traktowana jest, jakby wykonano ją z materiału trudno palącego się i otrzymuje dodatkowe 10p. pancerza.

Efektowny wygląd:

Koszt: 20% ceny

Warunki: Tylko rydwan

Opis: Rydwan obwieszono trofeami, czaszkami pokonanych wrogów, ozdobiono zagrabionym złotem i innymi, świadczącymi o odwadze i potędze właściciela przedmiotami. Osoba korzystająca z tego rydwanu otrzymuje premię +10 do Charyzmy wobec własnych żołnierzy.

Jakość machin:

Dodatkowy punkt pancerza: 1p.

Modyfikator +5 do testów: 1p.

Dodatkowe 5% P. Ran: (maszyna otrzymuje przynajmniej 1 p. ran): 2p.

Zwiększenie zasięgów o 5%: 2p.

7) Handel Morski i Rzeczny:

Jedną z najprawdopodobniejszych przyczyn, dla których ludzie pchają się w tak niebezpieczny region, jakim są morza. Prawdopodobnie gracze też zechcą wziąć udział w tego typu działaniach. Poniższy rozdział reguluje zasady handlu oraz wymiany na bardzo dużą skalę.

Zapotrzebowanie na towary:

Handlem rządzą prawa podarży i popytu. Wiadomo: w jednym miejscu jedne towary są łatwiejsze do zdobycia, a w innym trudniejsze, dzięki czemu uzyskują one większe ceny. Na potrzeby Czasu Waśni istnieje 5 kategorii dostępności towarów, regulujące ich ceny. Są to:

- **Nadwyżka:** w danym miejscu znajduje się zbyt dużo danego towaru, jest go więcej niż wynosi rynkowe zapotrzebowanie na niego, tak więc nie jest on zbyt często kupowany, a kupcy i produkujący go rzemieślnicy zmuszeni

są do sprzedawania go po zmniejszonych cenach tylko po to, żeby opróżnić swe magazyny. Cena danego towaru jest więc niższa od jego normalnej, rynkowej wartości o 50%.

- **Poziom normalny:** w Prowincji zapotrzebowanie na dany towar kształtuje się w okolicach laruzyjskiej normy. Jego ceny nie są ani niższe, ani wyższe, niż poza nią i kształtują się tak jak w Cenniku w Podręczniku podstawowym lub odpowiednich rozdziałach tego podręcznika.

- **Poszukiwany:** w danej Prowincji brakuje towaru, a jego zapasy są zbyt małe, by zaspokoić potrzeby jego mieszkańców. Ci są w stanie płacić duże sumy, byle tylko otrzymać choć niewielkie ilości poszukiwanych dóbr. Jest to stan bardzo korzystny dla kupców z zewnątrz, lecz zły dla mieszkańców prowincji. Ceny kupna i sprzedaży danego towaru są w tym miejscu bowiem o 50% wyższe, niż wynikałoby to z Cennika i odpowiednich rozdziałów tej książki.

- **Brak:** W danej prowincji brakuje jakiegokolwiek towaru. Nie istnieją jego zapasy, wszystkie zostały zniszczone lub wykupione. Istnieje jednak bardzo duże zapotrzebowanie na jego dostawy, jego ceny są więc gigantyczne. Sytuacja taka zdarza się bardzo rzadko, gdyż w normalnym wypadku wzrost cen jest regulowany przez zasobność portfela mieszkańców prowincji. W tym wypadku jednak towar jest tak ważny, że mieszkańcy gotowi są zań płacić każde pieniądze. Do tego typu towarów należy np. żywność w trakcie głodu, broń i narzędzia do jej produkcji w czasie wojny albo też materiały na budowę ważnych, niezbędnych do przetrwania społeczności konstrukcji (np. wałów przeciwpowodziowych) w pozbawionych ich krainach. Cena towarów rośnie o 100%, a w niektórych wypadkach Mistrz Gry może podnieść ją jeszcze wyżej.

Jedynie w wyjątkowych sytuacjach objawy braku dotyczą środków, które nie są niezbędne do życia. Ludzie podówczas nie kupują ich, uważając je za zbyt drogie.

- **Prowincja zrujnowana:** Taki typ zapotrzebowania na produkty pojawia się rzadko, najczęściej w regionach dotkniętych przez długotrwałe klęski: bardzo okrutne wojny, niszczycielskie katastrofy naturalne, długotrwałe okresy głodu, zarazy lub kilku z tych czynników na raz. W zrujnowanych prowincjach ludność nie posiada niczego, a każdy, nawet najprostszy przedmiot jest na wagę złota. Ceny każdego przedmiotu są o 100% (lub więcej) wyższe, niż normalnie. Jednakże jego sprzedanie graniczy z niemożliwością: ludność prowincji jest tak biedna, że nie ma za co nawet sprzedawać.

Handel hurtowy:

W handlu hurtowym, jaki uprawiają wielcy kupcy cena Sprzedaży jest zawsze równa cenie Kupna, modyfikowana jest tylko o lokalne warunki i zapotrzebowanie.

Nazwa towaru:	Cena za jednostkę:	Opis:	Nadwyżki:	Towar poszukiwany:
Artykuły do czarów	2sz.z / 10 gram	Zasadniczo są to fragmenty rzadkich lub magicznych istot, niektóre rodzaje roślin (niekoniecznie magiczne zioła) i minerałów. Używane są do sporządzania czarodziejskich mikstur oraz jako leki, dlatego też zapotrzebowanie nań jest niewielkie, a ich nabywcami najczęściej są specjaliści. Mimo to ceny tych artykułów są wysokie i łatwo nań zdobyć wysokie przebicie.	Biały Szczyt, Czarny Szczyt, Ziemia Upadłej Gwiazdy, Arabia, Palec Licza, Diweńskie Uroczyska, Świątynia Daan, Alara, Mroczna Puszcza, Sarsygia, Las Ciernia	Gorhar, Siedem Jezior, Wichrowa Wieża, Cudoziemie, Wielki Zielony Las, Puszcza Cieni, Miasto Jeziora, Srebrne Miasta, Illien, Wrota Piekieł, Kil – Kurag, Szkarłatne Wieżyce*, Tyrn, Lersja, Orle Wieżyce, Cytadela Tysiąca Piór, Zamczysko Lot, Płaskowyż Mgieł, Illad
Barwniki	1sz.z / buteleczka	Czyli farby służące do barwienia tkanin. Znane jest ich kilka rodzajów. Większość pozyskuje się z ciał zwierząt lub minerałów, inne otrzymuje się syntetycznie w gnomich i krasnoludzkich farbiarniach. Wszystkie są drogie i kosztowne.	Wyspa Mieczy, Kaal Mordhe, Zigar, Mroczna Puszcza, Illien, Wyspa Wichrów, Wyspa Sokołów, Wyspa Burz, Srebrne Miasta, Dom Kar, Puszcza Cieni, Wielki Zielony Las, Zielony Kraj, Arabia, Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam - Kas	Brak.
Broń	30 sz.z / zestaw dla	Pancerze i uzbrojenie	Ram – Khas, Szare	Trajton, Ziemie

	1 osoby ważący około 20 kilogramów	wykonywane są w całej Laruzji (nie zawsze na wysokim poziomie), wszędzie też uważane są za towar pierwszej potrzeby i chętnie kupowane.	Góry, Tham – Mod, Tam – Kas,	Nieurodzaju, Suchoziemie, Czarne Wzgórza, Wrzosowisko Atten, Wzgórza Ruin, Zatopione Ziemie, Hungar, Dun – Mak, Góry Ognia, Norsia, Wyspa Mieczy, Wyspa Skał, Lodowe Pustkowie, Zielony Kraj, Zigar
Bydło	10sz.z / sztuka	Krowy wypasa się głównie na trawiastych równinach i sztucznych pastwiskach położonych na nizinach. Częstokroć ich stada są później przepędzane w mniej do tego dogodne regiony, lub do wielkich miast, by mogły zasilić rzeźnię.	Ziemie Nieurodzaju, Równina Traw, Równina Skał, Wielka Łąka	Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam – Kas
Ceramika	5sz.z / sztuka	Elfia lub importowana z Kitaju i Xi Pangu porcelana osiąga bardzo wysokie ceny, tym bardziej, że większość ras nie potrafi jej wykonywać.	Arabia, Lersja, Cudoziemie, Wielki Zielony Las, Illien, Mroczna Puszcza, Las Cienia, Miasto jeziora	
Cukier	1sz.z / kilogram	Słodycz jest w Laruzji rzadkością, słodzi się głównie miodem. Niemniej jednak niziolki potrafią przygotowywać niewielkie ilości cukru z buraków, a na wschodzie uprawia się specjalną, słodką trzcinę. Pozyskiwana z nich substancja osiąga bardzo wysokie ceny.	Arabia, Wielka Łąka, Równina Traw	
Drewno	1 sz.z / 2 kubiki	Używane jest jako budulec i opał w zimie. Jest łatwo dostępne w większości kontynentu. Duże zapotrzebowanie na drewno istnieje także we wszelkich miastach nadmorskich, gdzie służy do budowy statków.	W zasadzie wszędzie, poza obszarami niedoboru.	Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam – Kas, Czarne Wzgórza, Wrzosowisko Atten, Wzgórza Ruin, Suchoziemie, Ziemie Nieurodzaju, Równina Traw, część Równiny Skał, Arabia*, Trisania* wszystkie obszary nadmorskie
Drewno szlachetne	5 sz.z / 2 kubiki	Niektóre, rzadkie gatunki drewna są cenniejsze od innych stosuje się je głównie w stolarstwie, do produkcji mebli. Inne używa się natomiast do budowy statków.	Mroczna Puszcza, Las Cienia, Illien, Las Mohr (n), Arabia (import z Nod), Puszcza Cieni, Wielki, Zielony Las, Dun – Mak (n), Hungar (n), Puszcza Tarrox, Las Ciernia (n)	Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam – Kas, Czarne Wzgórza, Wrzosowisko Atten, Wzgórza Ruin, Suchoziemie, Ziemie Nieurodzaju, Równina Traw, część Równiny Skał, Arabia*, Trisania* wszystkie obszary nadmorskie
Elfie towary	20 sz.z / skrzynia	Głównie przedmioty codziennego użytku, tekstylia oraz ozdoby. Posiadają opinię	Mroczna Puszcza, Las Cienia, Wielki Zielony Las, Illien,	

		magicznych, ale zawdzięczają ją głównie jakości wykonania i trwałości. Przedmioty takie zwykle są w stanie przetrwać człowieka nie niszcząc się, mimo, że są eksploatowane.	Szkarłatne Wierzyce, Lersja, Cudoziemie	
Fiszbin	1sz. z / kilogram	Fiszbin to płyty rogowe którymi wieloryby filtrują wodę w celu pozyskania pokarmu. Po obróbce daje formować się w dowolne kształty, podobnie jak tworzywa sztuczne. Jest bardzo szeroko stosowany w każdym rodzaju rzemiosła.	Północne Wyspy, Wyspa Skał, Norsja (n), Morheim, Lodowe Pustkowia (n), Półwysep Północny	
Informacje	10% zysku, lub oszczędzonych strat	Czyli pochodzące z wiarygodnych źródeł wiadomości o znaczeniu strategicznym: ruchach wojsk, zapotrzebowaniu na towary, zagrożeniach etc.		Wrak
Jedwab	60 sztuk złota / bela	To tkanina sprowadzana z dalekiego wschodu. Jest bardzo lekka, śliska, cienka i bardzo przyjemna w dotyku, a przy okazji niezwykle wytrzymała. Tajemnice jej produkcji znane są tylko elfom i mieszkańcom Kataju oraz Xi Pangu. Jedwab osiąga gigantyczne ceny, a handel nim jest źródłem prawdziwych fortun.	Arabia, Zielony Kraj, Wielki Zielony Las, Las Cienia, Mroczna Puszcza, Illien, Lersja, Cudoziemie, Szkarłatne Wierzyce, Miasto Jeziora	
Konie	30 sz.z / sztuka	Zwierzęta te hodowane są w całej Laruzji, choć nie zawsze są równej jakości, a pogłowie potrafi się zmieniać. Największe ilości koni hoduje się na trawiastych równinach.	Ziemie Nieurodzaju, Równina Traw, Równina Skał, Wielka Łąka, Arabia	Trajton, Rodaria (cała)
Kosmetyki	5sz. z / buteleczka	Barwniki do makijażu, środki czyszczące, farby do włosów, pomadki maskujące znamiona i ślady po chorobach, perfumy i setki innych to tylko część Laruzyjskich kosmetyków. Stanowią marzenie każdej kobiety, choć ich wysokie ceny sprawiają, że tylko nieliczne mogą owo marzenie spełnić. Wiele kosmetyków zawiera takie substancje jak arszenik, rtęć czy belladonna nadające pojęciu „zabójcze piękno” zupełnie nowego wymiaru.	Arabia, Zielony Kraj, Wielki Zielony Las, Las Cienia, Mroczna Puszcza, Illien, Lersja, Cudoziemie, Szkarłatne Wierzyce, Miasto Jeziora, Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam – Kas	
Kość słoniowa	20 sz. z / kiel	To kły słoni (lub innych zwierząt, jak mamuty, kaszaloty czy morsy). Używa się je (podobnie jak zwyklej	Arabia, Północne Wyspy, Wyspa Skał, Norsja (n), Morheim, Lodowe	

		kości) w rzemiośle i zdobnictwie, do wykonywania drobnych przedmiotów użytkowych wysokiej jakości.	Pustkowie (n), Półwysp Północny, Czarne Wzgórze, Wzgórze Ruin, Wrzosowisko Atten	
Krasnoludzkie towary	10 sz.z / beszka	Głównie narzędzia, ozdoby i wyjątkowo wysokiej jakości przedmioty codziennego użytku. Cenione przez wszystkich za praktyczność, jakość i trwałość.	Tam-mod, Góry Srebrne, Szare Góry, Tam-Kas,	
Kamienie szlachetne	10 sz. z / kamień	I półszlachetne. Cenione są w całej Laruzji, a występują w bardzo niewielu miejscach.	Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam – Kas, Ogniste Góry, Kaal-Mordhe, Illien i Illad, Wzgórze Ruin, Czarne Wzgórze, Wrzosowisko Atten, Płaskowyż Mgieł	
Magia	5sz.z / buteleczka, zwój lub cudowny listek...	Główny obrót magią stanowią czarodziejskie zioła, eliksiry i zapisy zaklęć z zawartą w nich mocą oraz same księgi. Czarodziejskie artefakty są stosunkowo rzadkie, ale bardzo cenne. Niezależnie od rodzaju każdy przedmiot posiadający prawdziwą moc osiąga zawrotną cenę.	Lersja, Cudoziemie, Illien, Wielki Zielony Las, Mroczna Puszcza, Las Cienia, Las Morh, Tyrn, Srebrne Miasta, Miasto Jeziora, Zamczysko Lot, Orle Wieżyce, Cytadela Tysiąca Piór, Arkadia, Trell, Wichrowa Wieża, Płaskowyż Mgieł	Kil-Kurag, Stormring, Awkon, Zamek Ardana (n), Szkarłatne Wieżyce*, Gorhar, Zabura, Illad,
Marmur	20sz. z / kubik	To łatwy w obróbce, cenny kamień. Używany jest głównie w zdobnictwie i do wykonywania dzieł sztuki. Osiąga wysokie ceny.	Kaal Mordhe, Ziggarr, Zielony Kraj, Srebrne Miasta, Góry Srebrne	Lersja, Puszcza Cieni, Mroczna Puszcza
Metale magiczne	100 sz. z / sztabka	Mithril, żelazo meteorytowe, gwiedny metal i czarny metal. Cenione są jako surowiec do produkcji broni i w zdobnictwie. Są jednak niezwykle rzadkie, a ich ilości na rynku bardzo małe.	Tham-Kas, Tham-Mod, Góry Szare, Góry Srebrne, Illien, Illad, Lersja, Cudoziemie, Mroczna Puszcza, Puszcza Cienia, Wielki Zielony Las, Ziemia Upadłej Gwiazdy, Góry Artham	
Metale nieszlachetne	1 sz. z / 10 kilogramów	Głównie żelazo, w mniejszym stopniu ołów i miedź. Stosowane są w każdej dziedzinie życia, do wyrobu narzędzi i broni. Rudy nie są dostępne w całej Laruzji, w wiele regionów więc trzeba je sprowadzać.	Ściana Eltharnothe, Góry Srebrne, Szare Góry, Taira, Erhenroth, Czarne Wzgórze, Tham – Mod, Wyspy Trisanii, Półwysp Północny, Góry Tam-Kas, Zielone Góry, Białe Wzgórze, Północne Wyspy, Kaal Mordhe, Lodowe	Illien, Wielki Zielony Las, Zigar, Zielony Kraj, Mroczna Puszcza, Puszcza Cienia, Góry Ognia, Dzikie Ziemie, Wyspa Mieczy, Wyspa Skał, Las Cienia, Równina Traw, Lodowe Pustkowia, Trajton, Hungar, Nordia, Wrzosowisko Atten, Wzgórze Ruin, Puszcza Dun-Mak

			Góry,	
Nierogacizna	5 sz. złota / 1 zwierze	Pod tą nazwą rozumie się głównie owce (mimo, że mają rogi), rzadziej świnie. Hodowane są tam, gdzie warunki nie pozwalają na hodowlę bydła, to jest na wyżynach i pogórzach. Dla mięsa przepędzane są na targi w nizinach lub wyższych partiach gór.	Białe Wzgórze, Lodowe Góry, Góry Wąwozów, Góry Artham, Wyspa Wichrów, Wyspa Sokółów, Wrzosowisko Atten, Wzgórze Ruin, Czarne Wzgórze, Wyspy Trisani, Półwysep Północny, Zielone Góry, Białe Wzgórze, Północne Wyspy, Góry Tam-Kas	
Niewolnicy	50 sz. złota / 1 osoba	To ludzie, głównie jeńcy wojenni lub osoby schwymane w trakcie zbójckich napaści zmuszone do bezpłatnej pracy na rzecz swych ciemżycieli. Traktowani są jak zwierzęta i sprzedawani jak one. Popyt na niewolników jest stosunkowo nieduży, istnieje tylko w kilku regionach.	Wrak, Tym, Nordia, Lodowe Pustkowie, Dzikie Ziemie, Czarne Wzgórze, Wrzosowisko Atten, Wzgórze Ruin	Arabia, Las Cienia, Mroczna Puszcza, Srebrne Miasta, Kaal Mordhe, Ziggat, Góry Tham – Kas (goblińska część), Góry Ognia (goblińska część)
Oliwa	1 sztuka złota / beczka o pojemności 100 litrów	Oliwa to tłuszcz roślinny tłoczony z owoców oliwek. Służy do smażenia, używana jest w medycynie i jako składnik kosmetyków. Jej główne zastosowanie to wysokokaloryczny, długo leżący dodatek do żywności. Oliwa produkowana jest wyłącznie na południu, gdzie indziej oliwki nie dojrzewają.	Wyspa Miecz, Kaal Mordhe, Mroczna Puszcza, Zigar, Illien, Południowe Allam, Południowe Illad, Srebrne Miasta, Dom Kar, Puszcza Cieni, Zielony Kraj, Miasto Jeziora, Arabia	
Przyprawy korzenne	10 sztuk złota / kilogram	Czyli głównie sprowadzane ze wschodu rośliny jak pieprz, kora cynamonowca, goździki, szafran, korzeń imbiru czy ich przetwory jak ocet kubetowy (roztwór pieprzu i octu) posiadają bardzo wysoką wartość. Substancje te poprawiają smak potraw, służą jako leki oraz pomagają konserwować żywność. Odległość, z jakiej są sprowadzane sprawia, że przyprawy są ekstremalnie drogie. Jednak na szczęście zapotrzebowanie nań jest stosunkowo niewielkie, więc wiele osób jest w stanie pozwolić sobie na zakup niewielkich ilości celem poprawy smaku niedzielnego obiadu.	Arabia	
Ryby	1 sztuka złota /	Oczywiście morskie. Z	Wyspa Skał, Wyspa	Awkon, Erthenroth,

	beczka o pojemności 100 litrów	powodu zakazu spożywania mięsa w okresie postów (który nie uwzględnia ryb i innych zwierząt wodnych) są w ich okresie bardzo poszukiwanym towarem, zwłaszcza w głębi lądu. Co więcej: dające się łatwo konserwować poprzez wędzenie czy solenie ryby łowi się w morzach w bardzo dużych ilościach. Wielu biedaków i średnio zamożnych uważa je więc za tani ekwiwalent mięsa, nawet w krajach śródkontynentalnych.	Mieczy, Północne Wyspy, Karnas, Noks, Murheim, Saton, Arkadia, Wyspy Trisanii	Allam, Illad
Skóry	1 toboł skór / 10 sztuk złota	Skóry stanowią jeden z najcenniejszych towarów, gdyż – prócz uważanego za piękny wyglądu – zapewniają ciepło i ochronę przed chłodem. W miesiącach zimowych są niezwykle poszukiwane.	Illien, Mroczna Puszcza, Puszcza Cienia, Wielki Zielony Las, Zielony Kraj, Puszcza Dun-Mak, Puszcza Tarrox, Płaskowyż Mgieł, Nordia, Lodowe Pustkowie, las Ciernia, Hungar	Północne Wyspy, Arabia
Sól	1 beczka o masie 100 kilogramów / 10 sztuk złota	Sól pozyskuje się w podziemnych kopalniach i w warzelniach na brzegach mórz. Poszukiwana jest jako dodatek smakowy do żywności oraz (głównie) jako naturalny i dość neutralny konserwant.	Każde państwo nadmorskie, Szare Góry, Illad,	
Srebro	100 sztuk złota / sztabka o masie 4 kilogramów	Srebro stanowi środek płatniczy. Wydobywane jest głównie celem wykorzystania w późniejszych zakupach.	Białe Wzgórza, Lodowe Pustkowie, Tham-Mod, Góry Szare	
Szkło	1 sztuka złota / kilogram	Produkcja szkła jest w Laruzji niewielka i niedoskonała. Zarówno szklane płyty, gomółki jak i naczynia osiągają wysokie ceny rynkowe. Są poszukiwane zarówno jako narzędzia jak i ozdoby.	Arabia, Tham-Mod, Białe Wzgórza, Tham Kas, Góry Srebrne, Ram Kas, Srebrne Miasta, Kaal Mordhe, Zigar	Lersja, Cudoziemie
Sztuka	10 sztuk złota / sztuka	Czyli zarówno ozdoby, jak i wysokiej jakości przedmioty użytkowe. Wykonywane są w całej Laruzji, ale nie wszystkie nacje mogą pochwalić się równym poziomem rzemiosła. Dlatego też często ośrodki wytwórstwa handlują z całym światem.	, Tham-Mod, Białe Wzgórza, Tham Kas, Góry Srebrne, Ram Kas, Lersja, Cudoziemie, Wielki Zielony Las, Illien, Puszcza Cieni, Mroczna Puszcza	
Tkaniny	1 sztuka złota / bela	Utkanie z wełny, lnu lub konopi gotowego materiału jest procesem długim i żmudnym. Dlatego też wiele	Trajton, Arabia, Noks, Allam, Erthenroth	

		osób woli zapłacić nawet wysokie ceny za gotowe już tkaniny, niż wykonać je samodzielnie.		
Trucizny i narkotyki	10 sztuk złota / kilogram	Głównie opium, rzadziej inne substancje. Stosowane są do uprawiania magii, w medycynie i do popełniania zbrodni. Mają też swoich amatorów innego rodzaju, lecz ci stanowią mniejszość na rynku.	Arabia, Las Mohr, Puszcza Cieni, Mroczna Puszcza, Kaal Mordhe, Ziggarr, Srebrne Miasta	
Tytoń	10 sztuk złota / kilogram	Zwany fajkowym zieleń jest palony w niektórych kręgach (głównie wśród bogatych mieszczan i krasnoludów) jednak uprawiany prawie wyłącznie przez niziołki.	Równina Traw, Wielka Łąka	
Węgiel drzewny	5 sztuk złota / szekiel (pół tony)	Uzyskiwany jest przez wypalanie drewna w warunkach niskiego dostępu tlenu. Stanowi lepsze paliwo niż drewno, w efekcie poszukiwany jest przez kowali i innych rzemieślników pracujących w metalu.		Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam – Kas, Równina Traw, Wielka Łąka, Suchoziemie
Włna	10 sztuk złota / szekiel (pół tony)	Pozyskiwana głównie od owiec. Stanowi podstawowy materiał, z którego wykonuje się ubrania. Kupowana jest chętnie wszędzie, gdzie pogłowie owiec jest nieduże.	Białe Wzgórza, Lodowe Góry, Góry Wąwozów, Góry Artham, Wyspa Wichrów, Wyspa Sokółów, Wrzosowisko Atten, Wzgórza Ruin, Czarne Wzgórza, Wyspy Trisani, Półwysep Północny, Zielone Góry, Białe Wzgórza, Północne Wyspy, Góry Tam-Kas	
Wino	Kiepskie: 5 sz. złota / beczka Średnie: 10 sz. złota / beczka Dobre: 100 sz. złota / beczka	Wino stanowi ważny element diety, ceniony w całej Laruzji. Jednak winna latorośl udaje się tylko na południu, dlatego też eksportowane jest na północ w dużych ilościach.	Wyspa Mieczy, Kaal Mordhe, Mroczna Puszcza, Zigar, Illien, Allam, Illad, Srebrne Miasta, Dom Kar, Puszcza Cieni, Zielony Kraj, Miasto Jeziora, Arabia, Erthenroth, Awkon, Lersja, Równina Traw	Nordia, Wyspy Trisanii, Północne Wyspy
Wyroby rzemieślnicze	5sz. srebra / sztuka (zwykłe) 5sz. złota / sztuka (specjalistyczne)	Głównie narzędzia i przedmioty użytkowe, często sprowadzane do krajów posiadających samemu słabo rozwinięte rzemiosło.	Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam – Kas,	Trajton, Ziemie Nieurodzaju, Suchoziemie, Czarne Wzgórza, Wrzosowisko Atten, Wzgórza Ruin, Zatopione Ziemie, Hungar, Dun – Mak, Góry Ognia, Norsia, Wyspa Mieczy, Wyspa

				Skal, Pustkowie, Kraj, Zigar	Lodowe Zielony
Złoto	1000 sztuk złota / sztabka o masie 4 kilogramów	Złoto stanowi środek płatniczy. Wydobywane jest głównie celem wykorzystania w późniejszych zakupach. Cenione jest też w zdobnictwie.	Illien		
Zwierzęta Egzotyczne	50 sztuk złota / zwierze	Małe istoty magiczne czy zwierzęta z odległych krain, a nawet przyuczone do pracy potwory kupowane są jako cenna siła robocza, stworzenia użytkowe lub maskotki, a nawet na leki, jako składniki do czarów albo nawet na skóry, z których uszyje się ubrania.	Arabia, Puszcza Dun-Mak, Hungar, Puszcza Tarrox, Las Ciernia, Puszcza Cienia, Mroczna Puszcza, Wielki Zielony Las, Illien, Góry Zmienne, Las Mohr		
Żywność	5 sz. złota / szekiel (pół tony) zboża	Głównie zboże, rzadziej solone mięso. Stanowi ważny produkt handlowy, choć przewiezienie jej w dużych ilościach jest trudne.	Wielka Łąka	Ram – Khas, Szare Góry, Tham – Mod, Tam – Kas, Północne Wyspy, Arabia	

8) Potwory morskie

Istoty inteligentne:

Diabeł morski

Diabeł morski, nazywany też olbrzymem morskim to jedna z powszechniej spotykanych ras morskich. Prawdopodobnie są krewniakami lądowych olbrzymów, ogrów lub trolli. Zamieszkują zwykle pełne morza, trzymając się blisko dna, choć niektóre okazy wyraźnie preferują tryb życia bliski lądu. Żyją w niewielkich rodzinnych grupach lub pojedynczo. Mierzą około 3-4 metrów wzrostu, a ich zielone ciała pokrywa łuska podobna do rybiej. Między palcami mają błony pławne, dysponują też sumiastymi wąsami.

Diabły morskie zwykle zajmują się polowaniem i zbieractwem. Żywią się najczęściej skorupiakami i mięczakami morskimi, rzadziej łowią duże ryby. Jako, że preferują denny tryb życia rzadko spotykają się z ludźmi. Są raczej neutralnie do nich nastawione, choć ci budzą ich pewne zaciekawienie. Niekiedy pomagają rozbitkom odholując ich do brzegu.

Cechy: Siła: 85 P. RAN: 85, ZR: 20, SZYB: 40, INT: 40, MAĐR: 40 SIŁ. WOL: 85, MIST: 0, MAG: 0, SPOTS: 60, SZCZ: 10, OP: 40, WYT: 70, CHAR: 30, WĐZK: 20 TOP: 5, W, Wręcz: 5

Liczba akcji: 4, Cios: 5k6

Zdolności: Pływanie, Poprawione pływanie, Oddychanie pod wodą, Bardzo silny, Silny cios, Celny cios, Wiedza: Morze, Rozpoznawanie pogody

Inwentarz: Żywność na 1k6 dni, 1k6 pereł, Pała

Sposób odżywiania się: Wszystkożerca

Teren: morza i oceany, zwykle z daleka od lądu

Występowanie: Rzadki

Aktywność: Dzienna

Wielkość: Duża

Inteligencja: Ludzka

Obrona: 10

Atak: -20

Pancerz naturalny: 10

Wiedźma morskczynka:

Morskczynki to nazwa, jaką syreny i trytony nadają swoim czarownicom. Typowi przedstawiciele tej rasy raczej unikają z nimi kontaktu, uważając morskczynki za istoty złe i niebezpieczne. Izolują je zwykle ze swej społeczności. Powoduje to, że stworzenia te żyją samotnie, czasem mając na swoją służbę jednego lub dwa trytony, a

niekiedy kilka swoich siostr. Morszczyнки parają się potężną magią, w swej naturze bardzo podobną do zaklęć czarownic. Często zdarza się, że wymieniają się ze swymi, lądowymi kuzynkami wiedzą.

Niektórzy kapitanowie zawarli z nimi pakt. W zamian za dary te chronią statki przed gniewem morza. Z drugiej strony jednak wpłynięcie do akwenu, który zamieszkuje tego typu istota może wzbudzić jej gniew.

Pozostali przedstawiciele morskiego ludu boją się czarownic i raczej unikają z nimi kontaktu. Nie zabijają ich jednak i zwykle wiedzą, gdzie takie można znaleźć. Czasem więc z nimi handlują i dokonują wymiany. Zwykle nie jest ona łatwa. Morszczyнки nigdy bowiem nic nie dają za darmo, a często żądają okrutnych darów za swe usługi.

Morszczyńska: Relatywnie słaba

Cechy: Siła: 30 P. RAN: 30, ZR: 50, SZYB: 50, INT: 50, MĄDR: 50 SIŁ. WOL: 45, MIST: 45, MAG: 45, SPOTS: 40, SZCZ: 10, OP: 40, WYT: 30, CHAR: 40, WDK: 20 W, Wręcz: 3

Liczba akcji: 2

Zdolności: Pływanie, Poprawione pływanie, Oddychanie pod wodą, Wiedźmia magia, Rzucanie czarów; Czarnoksiężkich, Nekromantycznych. Druidycznych, Silna Wola, Uniki,

Inwentarz: Żywność na 1k6 dni, 1k6 pereł, 20% szans na magiczny przedmiot, 1k10+1 zaklęć

Sposób odżywiania się: Wszystkożerca

Teren: morza i oceany,

Występowanie: Rzadki

Aktywność: Dzienna

Wielkość: Średnia

Inteligencja: Ludzka

Obrona: 60 (uniki)

Atak: 0

Morszczyńska: potężna:

Cechy: Siła: 30 P. RAN: 30, ZR: 50, SZYB: 50, INT: 50, MĄDR: 50 SIŁ. WOL: 45, MIST: 75, MAG: 75, SPOTS: 40, SZCZ: 10, OP: 40, WYT: 30, CHAR: 40, WDK: 20 W, Wręcz: 3

Liczba akcji: 4, Cios: 5k6

Zdolności: Pływanie, Poprawione pływanie, Oddychanie pod wodą, Wiedźmia magia, Rzucanie czarów; Czarnoksiężkich, Nekromantycznych. Druidycznych, Silna Wola, Uniki, Dyplomacja, Wycucie pobudek, Alchemia

Inwentarz: Żywność na 1k6 dni, 1k6 pereł, 1 magiczny przedmiot, 2k10 zaklęć

Sposób odżywiania się: Wszystkożerca

Teren: morza i oceany, zwykle z daleka od lądu

Występowanie: B/ Rzadki

Aktywność: Dzienna

Wielkość: Średnia

Inteligencja: Ludzka

Obrona: 60 (uniki)

Atak: 0

Piraci

Statystyki typowych piratów zostały podane kilka stron wcześniej. Zasadniczo piraci wszędzie na świecie stosują tę samą technikę. Zwykle czają się w miejscu dogodnym do ataku, blisko szlaków kupieckich. Najczęściej robią to na pokładzie niewielkich, lecz szybkich statków w rodzaju dhow czy drakarów. Na pokładzie mają niewielkie ilości zapasów, by nie zabierać miejsca, dlatego też zwykle nie oddalają się bardzo od lądu. Zamiast tego ich załogi zwykle są znacznie liczniejsze, niż wskazuje na to wygląd statków. Gdy dostrzegą statek wyglądający na łatwy, a przy tym bogaty łup gonią go i napadają. Załoga jest zwykle zabijana, choć poddający się są zwykle oszczędzani (piraci jednak nie robią tego z szacunku dla ludzkiego życia, lecz po to, by sprzedać pojmanych w niewolę). Następnie na pokładzie przejętego okrętu żeglują do swej kryjówki. Statki są po ograbieniu sprzedawane kupcom, lub porzucane na pastwę losu.

W niektórych regionach działa też inny typ piratów. Są to rabusie wraków. Ich modus operandi jest trochę odmienny. Nie polują na okręty, miast tego podczas burzy rozpalają na brzegu światła, tak, jak w zwyczaju jest, by rozpalać je jako ostrzeżenie dla przepływających obok okrętów. Rabusie jednak wyznaczają fałszywy, bezpieczny szlak w nadziei na zwabienie statków na mieliznę i ich późniejsze ograbienie.

Typowy statek piracki mórz północnych:

Typ okrętu: Langship

Cechy przywódców: Mądrość 40, Charyzma 60

Cechy psychologiczne: Morale: 4, Dyscyplina: 3,

Siły zbrojne:

50 Ludzi Morza

Korpus oficerski: 1 kapitan

Typowy statek piracki mórz południowych:

Typ okrętu: Dhow

Cechy przywódców: Mądrość 40, Charyzma 60

Cechy psychologiczne: Morale: 4, Dyscyplina: 3,

Sily zbrojne:

50 Piratów

Korpus oficcerski: 1 kapitan

Selkie

Zdaniem niektórych Selkie stanowią dalekich krewniaków syren. W odróżnieniu od tych istot stanowią jednak aktywnych i bardzo krwiożerczych drapieżników. Zwykle żyją w stadach od 4 czy 20 sztuk, podobnych nieco do wilczych watach. Przewodzi im zwykle największy i najsilniejszy osobnik. Selkie najczęściej spotykane są na dalekim morzu, jednak niektóre stada osiadły blisko lądu, polując na zagnane przez prąd ryby. Istoty te równie dobrze radzą sobie w wodzie, jak na lądzie. W tym drugim środowisku nie pozostają jednak długo, zwykle bowiem po około godzinie zaczynają się dusić.

Wygląd tych stworów jest przerażający. Podobnie, jak trytoni mają bowiem ludzko - rybią sylwetkę. Jednak głowa selkie przywodzi na myśl pysk rekina - ludojada, z pleców istoty wyrasta ogromna płetwa. Stworzy posiadają ręce i nogi, jednak zakończone błonami pławnymi oraz ogony wyposażone w wielką płetwę. Bardzo dobrze radzą sobie w wodzie.

Selkie żyją na północy. Można je spotkać w morzach Nordii oraz po obu stronach kontynentu. Czasem atakują łodzie rybackie i zwykle statki, by pożreć ich załogi.

Cechy: sił:50, p.ran:60 zr:20 (50 w wodzie) szyb:20 (50 w wodzie) int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:30
szcz:10 wyt:60 op:40 char:20 wdzk:15 Umiejętności: W. Wręcz: 4

Liczba ataków: 1 uderzenie 6k6

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Bardzo silny, Silny Cios, Celny cios, Poprawione Pływanie, Szal bitewny, Berserkerski atak, Krew w wodzie

Inwentarz: Brak.

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: morza i oceany

Występowanie: częsty

Aktywność całodobowa

Wielkość: duża

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 30 na lądzie, 60 w wodzie (Unik)

Atak: -10

Łuska Selkie zapewnia im 5 punktów pancerza na całym ciele

Skrangowie

Skrangowie żyją daleko na południowym zachodzie, w ciepłych wodach otaczających południowe atole koralowe. Są gatunkiem ziemnowodnym, ale na powierzchni spędzają niewiele czasu, gdyż – mimo, że potrafią oddychać powietrzem atmosferycznym – to łatwo tracą wilgotność ciała, a kontakt ze słodką wodą bywa dla nich niebezpieczny. Skrangowie są koczownikami, łączącymi się w duże grupy i wędrujący w poszukiwaniu żywności. Niektóre z grup, płynące za ławicami docierają do wybrzeży Laruzji, lecz zwykle zawracają i wracają w rodzinne tereny. Morza wzdłuż kontynentu są bowiem często zbyt zimne dla nich.

Skrangowie dość często atakują statki, chętnie też jednak handlują, wymieniając cenne perły na metalową broń i narzędzia, których sami nie potrafią wyrabiać.

Postać tych istot na pierwszy rzut oka wielu może wydać się odrażająca. Skrangowie przypominają bowiem wyglądem olbrzymie, węzowate ryby lub traszki. Są długie na kilkanaście metrów i masywni, nie posiadają tylnych kończyn, za to przednie mają potężne i silnie rozwinięte. Na lądzie poruszają się pelzając, jak węże.

Cechy: sił:50, p.ran:50 zr:20 (50 w wodzie) szyb:20 (50 w wodzie) int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:30
szcz:10 wyt:60 op:40 char:20 wdzk:15 Umiejętności: Miecze: 0 Topory: 3 Włócznie: 4, Łuki: 0, B.Niet: 4. W. Wręcz: 4

Liczba ataków: 1 uderzenie 3k6

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Bardzo silny, Silny Cios, Celny cios, Poprawione Pływanie

Inwentarz: Włócznia, 50 % na sieć do rzucania.

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: południowe morza i oceany

Występowanie: częsty

Aktywność całodobowa

Wielkość: duża

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 30 na lądzie, 60 w wodzie (Unik)

Atak: -10

Łuska Skrangów zapewnia im 5 punktów pancerza na całym ciele.

Syreny i trytoni:

Trytoni – nazywani też syrenami – stanowią dziwną rasę. Ich pochodzenie nie jest znane, ale wydaje się, że są bliskimi krewnymi elfów lub goblinów, podobnie jak np. driady. Niemniej jednak są bardzo dalecy od swych lądowych kuzynów. O ile samice trytonów przypominają powszechne wyobrażenie o syrenach: górna połowa ciała przypomina ludzką lub elfią kobietę, a dolna długi, rybi ogon, często posiadający wymyślne barwy. Samce są podobne, nie mniej jednak ich całe ciała pokryte są szpetną, twardą łuską. O ile kobiety zwykle posiadają dość rozwiniętą inteligencję, o tyle samce są bardzo ograniczone, posiadają bardzo zwierzęcy zestaw instynktów i zachowań. Obydwie płcie spotykają się zwykle rzadko. Samice najczęściej nie opuszczają swoich siedzib, które urządzają w podmorskich grotach, lub ich najbliższego otoczenia zdając się na pomoc samców we wszystkich dziedzinach. Niemal wszystkie są potężnymi adeptkami magii, o różnych, często dziwnych celach. Bywają tak samo przyjazne, jak i nieprzyjazne wobec ludzi, choć najczęściej mieszkańców powierzchni traktują jako istoty tajemnicze, niemal mityczne i mające niewielki wpływ na to, co się dzieje wokół nich. Dla wielu syren, które kontaktują się z nimi stanowią albo źródło egzotycznej wiedzy i plotek, albo naiwnych głupców wymieniających za rzeczy bezwartościowe (korale, perły etc.) rzeczy o ogromnej wartości (metalowe narzędzia, broń etc.). Inne traktują ich jako użyteczne narzędzia lub wręcz źródło pokarmu. Większość syren ma dość marną opinię o osobnikach płci przeciwnej, nie znosi wręcz, gdy zbliżają się do ich siedzib.

Samce, które są znacznie liczniejsze zwykle tworzą wędrowne watahy poszukujące pokarmu w morzach. Ze swymi kobietami spotykają się rzadko: najczęściej w chwilach, gdy składają im daninę z żywności oraz odnalezionych przez siebie skarbów i podczas sezonu godowego. Mimo, że każda wataha posłuszna jest którejś z syren lub ich grupie wewnętrzny podział jest oparty na skomplikowanej hierarchii. Gdy nie realizują rozkazów syren wykonują polecenia najsprawniejszego ze swego grona. Zwalczają inne stada, które wchodzą na ich terytorium. Niestety nie są zbyt inteligentni i często za intruzów biorą załogi statków.

Watahy samców przewodzą samce dominujące. Po śmierci przywódców samce walczą o dominację w stadzie, często na śmierć i życie. W ciele zwycięzcy zaczynają zachodzić silne, hormonalne zmiany, jego ciało rozrasta się, przybierając nowe barwy, tak, że wygląda niczym kolorowe ryby z dalekich krain są znacznie większe i potężniejsze od swych mniejszych braci.

Syreny:

Cechy: sił:20, p.ran:35 zr:50 szyb:40 int:60 mądr:25 mist:50 mag:50 sił.wol:65 spost:30 szcz:10 wyt:30 op:50 char:40 wdzk:40 Umiejętności: Miecze: 0 Topory: 0 Włócznie: 4, Łuki: 0, B.Niet: 4. W. Wręcz: 2

Liczba ataków: 3

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Poprawione Pływanie, Rzucanie czarów: magia czarnoksięska, Specjalizacja: Woda, Uroki lub Iluzje, Pieśni Bardów, Uwodzenie.

Inwentarz: Włócznia, 3k6 zaklęć, 1k6 pieśni, 1k10 pereł.

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: morza i oceany

Występowanie: rzadka

Aktywność: całodobowa

Wielkość: duża

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 60 (Unik)

Atak: 0

Trytoni:

Cechy: sił:40, p.ran:40 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:50 szcz:10 wyt:50 op:40 char:20 wdzk:15 Umiejętności: Miecze: 0 Topory: 3 Włócznie: 4, Łuki: 0, B.Niet: 4. W. Wręcz: 4

Liczba ataków: 1 uderzenie 3k6

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Celny cios, Silny Cios, Poprawione Pływanie

Inwentarz: Włócznia, 50 % na sieć do rzucania.

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: południowe morza i oceany

Występowanie: częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: duża

Inteligencja: niemal ludzka.

Obrona: 50

Atak: -10

Łuska Trytonów zapewnia im 5 punktów pancerza na całym ciele.

Tryton: dominujący samiec:

Cechy: sił:50, p.ran:80 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:50 szcz:10 wyt:50 op:40 char:40
wdzk:60 Umiejętności: Miecze: 0 Topory: 3 Włócznie: 4, Łuki: 0, B.Niet: 4. W. Wręcz: 4

Liczba ataków: 1 uderzenie 5k6

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Celny cios, Silny Cios, Poprawione Pływanie

Inwentarz: Włócznia, 50 % na sieć do rzucania.

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: południowe morza i oceany

Występowanie: częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: duża

Inteligencja: niemal ludzka.

Obrona: 50

Atak: -10

Łuska Trytonów zapewnia im 10 punktów pancerza na całym ciele.

Floty wojenne

Zasadniczo w Laruzji nie istnieje coś takiego, jak zorganizowane floty wojenne. Okręty wojenne nie różnią się niczym od statków kupieckich, a gdy władcy tego potrzebują rozkazują poddanym sobie możnowładcom i miastom uzbroić pewną ilość statków. Inną metodą walki morskiej jest wydawanie tak zwanych listów kaperskich czyli zezwoleń na piractwo. Kaprowie otrzymują od króla pozwolenia na napady na statki określonego państwa, w zamian za co mogą zabrać zdobyczne okręty, sprzedać w niewolę załogę i zagarnąć cały przewożony dobytek.

Mimo to królowie dość często utrzymują w stałej gotowości kilka lub kilkanaście uzbrojonych okrętów. Jednostki takie służą zwykle jako ich prywatne łodzie i jachty na wypadek, gdyby władca został zmuszony do podróży morskiej. W innych sytuacjach okręty te po prostu pełnią funkcję sił szybkiego reagowania, gotowych odeprzeć wroga natarcie jeszcze przed zebraniem się głównej floty. Bardzo często też tego typu jednostki patrolują morza i zwyczajnie polują na statki pirackie.

Typowy okręt wojenny mórz północnych:

Typ okrętu: Nef

Cechy przywódców: Mądrość 50, Charyzma 50

Cechy psychologiczne: Morale: 5, Dyscyplina: 5,

Siły zbrojne:

30 marynarzy

50 żołnierzy pokładowych

Korpus oficerski: 1 kapitan, 5 niższych oficerów, 1 inżynier

Ulepszenia: Taran, Kruk, Kasztel, Balista, Smukły kadłub, Osłony, Pancerz, Sprzęt nawigacyjny

Typowy okręt wojenny mórz południowych

Typ okrętu: Dromon

Cechy przywódców: Mądrość 50, Charyzma 50

Cechy psychologiczne: Morale: 5, Dyscyplina: 5,

Siły zbrojne:

100 marynarzy

50 żołnierzy pokładowych

Korpus oficerski: 1 kapitan, 10 niższych oficerów, 1 inżynier

Ulepszenia: Taran, Kruk, Kasztel, Balista, Smukły kadłub, Osłony, Pancerz, Sprzęt nawigacyjny

Statki kupieckie:

Najczęściej spotykanym na morzu są oczywiście statki kupieckie. Zwykle są one stosunkowo słabo uzbrojone, do tego ciężkie od ładunku. Pogoń za nimi jest łatwa, a załogi na tyle nieliczne, że stanowią nietrudny cel. Dlatego też kupcy poruszają się zwykle po dobrze sobie znanych i strzeżonych szlakach. Jeśli zauważą wrogów starają się jak najszybciej uciekać.

Typ okrętu: Nef

Cechy przywódców: Mądrość 40, Charyzma 40

Cechy psychologiczne: Morale: 4, Dyscyplina: 4,

Siły zbrojne:

30 marynarzy
10 żołnierzy pokładowych
Korpus oficcerski: 1 kapitan
Ulepszenia: Sprzęt nawigacyjny, Skrytki, Dodatkowe ładownie x 2

Zwierzęta:

Megalodon

Megalodon jest gigantyczną odmianą rekina. Stworzenie to najczęściej spotyka się na pełnym morzu, wyglądem przypomina natomiast zwykłego rekina. Jest jednak od niego kilka razy większe. Zwykły przedstawiciel tego gatunku mierzy od 18 do 25 metrów długości i porównywalny jest rozmiarem z mniejszymi statkami. Stwory te są drapieżnikami, zwykle polują na wieloryby i mniejsze rekiny. Często atakują pływaków, inne morskie potwory a także małe łodzie i statki. Prawdopodobnie te ostatnie myślą z niewielkimi waleniami.

Megalodony to samotnicy. Rzadko zdarza się spotkać więcej niż jednego.

Cechy: sił:100, p.ran:120 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:85 spost:50 szcz:10 wyt:80 op:40 char:40 wdzk:60 Umiejętności: W. Wręcz: 5

Liczba ataków: 2 ugryzienie: 8k6

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Celny cios, Silny Cios, Poprawione Pływanie, Krew w wodzie, Bardzo Silny

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: dalekie morza i oceany

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Gigantyczna

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 20 (unik)

Atak: -20

Luska Megalodonów zapewnia im 10 punktów pancerza na całym ciele.

Orka

To duży waleń spotykany w północnych morzach laruzji. Stworzenie ma około 5 do 8 metrów długości, z wyglądu przypomina umaszczonego na biało - czarno delfina. Jest groźnym drapieżnikiem polującym na ryby i ssaki morskie jak foki, wieloryby czy delfiny. Orki są stadne, żyją w grupach po kilka osobników. W trakcie polowania współpracują między sobą synchronizując swoje ataki. Zdaniem niektórych żeglarzy są one zwierzętami inteligentnymi, dorównującymi sprytem ludziom. Wiadomo, że niektóre elfy potrafią się z nimi porozumiewać.

Orki czasem atakują ludzi, zwłaszcza rozbitków i osoby kąpiące się przy brzegu. Zdarzenia takie są jednak rzadkie. Najczęściej dochodzi do nich, gdy zwierze pomyli człowieka ze swoją naturalną ofiarą.

Cechy: sił:50, p.ran:50 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:85 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:40 char:40 wdzk:60 Umiejętności: W. Wręcz: 5

Liczba ataków: 2 ugryzienie: 4k6

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Celny cios, Silny Cios, Poprawione Pływanie, Bardzo Silny, Echolokacja

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: morza północnej Laruzji

Występowanie: częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: bardzo duża

Inteligencja: niemal ludzka.

Obrona: 30 (unik)

Atak: -10

Gruba skóra i tłuszcz Orki zapewnia jej 5 punktów pancerza

Rekin

To grupa licząca kilkaset gatunków ryb. Większość z nich jest niewielka i nie atakuje ludzi. jednak kilka gatunków, występujących zarówno na dalekiej północy jak i w morzach południowych stanowi zagrożenie dla człowieka. Rekiny mogą o klimacie umiarkowanym raczej nie atakują ludzi.

Najgroźniejsze rekiny drapieżne żyją zwykle w okolicach szelfu kontynentalnego i raf. Często można spotkać

je na mieliznach lub przy przybrzeżnych skałach, gdzie polują na ryby. Często atakują też ludzi, nawet pomimo, że ci nie są ich ulubionym pokarmem.

Rekiny posiadają bardzo czułe zmysły, potrafią wyczuć krew z odległości kilku kilometrów. Tak więc, gdy w wodzie znajdzie się nawet najlżej ranny człowiek pojawiają się stadnie, wyczuwszy łatwy łup.

Cechy: sił:50, p.ran:50 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:85 spost:50 szcz:10 wyt:60 op:40 char:40 wdzk:60 Umiejętności: W. Wręcz: 5

Liczba ataków: 2 ugryzienie: 5k6

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Celny cios, Silny Cios, Poprawione Pływanie, Bardzo Silny, Krew w wodzie

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: morza północnej i południowej Laruzji

Występowanie: częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: bardzo duża

Inteligencja: niemal ludzka.

Obrona: 30 (unik)

Atak: -10

Gruba skóra i tłuszcz Orki zapewnia jej 5 punktów pancerza

Wieloryb - zabójca

Wiele wieków temu wierzono, że wieloryby to gigantyczni i niezwykle groźny drapieżcy. Faktycznie łagodni giganci odżywiają się głównie planktonem. Jednak w Laruzji nie zawsze jest to prawdą. Na tym magicznym lądzie istnieją też gigantyczne, morskie drapieżniki nazywane właśnie wielorybami - zabójcami. Istoty te najczęściej polują na inne walenie, zwłaszcza inne wieloryby. Czasem atakują też łodzie i statki, zabijając ich pasażerów. Przyczyna ataku nie jest znana. Prawdopodobnie stworzenia te uważają je za swoje naturalne ofiary i dlatego nań uderzają.

Istoty te zwykle są samotnikami. Najczęściej jednak pojedynczy wieloryb - zabójca stanowi bardzo duże zagrożenie dla niewielkich i średnich łodzi. Istoty te mają wielkość dużych walen, jednak ich paszcze najeżone są masywnymi zębami zdolnymi miażdżyć drewno i kości bez większego wysiłku.

Cechy: sił:200, p.ran:200 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:85 spost:50 szcz:10 wyt:80 op:40 char:40 wdzk:60 Umiejętności: W. Wręcz: 7

Liczba ataków: 3: Taranowanie (tylko statki) 10k10, Ugryzienie (10k6)

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Niezwykle Silny, Szał Bitewny, Berserkerski atak

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: dalekie morza i oceany

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Gigantyczna

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 10 (unik)

Atak: 0

Skóra wieloryba - zabójcy zapewnia mu 20 punktów pancerza

Wieloryb

Wieloryby to ogromnych rozmiarów ssaki zamieszkujące całą Laruzję. To ogromni, choć niegroźni giganci odżywiający się głównie planktonem. Istoty te są obiektem polowań i łowów podejmowanych zwłaszcza na północy. Stanowią bardzo dobre źródło mięsa i tłuszczu, pozyskuje się z nich także cenny surowiec: fiszbin. Zagrożone stworzenia stają się bardzo groźnym przeciwnikiem, tym bardziej, że łowy zwykle prowadzone są na pokładach niewielkich łodzi, które z łatwością zaatakowany osobnik może zatopić.

Cechy: sił:150, p.ran:150 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:85 spost:50 szcz:10 wyt:80 op:40 char:40 wdzk:60 Umiejętności: W. Wręcz: 7

Liczba ataków: 2: uderzenie płetwą: 10k6

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Niezwykle Silny, Szał Bitewny,

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: dalekie morza i oceany

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Gigantyczna

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 10 (unik)

Atak: 0

Skóra wieloryba zapewnia mu 10 punktów pancerza

Magiczne bestie:

Lewiatan

Lewiatany to potężne, morskie bestie spotykane na dalekich morzach. Wyglądem przypominają wieloryby, choć raczej w odróżnieniu od tych ostatnich trzymają się blisko powierzchni i rzadko nurkują. Lewiatany, poza megalodonami nie mają naturalnych wrogów. Żyją więc zwykle spokojnie, filtrując wodę. Większość przeciwników ucieka na ich widok przestraszona rozmiarem. Same lewiatany natomiast zwykle nie zważają na inne obiekty pływające, stanowiąc częstą przyczynę wypadków i zderzeń.

Cechy: sił:200, p.ran:300 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:85 spost:50 szcz:10 wyt:80 op:40 char:40 wdzk:60 Umiejętności: W. Wręcz: 7

Liczba ataków: 2: zderzenie (tylko statki) 20k10

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, bardzo silny, regeneracja

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: dalekie morza i oceany

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Gigantyczna

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 10 (unik)

Atak: 0

Skóra lewiatana zapewnia mu 20 punktów pancerza

Lewiatan królewski

Istota ta jest bliskim krewniakiem zwykłego lewiatana, jednak jest jeszcze od niego większa. Porusza się powoli, bezustannie filtrując wodę. Jej rozmiar sprawia, że nie musi obawiać się żadnego naturalnego wroga. Lewiatany takie ignorują zwykle zagrożenia, a gdy zostają zdenerwowane nurkują w głębinę.

Stwory te czasem bywają jednak przyczyną wypadków. Sytuacje takie miewają miejsce w dwóch sytuacjach. Pierwsza to nieumyślne zderzenia z innymi obiektami pływającymi. Lewiatany nie zważają na obecność łodzi, łatwo więc je niszczą. Po drugie wynurzony lewiatan wygląda jak niewielka wyspa, a od czasu do czasu wypuszczany pióropusz wody i porastające go glony sprawiają, że wydawać się może iż znaleźć na nim można wodę pitną. Jeśli jednak ktoś przybije do jego „brzegu” może srodze się rozczarować. Stwory te bowiem często ni z tego ni z owego zanurzają się w wodzie, sprawiając, że nieostrożni poszukiwacze mogą zatoną wraz z nimi.

Cechy: sił:200, p.ran:600 zr:40 szyb: 40 int:20 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:85 spost:50 szcz:10 wyt:80 op:40 char:40 wdzk:60 Umiejętności: W. Wręcz: 7

Liczba ataków: 2: zderzenie (tylko statki) 20k10

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, bardzo silny, regeneracja

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: dalekie morza i oceany

Występowanie: rzadki

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Gigantyczna

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 10 (unik)

Atak: 0

Skóra lewiatana zapewnia mu 40 punktów pancerza

Smok morski

Morski smok to bliski krewniak zwykłego smoka. O ile te drugie są jednak władcami przestworzy, tak smoki morskie są królami głębin. Zwykle akweny, w których zamieszkują są znane i unikane. Morskie smoki bowiem, podobnie jak ich lądowi kuzyni są istotami bardzo agresywnymi i niebezpiecznymi. Zamieszkują podmorskie jaskinie, w których zwykły gromadzić skarby i potężne artefakty mocy. Uwielbiają wygląd złota, blask klejnotów, srebra i drogich kamieni. Nie robią jednak ze swych skarbów żadnego użytku prócz gromadzenia ich.

Większość morskich smoków to samotnicy. Podobnie jak ich lądowi kuzyni niekiedy przyjaźnią się z ludźmi, jednak zwykle jest to związek krótkotrwały, podobny do sympatii, jaką ludzie dają psy lub koty. Większość czasu bestie te spędzają w swoich jaskiniach, nie opuszczając ich całymi latami pogrążone w połowicznymi letargu. Jednak gry zaczyna doskwierać im głód budzą się, by po splądrowaniu okolicy i nasyceniu się na długie lata ponownie zapaść w sen.

Zwyczajnie smoków morskich nie różnią się specjalnie od tych żyjących na lądzie. Jedyna różnica polega tak naprawdę na ich kształcie i środowisku życia. Typowy, morski smok jest bowiem pozbawiony skrzydeł, nadrabia to jednak obecnością potężnych płetw. Dzięki nim istota taka jest w stanie bardzo szybko przemierzać się pod wodą. Na lądzie radzi sobie jednak gorzej.

Morskie smoki stanowią poważne zagrożenie dla szlaków żeglugowych i statków. Podobnie, jak ich powietrzni kuzyni bardzo chętnie je atakują nie tylko, by pożreć załogi, ale też by zagrabic przewożone skarby. Ich ognity oddech stanowi bardzo poważne niebezpieczeństwo dla drewnianych okrętów.

Cechy: sił:400 p.ran:400 zr:30 szyb:60 int:75 mądr:75 mist:100 mag:100 sił.wol:500 spost:40 szcz:10 wyt:95 op:95 char:40 wdzk:60 Umiejętności: w.wręcz:7

Liczba ataków: 5 cios: dwa ataki łapami (5k6), jeden ogonem (4k6), jeden paszczą (10k6), jeden dechem (20k6) każdej istocie w pasie długim od 1 do 10 m i szerokim od 0,5 do 3m (smok może zmieniać jego długość i szerokość sterując siłą i ilością wydychanego powietrza)

Zdolności: bardzo silny, wzbudzanie strachu u wszystkich istot żywych, magia: czarnoksięska, nekromantyczna, wycena, język: ludzi, elfów, smoków, widzenie aury, przejrzenie iluzji, mistyka, silna wola, moc woli, pływanie, oddychanie pod wodą, krasomówstwo.

Inwentarz: leże, skarb o wartości minimum 10tys.sz.z, 2k10 magicznych przedmiotów, dowolna ilość zaklęć (aczkorzysta jedynie z iluzji i uroków, czasem też przemian).

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: leża w jaskiniach, ruinach, lochach, pod powierzchnią jezior itp.

Występowanie: b. rzadka

Aktywność: całodobowa

Wielkość: olbrzymia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 10 (uniki)

Atak: -10 (-30 parowanie, blokowanie)

Potwory:

Gigantyczna ważka

Są to ogromnych rozmiarów, drapieżne owady. Podczas gdy ich mali krewniacy polują głównie na inne insekty te atakują ptactwo i ssaki, a następnie pożerają je w całości. Wazki żyją zwykle w pobliżu wody: rzek, jezior i bagien. Praktycznie nie spotyka się ich natomiast w morzach. Zwykle występują w większych ilościach, jednak nie zdarza się, żeby ze sobą współpracowały. Wazki są jednymi z najwspanialszych lotników w świecie zwierzęcym.

Cechy: sił:45 p.ran:45 zr:50 szyb:60 int:15 mądr:15 mist: mag:0 sił.wol:30 spost:40 szcz:10 wyt:35 op:45 char:30 wdzk:50 Umiejętności: w.wręcz:3

Liczba ataków: 1 Cios: Paszcza: 4k6

Zdolności: Latanie (0-30), Walka Powietrzna, Celny cios, Uniki.

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: leża w jaskiniach, ruinach, lochach, pod powierzchnią jezior itp.

Występowanie: b. rzadka

Aktywność: dzienna

Wielkość: średnia

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 60

Atak: -10

Gigantyczny chrząszcz wodny

Chrzążcze wodne to drapieżniki polujące na inne owady, niewielkie ryby i kijanki, żyjące zwykle w nieruchomych i powolnych wodach. Zwykle nie są zbyt duże. Niektóre zamieszkujące Laruzje gatunki jednak, w odróżnieniu od swych, liczących 1-2 centymetry krewniaków potrafią być naprawdę ogromne. Zwykle chwytają przychodzące do wodopoju zwierzęta, ptactwo wodne i duże ryby. Jeśli mają ku temu okazję atakują też pływaków i kąpiących się, a niekiedy także łodzie.

Cechy: sił: 45 p.ran: 75 zr:30 szyb:40 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:30 spost:40 szcz:10 wyt:55 op:45 char:30

wdzk:50 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 2 Cios: Paszcza: 8k6

Zdolności: Silny Cios, Celny cios, Zwarcie, Pływanie pod wodą.

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: leża w jaskiniach, ruinach, lochach, pod powierzchnią jezior itp.

Występowanie: b. rzadka

Aktywność: dzienna

Wielkość: Duża

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 20

Atak: -10

Chitynowa skorupa zapewnia stworzeniu 10 punktów pancerza.

Gigantyczny chruścik

Chruściki to niewielkie, roślinożerne owady. Są raczej niepozorne, wyróżnia ich jedynie zwyczaj ich larw do wznoszenia charakterystycznych, ochronnych domków z łodyg roślin i kamieni zlepionych razem w jedną całość. Ciągną je one następnie podobnie, jak ślimaki muszle.

Gigantyczne chruściki są drapieżnikami, niezbyt ruchliwymi, ale agresywnymi, zaczajającymi się blisko miejsc, gdzie potencjalnie mogą przebywać ich ofiary i atakującymi je z zaskoczenia. Są trudne do pokonania z uwagi na twardy pancerz.

Dorosłe chruściki przechodzą proces przepoczwarczenia i zmieniają się w gigantyczne ważki.

Cechy: sił: 35 p.ran: 35 zr: 20 szyb: 20 int:15 mądr:15 mist:0 mag:0 sił.wol:30 spost:40 szcz:10 wyt:75 op:65 char:30

wdzk:50 Umiejętności: w.wręcz:6

Liczba ataków: 2 Cios: Paszcza: 4k6

Zdolności: Silny Cios, Celny cios, Zwarcie, Pływanie pod wodą.

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: leża w jaskiniach, ruinach, lochach, pod powierzchnią jezior itp.

Występowanie: b. rzadka

Aktywność: dzienna

Wielkość: Duża

Inteligencja: ludzka.

Obrona: 20

Atak: -10

„Domek” chruścika zapewnia mu 30 punktów pancerza. Jeśli stworzenie jest wychylone z niego (jak np. podczas ataku, w chwili, gdy spotyka się z użyciem zdolności Ripostowanie) nie zapewnia on żadnej ochrony.

Dręt wik

Dręt wik to przypominająca nieco dużego węgorza ryba. Ma około 7-8 metrów długości, dwie, długie płetwy: grzbietową i brzusznią oraz parę wąsów. Ryba ma zwykle brązowo- czarne lub czarne umaszczenie. W paszczy znajdują się zęby, lecz nie one stanowią główne zagrożenie. Dręt wki są bowiem zdolne wywoływać bardzo silne wyładowania elektryczne.

Ryby te zwykle żyją w płytkich, bagiennych wodach śródlądowych Laruzji, najczęściej blisko dna, polując na inne stworzenia za pomocą ładunków elektrycznych. Raz do roku duże osobniki wędrują do rzek, często przepelzając po łądzie i ich korytami do mórz, gdzie się rozmnażają i prawdopodobnie giną. Dręt wki stanowią duże zagrożenie dla osób, które na nie nadezną lub natrafią na nie podczas wędrowki lub pływania. Jednym z powodów takiej sytuacji jest fakt, że stworzenia te często atakują ludzi i inne, duże istoty ufn e w siłę swoich elektrycznych wyładowań.

Cechy: sił:35 p.ran:35 zr:40 szyb:40 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:25 spost:40 szcz:10 wyt:35 op:35 char:10

wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 3

Liczba ataków: 2 szok elektryczny: 3k6 obrażeń nieblokowanych przez żaden, metalowy pancerz wszystkim w promieniu 3 metrów od dręt wki lub paralizujące porażenie: jeden cel w odległości 10 metrów od dręt wki musi wykonać test Wytrzymałości, inaczej pada nieprzytomny na 10 minut.

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, 2 x Ciśnięcie: Błyskawica

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Bagna i płytkie jeziora całej Laruzji lub morza i oceany całego kontynentu

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średni

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 35

Atak: 0

Gigantyczna ryba

Łąd obfituje w ogromnych rozmiarów krewniaków zwykłych zwierząt. Nie inaczej jest też z oceanami Laruzji oraz jej jeziorami i rzekami. Często więc można w nich spotkać różnego rodzaju, gigantyczne ryby. Większość z nich to drapieżniki, atakujące inne wodne zwierzęta, a gdy nadarzy się ku temu okazja: także ludzi. Przedstawiciele tego typu gatunków polują samotnie lub w dużych grupach. Zwykle czają się przy dnie, by wyskoczyć z wody lub zaatakować pływaka, gdy tylko zdarzy im się do tego dogodna okazja. Większość tego typu istot jest trudnym przeciwnikiem. Atakują zwykle w środowisku, w którym czują się dużo lepiej, niż ich potencjalny nieprzyjaciel.

Cechy: sił:35 p.ran:45 zr:40 szyb:40 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:40 szcz:10 wyt:35 op:35 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 4

Liczba ataków: 2 ugryzienie: 4k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Uniki, Celny Cios, Ukrywanie się, Szał bitewny

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceany oraz śródlądowe zbiorniki wodne całej Laruzji

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Duży

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 40

Atak: -10

Kelpie

Według laruzyjskich legend kelpie to morskie konie wabiące w głąb wody tych, którzy zechcą ich dosięść i topiące takich nieszczęśników. Faktycznie istoty te są jedynie kupami wodorostów. Nad wodą wystaje tylko główna część plechy, faktycznie przypominająca z oddali końską głowę. Pod powierzchnią ciągną się natomiast długie warkocze parzących liści. Kelpie są drapieżnikami, zabijają plankton, ryby oraz nieostrożnych pływaków, które następnie służą im za pokarm.

Na kontynencie można spotkać kilka gatunków tych istot. Niektóre z nich rosną w morzach, inne na bagnach. Zwykle zarastają osłonięte zatoki, bogate w organiczne odpady, spokojne i nie mącone przez burze, choć ich kępy można znaleźć na całym kontynencie, dość często, niesione przez fale morskie docierają też w głąb morza. Co gorsza zdarza się, że w trakcie połowu rybacy wyciągają je razem z sieciami.

Cechy: sił:35 p.ran:75 zr:40 szyb:40 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:55 spost:40 szcz:10 wyt:65 op:35 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 4

Liczba ataków: 4: Cios: macką: 4k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny Cios, Ukrywanie się, Szał bitewny

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceany oraz śródlądowe zbiorniki wodne całej Laruzji, zwykle w spokojnej, stojącej wodzie

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 40

Atak: -10

Twarde tkanki kelpie zapewniają istocie 10 punktów pancerza na całym ciele

Cechy specjalne:

- **Paraliż:** Każdy, trafiony przez Kelpie musi wykonać test Wytrzymałości +20, inaczej zostaje sparaliżowany na 1k10 tur, podczas których nie może wykonywać żadnych akcji.
- **Trujący sok:** Każdy, kto zranił Kelpie w walce wręcz ma 25% szans zostać opryskany jej trującym sokiem. Otrzymuje wówczas 2k6 ran.
- **Regeneracja:** W każdej turze Kelpie odzyskuje 2k6 utraconych punktów ran.
- **Podatności:** Kelpie otrzymuje podwójne obrażenia od Zimna i Ognia oraz o 50% niższe od działania Wody.

Latający rekin

Istota ta stanowi bardzo dalekiego krewniaka zwykłych rekinów. W odróżnieniu od nich wyposażona jest w

zdolność lotu, podobną jak ryby latające. Wykorzystuje ją jednak nie do ucieczek przed morskimi drapieżnikami, ale do polowań. Latające rekiny wyskakują z wody, by atakować załogi statków, porwać ptaki i uderzać na inne cele. Co gorsza; bardzo często żyją w grupach. Sprawia to, że stanowią istne utrapienie szlaków handlowych i oceanów.

Cechy: sił:55 p.ran:55 zr: 65 szyb: 65 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:55 spost:40 szcz:10 wyt:55 op:35 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 4

Liczba ataków: 2 x Ugryzienie: 5k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny Cios, Uniki, Szał bitewny, Berserkerski atak, Lot, Walka powietrzna

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceanów

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średnia

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 75

Atak: -10

Twarde tkanki kelpie zapewniają istocie 10 punktów pancerza na całym ciele

Cechy specjalne:

- **Paraliż:** Każdy, trafiony przez Kelpie musi wykonać test Wytrzymałości +20, inaczej zostaje sparalizowany na 1k10 tur, podczas których nie może wykonywać żadnych akcji.

- **Trujący sok:** Każdy, kto zranił Kelpie w walce wręcz ma 25% szans zostać opryskany jej trującym sokiem. Otrzymuje wówczas 2k6 ran.

- **Regeneracja:** W każdej turze Kelpie odzyskuje 2k6 utraconych punktów ran.

- **Podatności:** Kelpie otrzymuje podwójne obrażenia od Zimna i Ognia oraz o 50% niższe od działania Wody.

Lew morski

Lew morski to dziwna istota zamieszkująca południowe morza kontynentu. Przypomina trochę lądowego gryfa i podobnie jak on ma swoje miejsce w laruzijskiej heraldyce. Lwy morskie są wodnymi ssakami, mają ciało typowej foki, są jednak od niej znacznie większe, rozwścieczone mogłyby zmiażdżyć człowieka. Ich tylne łapy mają postać krótkich płetw, przednie natomiast prócz płetw posiadają również krótkie, ostre szpony zdolne bardzo dotkliwie zranić w zasadzie każdą osobę, jaka podejrze do istoty. Głowa natomiast przypomina głowę lwa. Samce posiadają długie grzywy, samice są ich pozbawione.

Lwy morskie polują zwykle w grupach po kilka - kilkanaście sztuk. Składają się one z pojedynczego samca oraz kilku samic. Samice naganiają ofiary, zwykle inne ssaki morskie na samca, a ten je zabija. Oczywiście, jeśli samica ma taką sposobność nie zawaha się samemu pozbawić celu życia.

Cechy: sił:55 p.ran:55 zr: 65 szyb: 65 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:40 szcz:10 wyt:55 op:35 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 4

Liczba ataków: 1 x Ugryzienie 6k6 ran, 2 x cios łapą 4k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny Cios, Szał bitewny, Berserkerski atak, Mutacja.

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceanów południowej Laruzji

Występowanie: Częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Duży

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 30

Atak: -10

Twarda skóra zapewnia lwom morskim 10 punktów pancerza na całym ciele.

Małozoszczęk

Stworzenie to to gatunek drapieżnego, morskiego mięczaka. Są to duże małże wielkości dorodnej dyni, które czatują na ofiary u wybrzeży oceanu. Zamiast jednak filtrować wodę, jak czynią to inne małże te stworzy aktywnie polują na swoje ofiary. Małż leży nieruchomo do momentu, aż ta nie pojawi się w jego zasięgu zamykają się gwałtownie i trawią uwięzioną ofiarę. Uścisk zrosłoszczęka jest na tyle silny, że stworzenie jest w stanie amputować ludzką kończynę.

Stworzenia te są raczej nieruchome, zwykle więc nie stanowią zagrożenia. Niestety potrafią rodzić perły. Wiele osób straciło już ręce próbując wykraść te cenne kamienie szlachetne z paszcz potworów.

Cechy: sił:25 p.ran:50 zr: 65 szyb: 65 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:15 spost:40 szcz:10 wyt:85 op:35 char:10
wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 4

Liczba ataków: 1 Ugryzienie: 5k6 ran

Zdolności: Brak

Inwentarz: 1k6 pereł

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceny, w strefie przybrzeżnej

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: mała

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 0

Atak: -30

Twarda skorupa małżoszczęka zapewnia mu 20 punktów pancerza.

Cechy specjalne:

- **Nieruchomy:** Małżoszczęka jest całkowicie nieruchomy. Nie wykonuje testów obrony i nie porusza się.
- **Pochwylenie:** Jeśli małżoszczęka schwyta swoją ofiarę ta jest uwięziona. Dopóki istota żyje co turę otrzymuje 1k6 dalszych ran nie zatrzymywanych przez żaden pancerz. Śmierć małżoszczęka uwalnia ofiarę.

Morski potwór

Morze jest znacząco większe od całej Laruzji i obfituje w potwory. Liczba ich gatunków jest nieznana i niepoliczalna, z całą pewnością jednak większa niż na lądzie. Zwykle, gdy przychodzi walczyć z jakąś bestią nazywana jest ona więc „Potworem”, własne nazwy posiada jedynie kilka, bardzo często spotykanych lub charakterystycznych bestii.

Morskie potwory żyją pojedynczo lub grupowo, każdy posiada odmienne zwyczaje. Atakują najczęściej wszystko to, co się rusza, ofiary dobierając dość niestarannie.

Cechy: sił:55 p.ran: 85 zr: 55 szyb: 65 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:40 szcz:10 wyt:75 op:65 char:10
wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 4

Liczba ataków: 1 x Paszcza: 7k6 ran, 2 x pazury 4k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Szał bitewny, Berserkerski atak, Uniki

Inwentarz: 1k6 pereł

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceny

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Bardzo Duża

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 45

Atak: -10

Łuska morskiego potwora zapewnia mu 10 punktów pancerza

Cechy specjalne: (wybierz trzy)

- **Regeneracja:** W każdej turze Kelpie odzyskuje 2k6 utraconych punktów ran.
- **Mutacja:** Morski potwór tego rodzaju dysponuje mocą Mutacja
- **Światlik:** Z nosa stworza zwisa długa macka zakończona błyszczącym światelkiem. Działa ono hipnotyzująco przyciągając wzrok walczących z nim osób. Każdy przeciwnik walczący z potworem musi co turę testować Opanowanie. Jeśli mu się nie powiedzie atakuje bezrefleksyjnie światlik marnując wszystkie swoje ataki w tej turze.
- **Oślepiający światlik:** Z nosa stworza zwisa długa macka zakończona błyszczącym światelkiem. Potwór, zamiast wykonywać atak paszczą może wyzwolić z niego potężny błysk, posiadający efekt jak czar Oślepiający Błysk.
- **Chmura atramentu:** Potwór może raz na walkę wytworzyć chmurę atramentu o promieniu 20 metrów. Każda, znajdująca się w niej istota jest traktowana tak, jakby była niewidzialna.
- **Jadowity:** Każdy, zraniony przez tą istotę musi wykonać test Wytrzymałości inaczej zostaje zatruty. Jad działa przez 24 godziny. Ofiara co godzinę otrzymuje 1k6 ran nie zatrzymywanych przez żaden pancerz.
- **Kostne płyty:** Ciało bestii pokrywają skostniałe płyty. Jej pancerz naturalny wynosi 20, a nie 10.
- **Paralizujący jad:** Każdy, trafiony przez potwora musi wykonać test Wytrzymałości +20, inaczej zostaje sparaliżowany na 1k10 tur, podczas których nie może wykonywać żadnych akcji.
- **Narządy elektryczne:** Potwór może 5 razy użyć mocy Ciśnięcie: Błyskawica.
- **Wzburzona woda** Potwór może 5 razy użyć mocy Ciśnięcie: Fala.
- **Plucie trucizną** Zamiast atakować paszczą Potwór może plunąć na dystans do 25 metrów strumieniem kwasu i trujących związków. Trafiona ofiara otrzymuje 4k6 ran, a następnie musi wykonać test Wytrzymałości. Niepowodzenie

oznacza, że został zatruty. Trucizna działa 24 godziny. Ofiara co 2 godziny otrzymuje 1k6 ran.

Olbryzia ośmiornica

Jest to gigantyczny krewniak zwykłej ośmiornicy (lub, jak twierdzą niektórzy: młody kraken). Istoty te żyją zwykle przy dnie, pożerając inne mięczaki oraz ryby schwytane dzięki zręcznym mackom stworzenia. Zwykle posiada około 2 metrów średnicy i osiem do dwunastu potężnych macek. Ośmiornice czają się w skalnych zakamarkach, wrakach okrętów oraz podwodnych jaskiniach. Są bardzo szybki i bardzo zręczne, a przy tym przebiegłe.

Ogromne ośmiornice czasem atakują łodzie i pływaków. Najczęściej robią to myląc je z dużymi, wodnymi ssakami, jednak stworzenia te nie są wybredne i najczęściej atakują takie ofiary, jakie tylko zdołają zauważyć.

Cechy: sił:45 p.ran: 45 zr: 45 szyb: 45 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:50 szcz:10 wyt:65 op:55 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 5

Liczba ataków: 4 x macka: 4k6 ran, 1 x dziób: 6k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Szał bitewny, Ukrywanie Sie, Celny cios,

Inwentarz: 1k6 pereł

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceany

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Duża

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 35

Atak: -20

Cechy specjalne:

- **Chmura atramentu:** Gigantyczna Ośmiornica może raz na walkę wytworzyć chmurę atramentu o promieniu 20 metrów. Każda, znajdująca się w niej istota jest traktowana tak, jakby była niewidzialna.

Olbrymi krab

Kraby to istoty przybrzeżne, najczęściej żywiące się padliną i innymi, wyrzuconymi na brzeg szczątkami, choć oczywiście jeśli nadarzy im się ku temu okazja zdarza im się polować. Ogromne kraby mają zwykle około metra średni oraz parę potężnych szczypców. Posiadają różne barwy, w zależności od gatunku, z jakiego pochodzą. Zwykle żyją w grupach po kilka lub kilkanaście sztuk, jednak nie potrafią ze sobą współpracować. Stanowią duże zagrożenie dla ludzi podróżujących po wybrzeżach.

Cechy: sił:45 p.ran: 65 zr: 45 szyb: 45 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:50 szcz:10 wyt:65 op:55 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 5

Liczba ataków: 2 x kleszcze 5k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios

Inwentarz: 1k6 pereł

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceany

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Średnia

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 45

Atak: -20

Skorupa gigantycznego kraba zapewnia mu 15 punktów pancerza

Ośmiornicowe drzewo:

Ukwiały to niewielkie polipy narastające na skałach. Chwytają swoje ofiary (głównie plankton) za pomocą wyposażonych w parzydełka macek. Większość laruzijskich ukwiałów wygląda jak niewielkie, niegroźne, wodne kwiaty. Są jednak znacznie groźniejsze polipy.

Jednym z nich jest ośmiornicowe drzewo. To gigantyczna narośl rosnąca na dnie morza. Dorosłe drzewo ma wielkość potężnej topoli i kilkaset macek, z który przynajmniej kilkanaście dotyka powierzchni. Atakuje każdą, znajdującą się w niewielkiej odległości. Ofiarami drzew padają nawet wieloryby i (nader często) załogi przepływających niedaleko statków. Drzewo rzadko jednak dąży do zatopienia okrętu. Bardziej zależy mu na porwaniu jak największej ilości członków załogi.

Cechy: sił:45 p.ran: 250 zr: 45 szyb: 45 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:120 spost:50 szcz:10 wyt:95 op:95 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 5

Liczba ataków: 10 cios macką: 4k6 ran
Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios
Inwentarz: Brak
Sposób odżywiania się: drapieżnik.
Teren: Morza i oceany
Występowanie: Bardzo częsty
Aktywność: całodobowa
Wielkość: Gigantyczna
Inteligencja: zwierzęca
Obrona: 45
Atak: -20
Skorupa gigantycznego kraba zapewnia mu

Cechy specjalne:

- **Jadowity:** Każdy, zraniony przez tą istotę musi wykonać test Wytrzymałości inaczej zostaje zatruty. Jad działa przez 24 godziny. Ofiara co godzinę otrzymuje 1k6 ran nie zatrzymywanych przez żaden pancerz.
- **Paralizujący jad:** Każdy, trafiony przez potwora musi wykonać test Wytrzymałości +20, inaczej zostaje sparaliżowany na 1k10 tur, podczas których nie może wykonywać żadnych akcji.
- **Wiele macek:** Zadanie każdego 25 ran Ośmiornicowemu Drzewu powoduje odcięcie 1 macki. Każda usunięta macka to jeden stwór
- **Nieruchomy:** Ośmiornicowe drzewo jest przyrośnięte do podłoża i co za tym idzie: całkowicie nieruchome. Macki mają jednak rozpiętość kilkudziesięciu metrów i nie jest łatwo uciec z ich zasięgu.

Raja

Raje to typ płaszczyk o romboidalnym kształcie. Najczęściej żyją przy dnie płytkich wód i nie osiągają szczególnie dużych rozmiarów. Wyjątek stanowi jeden gatunek spotykany na południu Laruzji. Ryba ta posiada ogromne rozmiary, a zamieszkuje najczęściej ciepłe, płytkie, przybrzeżne wody. Posiada prawie cztery metry rozpiętości, poluje na inne stworzenia leżąc zamaskowana na dnie morza i gdy zbliży się do niej ławica drobnych ryb: oszalała ją ładunkiem elektrycznym. Niestety z racji występowania nauczyła się polować na zwierzęta lądowe w tym na ludzi. Atakuje ich wyskakując z wody i starając się zranić znajdującym się na końcu ogona, jadowitym żądłem lub porazić prądem elektrycznym.

Podobny nieco do latawca kształt stworzenia sprawia, że to może przez jakiś czas poruszać się w powietrzu szybując. Raje nie są szczególnie dobrymi lotnikami, jednak ich umiejętności zwykle wystarczają na krótką walkę.

Stworzenia te zwykle występują w grupach, choć rzadko zdarza im się współpracować.

Cechy: sił:25 p.ran: 45 zr: 45 szyb: 45 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:50 szcz:10 wyt:65 op:55 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 5

Liczba ataków: 1 x Paszcza 5k6 ran, 1 x ogon 3k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Lot (2-15), Walka powietrzna, Ukrywanie się, Uniki

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik.

Teren: Morza i oceany

Występowanie: Bardzo częsty

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Średnia

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 55

Atak: -20

Cechy specjalne:

- **Jadowity:** Każdy, zraniony przez tą istotę ogonem musi wykonać test Wytrzymałości inaczej zostaje zatruty. Jad działa przez 24 godziny. Ofiara co godzinę otrzymuje 1k6 ran nie zatrzymywanych przez żaden pancerz.

- **Organ elektryczny:** Raz dziennie Raja atakując paszczą może uruchomić energię elektryczną swego ciała. Zadaje wówczas 3k6 dodatkowych, nie zatrzymywanych przez metalowy pancerz obrażeń. Dodatkowo trafiona takim atakiem ofiara musi wykonać test Wytrzymałości. Niepowodzenie oznacza, że trafiona traci przytomność na 1k20 tur.

Ryba - taran

To spotykana na północy kontynentu podłużna ryba dorastająca długością do 8 do 12 metrów. Jest bardzo szybkim pływakiem. Stanowi też bardzo groźnym drapieżnikiem. Na szczycie głowy posiada płaską, kostną płytkę. Atakuje swoje ofiary uderzając je z rozpędu głową, a gdy ogłuszy swych przeciwników pożera ich. Zwykle poluje na duże, morskie stworzenia w rodzaju rekinów, fok, tuńczyków czy niewielkich waleni. Czasem ich ofiarami padają też pływacy. Ryby te niekiedy atakują niewielkie statki zdając sobie sprawę z tego, że gdy te zatone mogą zerować na ich załogach.

Cechy: sił:85 p.ran: 120 zr: 45 szyb: 45 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:75 spost:50 szcz:10 wyt:65 op:55 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 5

Liczba ataków: 1 x Głowa: 6k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Bardzo silny, Szarża

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: Morza i oceny

Występowanie: Pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Bardzo duży

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 25

Atak: -20

Łuska ryby - tarana zapewnia jej 20 punktów pancerza naturalnego

Cechy specjalne:

- **Taranowanie:** W momencie ataku Szarżą przeprowadzonego przez Rybę - Taran liczy się jedynie połowę pancerza statków. Każda trafiona tym sposobem istota żywa musi wykonać test Wytrzymałości, inaczej traci przytomność.

Ryba syrenia

To duża, posiadająca nawet 2-3 metry długości ryba o charakterystycznym, butelkowym wyrostku na czole. Ma wystającą płetwę grzbietową podobną nieco do rekiniej. Ciało jest podłużne, ma lekko cylindryczny kształt. Gatunek ten nie jest zbyt piękny, sprawia wręcz wrażenie nieco niezdarnego pływaka. Umaszczenie tych ryb jest dość charakterystyczne, całość ciała ma brązowo-żółty kolor, na którym widoczne są czarne pasy tworzące wyraźnie tygrysi deseń.

Cechy: sił:45 p.ran: 65 zr: 45 szyb: 45 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:45 spost:50 szcz:10 wyt:65 op:55 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 5

Liczba ataków: 3 x paszcza 4 k6 ran, 1 x Atak Soniczny zasięg: 25 metrów, 4k6 ran nie zatrzymywanych przez rżaden pancerz

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Uniki

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: Morza i oceny, zwykle na południu

Występowanie: Pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średni

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 45

Atak: -20

Cechy specjalne:

- **Atak soniczny:** Każda istota trafiona atakiem sonicznym Ryby syreniej musi wykonać test Opanowania, inaczej upada na skutek zaburzeń błędnika. Żeby wstać musi poświęcić pełną turę. Postacie w ciężkich zbrojach nie mogą wstać z ziemi.

Smokożółw

W zasadzie nie wiadomo, czy istota ta jest dalekim krewniakiem smoka, czy zupełnie innym gatunkiem. Stwór ten wyglądem przypomina ogromnych rozmiarów, morskiego żółwia drapieżnego. Większość swego życia spędzają na dalekich morzach polując na duże, morskie istoty. Raz na kilka lat jednak wychodzą na brzeg, by składać jaja.

Smokożółwie dość często atakują nadbrzeżne osady i łodzie, kojarząc, że łatwo można znaleźć na nich ofiary. Jako, że nie są zbyt dobrymi łowcami morskimi chętnie uzupełniają pokarm ludźmi i zwierzętami domowymi.

Wygląd smokożółwia jest raczej łatwy do odgadnięcia. Stworzenie jest po prostu gigantycznym żółwiem o płaskiej skorupie i potwornej głowie poznaczonych ząbkowanymi płytami kostnymi i pancernymi.

Cechy: sił:200 p.ran: 220 zr: 25 szyb: 45 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:200 spost:50 szcz:10 wyt:85 op:65 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 7

Liczba ataków: 1 x Paszcza 8k6, 2 x łapy 6k6, 1 x zianie ogniem: dystans: 10 metrów, 10k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Bardzo silny

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: Morza i oceny, zwykle na południu

Występowanie: Pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: bardzo duży

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 5

Atak: -30

Skorupa smokoźółwia zapewnia mu 25 punktów pancerza na całym ciele.

Cechy specjalne:

- **Taranowanie:** Smokoźółw wydając wszystkie ataki na uderzenie w statek zmusza go do wykonania testu Zręczności. Jego niepowodzenie sprawia, że okręt wywraca się.

Wilk morski:

Stworzenia te to jacyś krewniacy fok, prawdopodobnie będący owocem działania dawnych bóstw lub współczesnych czarowników. Istoty te spotkać można na wschodzie kontynentu. Mają ciała podobne do fok, jednak ich głowy przypominają raczej zwierzęta lądowe, a potężne szczęki zdolne są do zadawania poważnych obrażeń. Poruszają się wodzie poruszając się za pomocą charakterystycznego, przeciągłego skowytu. Poruszają się w stadach, którym zwykle przewodzi najsilniejszy i najsprawniejszy samiec. Polując ściśle współpracują. Podczas, gdy jedne osobniki naganają ofiary inne czekają na nie w zasadzce.

Cechy: sił:25 p.ran: 35 zr: 45 szyb: 45 int:25 mąd:25 mist:0 mag:0 sił.wol:15 spost:55 szcz:10 wyt:45 op:35 char:10
wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 3

Liczba ataków: 1 x Paszcza 4k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Uniki, Przerazające wycie, Mutacja, Szał bitewny

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: Morza i oceany, zwykle na południu

Występowanie: Pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: średni

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 55

Atak: -10

Złote węgorze

Istoty takie spotyka się czasem w Złotej Rzece, zwłaszcza na tworzonych przez nią, głębokich i rozległych rozlewiskach. Są to ogromnych rozmiarów drapieżne węgorze, wyglądem i rozmiarem przypominające gigantyczne węże. Polują z zasadzki, głównie atakując na znabijujące się na powierzchni ofiary. Czają się najczęściej w miejscach, które mogą służyć zwierzętom za wodopoje. Gdy wyczują swoje ofiary wyskakują z wody i próbują pochwycić je i wciągnąć pod powierzchnię. Złote węgorze zwykle pojawiają się w większych grupach, jednak rzadko współpracują podczas polowania. Mimo to pojawienie się jednego oznacza, że gdzieś niedaleko znajduje się ich większa ilość.

Cechy: sił:25 p.ran: 65 zr: 55 szyb: 65 int:25 mąd:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:55 szcz:10 wyt:45 op:35 char:10
wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 3

Liczba ataków: 1 x Paszcza 4k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Uniki, Szał bitewny

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: Wody i rozlewiska Złotej Rzeki oraz jej dopływów

Występowanie: Pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Duża

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 55

Atak: -20

Istoty ciemności:

Czarna ciecz:

Niekiedy na falach unosi się dziwna, przypominająca ektoplazmę ciecz. To, co z daleka wygląda na plamę brudu z bliska często okazuje się jednak jednym z niebezpieczniejszych potworów laruzyskiego oceanu. To tak zwana Czarna Ciecz, kolonie bakterii i plazmy powstające w nawiedzonych akwenach morskich i we wrakach zatopionych

statków, napędzane przez duchy potępionych marynarzy i inne, złe moce.

Czarna ciecz unosi się na powierzchni wody aktywnie polując na żywe istoty. Atakuje je niemal natychmiast, gdy takie zobaczy, starając się dostać do płuc i utopić je pożywiając się resztami ich sił życiowych. Następnie odchodzi w poszukiwaniu kolejnych ofiar.

Cechy: sił:25 p.ran: 65 zr: 55 szyb: 65 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:35 spost:55 szcz:10 wyt:45 op:35 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 3

Liczba ataków: 1 x Paszcza 4k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Celny cios, Uniki, Szał bitewny

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: Wody i rozlewiska Złotej Rzeki oraz jej dopływów

Występowanie: Pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Duża

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 55

Atak: -20

Ożywieńcy:

Przyływ czaszek

To jeden z najbardziej potwornych ożywieńców, jakich można napotkać na laruzijskich oceanach. Przyływ najczęściej nie stanowi jednak dużego zagrożenia dla statków, jednak jego widok jest makabryczny. Zwykle pojawia się wieczorem, gdy płynący okręt otacza cała ławica odciętych głów i czaszek. Te zachowują się jak ryby zbijając się w gromadki i baraszkując beztrosko. Niektóre uderzają o dno statku, jednak zwykle nie stanowią dla niego zagrożenia. Czasem potrafią prześladować pojedyncze okręty przez kilka dni z rzędu w innych wypadkach znikają wkrótce po pojawieniu się.

Prawdziwe zagrożenie stanowią jednak, gdy ktoś wpadnie do wody. Wówczas czaszki otaczają go jak piranie, pożerając żywca w kilka minut.

Cechy: sił: 5 p.ran: 5 zr: 45 szyb: 45 int:25 mądr:25 mist:0 mag:0 sił.wol:5 spost: 55 szcz:10 wyt:45 op:35 char:10 wdzk:10 Umiejętności: w.wręcz: 3

Liczba ataków: 1 x Paszcza 4k6 ran

Zdolności: Pływanie, Oddychanie pod wodą, Wyczucie życia

Inwentarz: Brak

Sposób odżywiania się: drapieżnik

Teren: W zasadzie każdy zbiornik wodny, zwykle w okolicy zatopionych ruin.

Występowanie: Pospolity

Aktywność: całodobowa

Wielkość: Bardzo mały

Inteligencja: zwierzęca

Obrona: 55

Atak: 0

9) Piracki Łup: Nowe magiczne przedmioty:

Dobrej jakości:

Galion cech

Galion to figura dziobowa umieszczana na okrętach. Wierzy się, że ozdoba ta ucieleśnia ducha okrętu oraz stanowi jego reprezentację. Ma też przynosić szczęście jednostce oraz chronić ją przed złymi mocami. Niektóre galiony zostały zaczarowane lub wykonane z rzadkich gatunków drewna. Takie bardzo często posiadają niezwykle, magiczne moce. Ten działa znacząco podnosząc jakość statku, na którym został zamocowany.

Moce: Galion tego typu podnosi wartość jednej, określonej przez Mistrza Gry Cechy statku, na którym został zamontowany. Przyrost Cechy zależy od jakości przedmiotu i określany jest według poniższej tabeli:

- dobrej jakości: +2
- wysokiej jakości: +5
- niezwyklej jakości: +10
- legendarnej jakości: +20
- nadludzkiej jakości: +30

Galion ochrony

Figury dziobowe mają chronić statek przed różnego rodzaju niebezpieczeństwami. Drzemiąca w tym obiekcie moc faktycznie jest w stanie to sprawić. Okręty wyposażone w ten galion są faktycznie bezpieczniejsze.

Moc: Galion tego typu zwiększa Pancierz statku. Przyrost pancerza zależy w dużej mierze od jakości figury. Premie kształtują się w następujący sposób:

- dobrej jakości: +1
- wysokiej jakości: +3
- niezwyklej jakości: +5
- legendarnej jakości: +7
- nadludzkiej jakości: +10

Galion ochrony przed magią

Funkcja niektórych galionów polega na ochronie statku przed złym urokiem. Moc większości z nich wynika z przesądów. Niektóre jednak faktycznie posiadają moc. Te są szczególnie cenione, gdyż uważa się iż zapewniają okrętom bezpieczeństwo od syren, morskich wiedźm i innych niebezpieczeństw oceanu.

Moc: Galion zapewnia pewną szansę, że na chroniony nim okręt nie zadziała rzucone na niego zaklęcie. Szansa zależy w dużej mierze od jakości artefaktu. Wynosi więc:

- dobrej jakości: 10%
- wysokiej jakości: 25%
- niezwyklej jakości: 33%
- legendarnej jakości: 50%
- nadludzkiej jakości: 75%

Wysokiej jakości:

Oczy bogini

Niekiedy na dziobach okrętów wymalowuje się parę oczu. Wierzy się, że dzięki temu bogowie sami wypatrują niebezpieczeństw czekających na okręt. Oczywiście w większości wypadków umieszczenie tego typu ozdób na dziobnicy nie przynosi żadnego efektu. Ich skuteczność podyktowana jest tylko wiarą i przesądem, a nie prawdziwą mocą magii. Część okrętów jednak może cieszyć się oczami, które naprawdę emanują magią i posiadają potężną moc.

Moc: Okręt posiadający ten artefakt zapewnia nawigatorowi premię +20 do wypatrywania wszelkich niebezpieczeństw znajdujących się na morzu, lecz nie do innych testów Spostrzegawczości.

Galion szczęścia

Ta figura dziobowa została zbudowana po to, by przynieść szczęście załodze okrętu, na którym go zamocowano. Silna wiara załogantów oraz skupiona na niej uwaga sprawiły, że faktycznie w artefakcie obudziła się magiczna moc. Teraz figura przynosi pomyślność każdej łodzi, na dziobie której zostanie umieszczona.

Moc: Raz dziennie statek, na którym umieszczono ten Galion może przerzucić jeden, nieudany test.

Niezwyklej jakości

Kompas dowolności

Kompas ten należał do kapitana Dagome Szczęściarza, jednego z najbardziej znanych łowców skarbów i piratów poprzedniego wieku. Towarzyszył mu też w jego wyprawie i prawdopodobnie wraz ze swym właścicielem spoczął na dnie morza lub w żołądku jakiegoś potwora.

Moc: Kompas ten może wskazywać na północ, jak każdy inny kompas lub na dowolny obiekt, którego położenie zna użytkownik.

Sekstans nawigatora

To urządzenie nawigacyjne należało do pochodzącego z pustyni siedmiu kamieni, legendarnego żeglarza Muchamada Podróżnika, który w swych wyprawach dotarł do Xi Phangu, Nod czy Industanu. Ponoć było ono w stanie wynieść go z większości problemów i groźnych sytuacji. Powiada się, że duch żeglarza cały czas żyje w artefakcie.

Moc: Sekstans pozwala na określenie pozycji okrętu za pomocą gwiazd niezależnie od pogody i zachmurzenia.

Galion upiorów

Ta figura dziobowa została wyłowiona z morskich fal, nosi na sobie ślady zniszczeń i uszkodzeń odniesione w bitwie lub burzy. Wierzy się, że żyją w niej upiory tych, którzy zginęli na morzu. Niektórzy kapitanowie przypinają tego typu galiony do swych okrętów, by wzbudzić lęk u wrogów. Uważa się jednak, że taka praktyka przynosi pecha jednostce.

Moc: Za każdym razem, gdy korzystający z tego rodzaju „ozdoby” okręt zostanie zaatakowany lub jego załoga dokona abordażu innej jednostki do walki po jej stronie dołączają trzy Upiory.

Galion dobrych duchów

Ten galion był świadkiem tragicznej śmierci jednego z marynarzy lub pasażerów okrętu. Dusza tego, dobrego człowieka jednak nie odeszła do zaświatów, a cały czas żyje w figurze dziobowej okrętu, by wspomagać swych, pozostających w świecie żywych przyjaciół.

Moce: W tym galionie żyje upiór. Raz dziennie kapitan statku może wezwać go do siebie zmarłego i powierzyć mu wykonywanie jednego zadania. Gdy ten je ukończy znika i nie wraca do końca dnia.

Smocza głowa

Przybywający z północy łupieżcy: Nordowie bardzo często ozdabiają dzioby swych okrętów głowami smoków. Według ich opowieści taka ozdoba ma odstraszać złe duchy zagrażające statkom. Niektóre z nich są jednak czymś więcej, niż tylko amuletem dla pokrzepienia serc przesądnych. Ta głowa została tak oddana, by faktycznie wyglądała jak smocza, a następnie tchnięto w nią życie.

Moce: Raz na dobę Smocza Głowa może zionąć ogniem na dystans do 25 metrów. Strumień ognia jest szeroki na 3 metry i zadaje 10k6 ran wszystkim w zasięgu.

Głowa okrętu

To kolejny magiczny talizman pochodzący od Nordów. Tym razem związany jest z wierzeniami według których głowy montowane na statkach zapewniają im pewną inteligencję, dzięki czemu okręt ma być łatwiejszy w prowadzeniu i bardziej posłuszny swojej załodze. W wypadku tej głowy faktycznie to działa.

Moce: To montowana na dziobnicy statków głowa wyobrażająca barani łeb. Obdarza ona statek dość zaawansowaną inteligencją. Zdolny jest do porozumiewania się jak człowiek (INT: 40, SPOST: 40 CHAR: 30, WDZK: 30). Może czuć nad statkiem i jego załogą jak kapitan i żywy obserwator.

Legendarnej jakości

Wiosła upiorów

Na wielu galerach południa wiosłarze nie stanowią pracowników najemnych czy współwłaścicieli okrętu jak na północy, a niewolników i więźniów zesłanych na ciężkie roboty. Najczęściej tego typu niewole traktuje się jako odroczone wyrok śmierci. Gdy okręt tonie kapitan i oficerowie bardzo rzadko przejmują się losem tego typu więźniów najczęściej porzucając ich na pewną śmierć. Oczywiście tego typu traktowanie nie zmienia faktu, że ofiary są istotami ludzkimi. Często więc ich duchy żyją nadal uwięzione, jak za życia w szczątkach okrętów.

Moce: Jest to para wiosła, w których został uwięziony duch galernika. Umieszczone na siedziskach na dolnym pokładzie sprawiają, że dwa duchy materializują się i biorą do pracy na statku tak, jak za życia. Niektóre okręty wyposażone są w więcej, niż jedno tego typu wiosła.

Nadludzkiej jakości

Galion bóstw opiekuńczych

Faktycznie galiony pochodzą od bóstw opiekuńczych obecnych w wierzeniach wielu ludów. Spełniały funkcję wyobrażeń duchów mających jakoby opiekować się statkami. Obecnie, gdy kult Tyra zwalcza powoli stare wierzenia figury tego typu zostały zepchnięte raczej do roli ozdób. Nie zmienia to faktu, że cały czas żyją na świecie osoby i ludy, które kultywują stare zwyczaje.

Moce: Galion tego typu stanowi dom i ciało nieśmiertelnego. Kapitan okrętu może raz na dobę wezwać byt, by ten wspomógł go swą mocą. Istota ma statystyki pomniejszego Nieśmiertelnego określonego przez Mistrza Gry rodzaju.

Większa głowa okrętu

Artefakt ten stanowi doskonalszą wersję zwykłej Głowy Okrętu, przy czym obdarzoną znacznie potężniejszą mocą. Po jej zawieszeniu na dziobie statku ten staje się całkowicie powolny władzy przedmiotu. W efekcie łódź zachowuje się jak żywa.

Moce: To montowana na dziobnicy statków głowa wyobrażająca barani łeb. Obdarza ona statek dość zaawansowaną inteligencją. Zdolny jest do porozumiewania się jak człowiek (INT: 60, SPOST: 60 CHAR: 40, WDZK: 40). Może czuć nad statkiem i jego załogą jak kapitan i żywy obserwator.

Okręt jest żywy. Jest samodzielnie w stanie utrzymywać kurs, żagle same się nastawiają, wiosła same wiosłują. Pozbawiony załogi zachowuje się, jakby miał 25% pełnego stanu, mając 25% stanu zachowuje się tak, jakby miał 50% stanu, a obsadzony do połowy tak, jakby miał pełną załogę.

10) Zdolności:

Artylerzysta:

Koszt: 5

Opis: Dzięki twoim niezwykłym umiejętnościom w tej dziedzinie każda machina, jaką się posługujesz otrzymuje premię

+10 do każdej próby trafienia nią w cel.

Bezpieczna żegluga

Koszt: 5

Opis: Szczycisz się, że potrafisz przewieźć po morzu każdy obiekt w dowolne miejsce w sposób całkowicie bezpieczny. Jest w tym trochę prawdy. Otrzymujesz premię +10 do każdego testu mającego na celu uniknięcie morskich niebezpieczeństw w postaci skał, mielizn, burz, potworów i innych zagrożeń.

Bystry wzrok:

Koszt: 5

Opis: Posiadasz bardzo sprawny, wyszkolony w rozpoznawaniu szczegółów wzrok. Otrzymujesz premię +10 do wszystkich testów Spostrzegawczości opartych na tym zmyśle.

Hazard:

Koszt: 5p.

Opis: Jesteś utalentowanym hazardzistą. Zawsze, gdy zajmujesz się grami hazardowymi otrzymujesz premię +10 do ewentualnego testu Szczęścia.

Ignorując wiatr:

Wymagania: 5p, Celny strzał

Opis: Oddając strzał z łuku możesz zignorować wiatr i panujące warunki pogodowe. Jednak nadal musisz widzieć cel, by móc go trafić. Nie możesz więc tym sposobem strzelać w całkowitej ciemności, burzy śnieżnej lub piaskowej, mgle lub do ukrytego celu, chyba, że widzisz przynajmniej jego kontur lub w jakikolwiek inny sposób dostrzegasz wzrokowo jego obecność (np. widzisz ruch). Nie otrzymujesz żadnych kar za fakt oddania tego typu strzału.

W chwili, gdy używasz tej zdolności nie możesz wykonywać strzału mierzonego czy deklarować podbić.

Malarz snu i wizji

Wymagania: 5p

Opis: Kluczową kwestią w kierowaniu grupami ludzi jest sprawienie, by zrozumiały, że ich działanie ma sens i prawdopodobnie przyniesie im korzyści. Walenie młotkiem w kamienie może nie wydawać się zbyt mądrym zajęciem, w odróżnieniu od wydobycia materiału na budowę drogi, która posłuży przyszłym pokoleniom. Potrafisz nadać sens nawet z pozoru najbardziej przyziemnym zajęciom motywując tym samym wykonujące je osoby. Wykonaj test Charyzmy. Otrzymują one premię +10 do pracy nad realizacją tego projektu.

Morskie nogi:

Wymagania: 5p.

Opis: Wiele czasu spędziłeś na statkach, mając rozchybotany pokład pod nogami. Ignorujesz wszystkie kary do testów wynikłe z niepewnego podłoża.

Pilot

Koszt: 5

Opis: Posiadasz doskonale wręcz rozeznanie w warunkach panujących na morzach. Dzięki dużemu doświadczeniu orientujesz się w zmianach pogody, prądów morskich czy też wreszcie głębokości dna. Otrzymujesz premię +10 do wszystkich testów Mądrości i Spostrzegawczości związanych z morzem. Dodatkowo otrzymujesz premię +10 do testów dowodzenia statkiem mającym pomóc Ci uniknąć niebezpieczeństw związanych z żeglugą.

Rapeling:

Koszt: 5

Opis: Czyli umiejętność szybkiego, bezpiecznego opuszczania się na linie. Możesz, w ciągu jednej tury zjechać w dół na dowolną odległość, jednocześnie nie doznając żadnych obrażeń.

Rozkazywanie

Koszt: 5

Opis: Potrafisz wydawać rozkazy tak, by ludzie cię posłuchali. Zawsze, gdy wydajesz polecenia osobom formalnie od Ciebie zależnym otrzymujesz premię +10 do testów Charyzmy.

Sprawniejsze pływanie

Koszt: 5

Opis: Jesteś zdolnym pływakiem potrafiącym z dużą szybkością pokonywać przeszkody wodne. Ilekroć pływasz twoja prędkość poruszania się zwiększa się o 25% (zaokrąglane w górę).

Szybki rejs

Koszt: 5

Opis: Ciężka praca i dobrze zorganizowana załoga oraz doskonała znajomość wiatrów i prądów morskich sprawiają, że jesteś w stanie podróżować szybciej od innych kapitanów. Twój statek porusza się o 10% szybciej, niż wynikałoby to ze zwykłych reguł.

Ulubiony teren (...):

Wymagania: 5p

Opis: Jesteś mistrzem sztuki przetrwania na jednym, wybranym przez siebie terenie np. bagnach, w lesie, na morzu... Znasz jego faunę i florę, wiesz, gdzie można znaleźć wodę i żywność, jakie występują w nim warunki pogodowe etc. Wszystkie testy związane ze sztuką przetrwania na tym obszarze wykonujesz z modyfikatorem +10. Premia ta dotyczy przede wszystkim: ukrywania się w danym terenie, poszukiwania w nim zwierząt, wyszukiwania zagrożeń i wrogów, tropienia zwierząt i pokonywania naturalnych przeszkód występujących w nim (np. wspinaczka w górach, walka ze sztormem na morzu).

Zdolność tą wybrać możesz wielokrotnie, każdorazowo decydując się na inny typ terenu (miasta, step, las, góry, bagna etc.) lub krainę geograficzną (np. Trajton, Wallatar).

Unik okrętu

Koszt: 5

Opis: Potrafisz (całkiem dosłownie) unikać zagrożeń. Dowodzony przez Ciebie statek otrzymuje premię +10 każdorazowo, gdy wykonuje Unik lub inną obronę przed atakiem innego okrętu lub morskiego stworzenia.

Wiedźma (...)

Koszt: 5, profesja Wiedźma

Opis: Twoja moc jest bardzo mocno związana z okolicą, w której żyjesz. Prześląka cię potęgą lasów i gór, roślin, drzew i zwierząt, źródeł i jezior. Wybierz jakiś typ terenu. Ilekroć się na nim znajdujesz otrzymujesz premię +10 do Mistyki i dodatkowe 10 p. czarów.

Możesz wybrać tą zdolność wiele razy, za każdym jednak dla innego typu terenu.

Wilk morski

Koszt: 5

Opis: Jesteś doświadczonym żeglarzem, który nieraz już wachał proch na morzu i spotkał się z każdym w zasadzie, morskim niebezpieczeństwem. Otrzymujesz premię +10 do wszystkich testów dowodzenia i kierowania statkiem oraz związanych z wykonywaniem każdej czynności mającej posłużyć do zachowania jego sprawności. Dodatkowo otrzymujesz premię +2 do rzutów w tabeli bitew, jeśli toczą się one na morzu.

Wstrzymywanie oddechu

Koszt: 5

Opis: Potrafisz wstrzymać na długi czas swój oddech i obywać się bez powietrza. Naprawdę długi czas. Wytrzymujesz bez oddechu przez 4 minuty (a nie, jak większość ludzi, przez 2), dodatkowo możesz w tym czasie wykonywać męczące i skomplikowane akcje.

Zdolność ta zwykle nie jest przydatna. W chwili, gdy wstrzymujesz oddech możesz jednak zejść pod wodę lub wytrzymać krótkie podtopienie. Nie działają też na ciebie trucizny oddechowe i część gazów trujących.

Piracka horda

Koszt: 15p.

Opis: Jesteś słynnym kapitanem, który już nie raz zdobył wielki łup. Znasz ludzi gotowych podążyć za tobą w największe niebezpieczeństwo po to tylko, by uczestniczyć w twoim łupie. Wykonaj test Charyzmy: jeśli ci się powiedzie po miesiącu na twoje wezwanie staje horda piratów. Dysponuje ona 1k10 langshipami z pełną załogą + 1 langshipem za każde wykonane, dodatkowe podbicie. Piratom nie musisz płacić, lecz musisz dbać o ich wyżywienie i potrzeby, a ich Morale i Dyscyplina nigdy nie mogą być większe, niż 8

Kodeks Piracki

Koszt: 5

Opis: Jesteś ekspertem od pirackich zwyczajów oraz zasad rządzących życiem morskich rozbójników. Zawsze, gdy próbujesz w jakiś sposób wpłynąć na ich działania lub decyzje otrzymujesz premię +10 do wszelkich testów społecznych.

Czytanie morza

Koszt: 5

Opis: Posiadasz niebывałą intuicję morza i wszystkiego, co związane z wodą. Otrzymujesz premię +10 do wszelkich prób odczytania pogody, wiatru oraz prądów morskich i przewidzenia czających się pod falami niebezpieczeństw.

Legendarna zdolność (...):

Wymagania: 5p

Opis: Jesteś prawdziwym mistrzem jednej, bardzo wyspecjalizowanej umiejętności. Ludzie opowiadają o niej legendy. Wybierz dowolną, inną zdolność. Każdorazowo, gdy jej używasz otrzymujesz premię +10 do ewentualnego testu. Kumuluje się ona z ewentualnymi innymi premiami dawanymi przez tą Zdolność.

Możesz wybrać Legendarna zdolność wiele razy, każdorazowo jednak musi ona dotyczyć innej zdolności...

Morskie opowieści

Koszt: 5p.

Opis: Wiesz wszystko o morzu, pływających po nim statkach i wydarzeniach, jakie mają miejsce na nim. Słyszałeś o każdym kapitanie i statku. Wykonując test Inteligencji możesz sięgnąć do tej skarbnicy wiedzy. Trudność zależy od stopnia szczegółowości informacji, jaką chcesz poznać. Tak więc:

+20: Informacje o najbardziej znanych osobach, legendach, statkach i ich kapitanach. Przykładowo: imię i data zwodowania flagowego okrętu Wallatar, nazwisko bohatera bitwy, zwyczajnie dobrze znanego smoka morskiego

+10: Wiedza o mniej znanych, lecz sławnych istotach, statkach i potworach: np. piracie znanym z kilku krwawych napadów, statku, który odgrywał drugorzędną rolę w bitwie morskiej etc.

+0: Informacje o istotach niezbyt znaczących, nie wyróżniających się np. imię kapitana dużego okrętu wojennego lub handlowego, zarządcy portu, nazwa dużego statku lub imię znanego potwora.

-10: Informacje szczegółowe: nazwa mijanej, małej jednostki kupieckiej, zwyczajnie niezbyt znanego, morskiego potwora.

-20: Wiedza czysto specjalistyczna np. słabości napotkanego, morskiego potwora, informacje raczej rzadko spotykane np. imię kochanki niezbyt istotnego pirata.

Krew w wodzie

Koszt: Gatunkowa

Opis: Istoty o tej mocy posiadają niezwykle wyczulony węch. Obecność krwi w wodzie potrafią wyczuć z odległości nawet 20 kilometrów.

Nowe Zalety:

Statek

Koszt: 1-40p.

Opis: Dzięki szczęściu, dziedziczeniu lub dworskim łaskom jesteś kapitanem okrętu. Statek jest wart 100 sztuk złota za każdy punkt wydany na tą zaletę. Jednostka nie jest jednak twoją własnością: należy do kupieckiej spółki, feudała, któremu jesteś winny posłuszeństwo lub w najlepszym razie twojego krewnego (np. ojca lub wuja). Nie możesz jej sprzedać. Jeśli stracisz okręt nie otrzymujesz punktów doświadczenia do momentu, aż uzyskasz podobną jednostkę na jego miejsce.

Nowe Moce:

Dziecko morza

Koszt: 10p.

Opis: W twoich żyłach płynie krew morskich istot: syren, żywiołaków czy innych duchów morza. Te są związane z tobą i ochrania cię ich łaska. Otrzymujesz premię +10 do wszystkich testów związanych z Żeglarstwem, Pływaniem, oddziaływaniem na wodne istoty oraz zwierzęta i czytaniem pogody tak długo, jak długo jesteś na morzu.

Wodna istota

Koszt: 20p.

Opis: Płynąca w twoich żyłach krew wodnych duchów obdarza cię niezwykłą i niedostępną dla zwykłych ludzi zdolnością oddychania pod wodą. Możesz oddychać wodą tak, jakby było to powietrze.

11) Prowadzenie Przygód na Morzu:

Prowadzenie przygód morskich różni się trochę od przygód lądowych. Jeśli nie chcemy, by sama żegluga stała się tylko odległym tłem, a cała „morskość” sesji została zepchnięta tylko do tego, że stanowią one typowe śledztwa lub dungeon crawle, z tą jednak różnicą, że na miejsce drużyna dociera statkiem, lub rozgrywają się one w porcie musimy zrozumieć ich naturę i specyfikę.

Specyfika przygód morskich

Jeśli czytasz ten dodatek to najprawdopodobniej planujesz prowadzić przygodę w stylu znanym z powieści i filmów marynistycznych, jak choćby „Piraci z Karaibów”, „Pan i Władca: Na Krańcu Świata” czy też niektórych

tomów przygód Conana Barbarzyńcy. Przeniesienie tego typu przygód na sesję nie jest łatwe, zwłaszcza, jeśli posługujemy się typowymi schematami myślowymi.

Podstawowym źródłem problemu jest fakt, że filmy o morzu opowiadają przede wszystkim o walce z kapryśnym i groźnym, morskim żywiołem. To znaczy: opowiadają o wędrówce, przeszkodach w jej trakcie i napotykanym niebezpieczeństwach. Tymczasem typowy scenariusz zwykle toczy się w pojedynczej, dość mocno zamkniętej lokacji.

Aby przenieść klimat tego typu filmów również musisz skupić się na wędrówce: czy to rejsach w stronę nieznanego skarbu, pościgach morski i ucieczkach oraz ukrywaniu się. Po drugie: należy pamiętać, że Gracze cały czas znajdują się we wrogim środowisku. Największymi zagrożeniami są więc przestrzeń oraz sama woda. Na morzu nie ma jak uzupełnić zasobów, a człowiek który opuści pokład prędzej czy później zwyczajnie zginie.

Jak to wprowadzić w życie

Pierwszą rzeczą, którą musisz przemyśleć, to niebezpieczeństwa związane z morzem. To właśnie walka z nimi, a nie piratami, czy nawet rozwiązywanie stawianych przed Graczami zagadek powinna być treścią tego typu przygody. Niebezpieczeństwa mogą być różne: walka z potworami, pogodą, niezwykłymi, magicznymi zjawiskami pojawiającymi się na oceanie (np. góry magnetyczne, wielkie wiry wodne, gotujące się morza) czy piratami. Wiele z nich jest potężniejszych niż drużyna i na pierwszy rzut oka są one niemożliwe do powstrzymania bez użycia naprawdę przytłaczających, czarodziejskich środków. Tak naprawdę Bohaterowie Graczy powinni radzić sobie z nimi na jeden sposób: opracowując środki zaradcze dzięki swej pomysłowości (i podpowiedzią Mistrza Gry, jeśli pomysłowość zawiedzie).

Aby prowadzić tego typu sesje musisz albo przygotować serię, mających miejsce po sobie zdarzeń w rodzaju burz, sztormów, spotkań z piratami, wypadków podczas pracy etc. albo też posłużyć się jakiegoś rodzaju generatorem losowych spotkań. Ten ostatni znaleźć będzie można na końcu tego rozdziału. Generator spotkań i zdarzeń przydaje się zwykle podczas rejsów w trakcie których niewiele się dzieje.

Zasoby

Zasadniczo drużyna podczas przygód na morzu dysponuje dwoma typami zasobów. Są to: zapasy i czas. Oba są kluczowe, ważne jest, aby Mistrz Gry o nich pamiętał i rozliczał je podczas rejsu. Oba typy „dóbr” są krytyczne dla przeżycia na morzu. Dbanie o ich zapas oraz jego uszczuplanie zwyczajnie tworzy atmosferę zagrożenia i dodatkowo podnosi napięcie na sesjach. Jest też elementem konwencji: w filmach „pirackich” bardzo wiele uwagi poświęca się zagadnieniu wody, żywności czy szkorbutu.

Rola żywności jest łatwa do odgadnięcia: gdy ta zacznie się kończyć załoga zacznie umierać i buntować się. Może to doprowadzić do buntu. Alternatywnie kapitan może zdecydować się na przybicie do brzegu i zwyczajne uzupełnienie zapasów. Jednak w takim wypadku ryzykuje kolejną rzecz: utratę czasu.

Zwrócić należy uwagę, że drużyna może poważnie ucierpieć z powodu braku żywności lub wody. Postacie mogą głodować, być spragnione, znacząco osłabnąć na skutek obu tych czynników lub nawet umrzeć. Głód, pragnienie, wyczerpanie, a nawet śmierć na ich skutek, podobnie jak utonięcie są niestety elementem tego typu konwencji. Życie na statkach jest twarde, trudne i przeznaczone jedynie dla prawdziwych mężczyzn.

Czas to drugi czynnik, który można wykorzystać. Jak wiadomo: rzegluga zajmuje go sporo. Nie zawsze też liczy się jedynie dotarcie do celu, co dotarcie do celu w określonym momencie. Na przykład statek wiozący ładunek musi zdążyć zanim on się zepsuje, posiłki muszą dotrzeć do twierdzy, zanim ta upadnie, łowcy skarbów muszą być na miejscu przed swymi konkurentami. Warto wykorzystać ograniczenie czasowe, gdyż wraz z walką o zasoby podnosi dramatyzm. Przed Graczami staje wówczas dodatkowy dylemat: zaryzykować wyczerpanie zapasów i być może bunt na pokładzie, czy poświęcić czas na poszukiwanie wody pitnej, ale zaryzykować spóźnienie, schwytywanie przez wroga lub odcięcie na niegościnnym morzach przez burzę?

Załoga

Poza kilkoma wyjątkowymi sytuacjami raczej nie zdarzają się sytuacje, by drużyna znajdowała się sama na pokładzie. Oprócz niej na pewno będzie znajdowało się na nim kilkunastu lub kilkudziesięciu innych ludzi: marynarzy, żołnierzy okrętowych, służących i pasażerów. Od razu powiem, że nie ma sensu tworzyć dla każdego z nich statystyk, fabuły czy życiorysu. Większość z tych danych i tak bowiem nie zostanie wykorzystana na sesji. Jednak należy pamiętać, że załoganci także są żywymi ludźmi i mają własny interes. Mogą też posłużyć jako ważny element przygody. Wśród członków załogi może znaleźć się kilka następujących typów osób:

- **Buntownicy:** Zaczniemy od tego, że członkowie załogi okrętu zaciągnęli się na statek kierowani chęcią zysku i prawdopodobnie chcieliby wrócić do domów, by wydawać pieniądze. Większość z nich natomiast nie myślała o konieczności walki z potworami, piratami czy głodowaniu i umieraniu z pragnienia. Oczywiście mogą się zgodzić na ryzyko, jeśli pieniądze będą odpowiednie, jednak wystawieni na pewną śmierć odmówią wykonywania rozkazów.

Bohaterowie będą musieli znaleźć sposób na poradzenie sobie z niezadowolonymi załogą i zachęceniem jej do wykonywania takich zadań, jakie są po ich myśli. Mogą to zrobić zarówno przymusem, jak i nagrodami lub łącząc ze sobą obie te strategie. Należy pamiętać jednak, że zbyt często karani członkowie załóg mogą znaleźć sposoby, by zemścić się na swych oprawcach, a zbyt często nagradzani będą wyciągać ręce po kolejne, niezaspokojone gratyfikacje.

- **Mściwody:** To osoby, którym nic się nie podoba. Osobnik taki wiecznie jest niezadowolony i chętnie widziałby się na

wyższym miejscu, niż je zajmuje. Marzy mu się pozycja wysokiego oficera lub być może kapitana i sieje złe słowa, by ją zdobyć. Zwykle więc postępuje wbrew interesowi dowódcy statku starając się doprowadzić do buntu.

Oczywiście nie robi tego otwarcie, tylko po cichu i skrycie jątżąc za plecami graczy. Znalezienie i usunięcie go jest ważne, bo na pewno nie poprzestanie tylko na gadaniu.

- **Czarne owce:** To osobnik podobny do poprzedniego. Nie wszyscy marynarze to ludzie mili, uśmiechnięci i skorzy jedynie do śpiewania szant. Na pokład trafiają ludzie różnego autoramentu, w tym złodzieje, alkoholicy i zwykli bandyci. Zdarzyć się może, że niektórzy członkowie załogi będą na różne sposoby szkodzić pozostałym. Trzeba w jakiś sposób ustawić ich do pionu, nim życie na pokładzie stanie się piekłem, a przemoc, kradzieże czy pijaństwo zostaną uznane za dopuszczalne i staną się normą na okręcie.

Jednocześnie należy pamiętać, że śmierć członka załogi na pełnym morzu nie jest stratą łatwą do naprawienia.

- **Zbiedzy:** Jak wspomniano w poprzednim punkcie: na statki trafiają różni ludzie. Większość chce dobrze zarobić i być może przeżyć przygodę swojego życia. Są jednak i tacy, którzy przede wszystkim chcą dostać się w dalekie strony. I to niekoniecznie po to, żeby zwiedzać. Powód takiej decyzji może być różny. Najczęściej jednak po prostu ludzie tacy nie mogą się już pojawić w miejscu swego zamieszkania. Są poszukiwani przez prawo z powodu przestępstw, jakie popełnili, szukają ich byłe narzeczone lub ich ojcowie albo wierzyciele.

Ucieczka przed sprawiedliwością, nawet w dzikiej Laruzji może być trudna. Władza niektórych osób: kupców, czarowników czy arystokratów potrafi sięgnąć daleko. Co więcej osoby takie są w stanie ściągnąć niebezpieczeństwo na załogi okrętów, na których się ukrywają. Z drugiej strony ludzie tacy mogą być doświadczonymi marynarzami i utalentowanymi osobami. Co więcej mogą być lubianymi członkami załogi. Wydanie ich w ręce sprawiedliwości czy wrogów może więc być wielką stratą dla kapitana.

- **Zdrajcy:** Jak wspomniano wiele razy: większość osób na statkach przebywa dla pieniędzy. Niektórzy mogą wziąć sobie to bardziej do serca niż inni. Tak więc w załodze okrętu może znajdować się zdrajca lub szpieg pracujący potajemnie dla wroga. Jego obecność może w bardzo wyraźny sposób wpłynąć na przebieg przygody. Ich znalezienie jest sprawą kluczową dla powodzenia kampanii.

Fabula

Pływanie bez celu, tłuczenie piratów oraz lewiatanów i wyrzucanie z załogi kolejnych szpiegów, pijaków i uciekających przed prawem bandytów szybko może się znudzić. Należy więc wymyślić dla tego jakąś fabułę i zamknąć wszystko w jej kłamry. Fabuła powinna zawierać cel, do którego dążą gracze, nagrodę za jego osiągnięcie oraz ostatecznie wroga, który stoi na ich drodze. Tak więc drużyna może szukać na przykład pirackiego skarbu ścigana przez konkurencję, wieść pościg za groźnym piratem czy też wreszcie próbować przedostać się przez blokadę handlową unikając floty wrogich jednostek...

Problem możliwości drużyny:

Układając przygodę na morzu należy brać pod uwagę jedną rzecz: drużyna prawdopodobnie będzie dysponowała statkiem, a co za tym idzie załogą. Oznacza to, że jest znacząco potężniejsza od typowej grupy poszukiwaczy przygód. Oczywiście pociąga to za sobą pewne dodatkowe obowiązki, jednak nadal może więcej zarobić (i więcej wydać), czy też ma do dyspozycji gromadę ludzi mogących posłużyć jako siła robocza, szpiechy czy też nawet mięso armatnie. Należy o tym pamiętać i brać to pod uwagę. Oraz wyznaczyć odpowiednich, wiele silniejszych przeciwników.

Spotkania na oceanie

Rzuć 1k20	Spotkanie	Opis:
1-5	Spokój	Tego dnia nic się nie dzieje
5-10	Inny statek	Na horyzoncie majaczą żagle innej jednostki. Jednostka płynie pod banderą jednego z nadmorskich królestw. Rzuć 1k20, by określić jego przynależność: 1 - Nordowie (piraci) 2 - Królestwo Wysp 3 - Wallatar 4 - Białe Wzgórza 5 - Wyspa Skał 6 - Trajton 7 - Czarne Elfy 8 - Morskie Elfy 9 - Illien lub Wielki Zielony Las 10 - Trisania 11 - Zielony Ktaj 12 - Dom-Kar 13 - Srebrne Miasta

		<p>14 - Zigar 15 - Kaal Mordhe 16 - Arabowie 17 - Piraci 18 - Statek - widmo z załogą upiórów 19-20 - Rzuć drugi raz. Płynie nie pojedynczy statek ale konwuj 1k6+1 okrętów. Rzuć 1k6 aby określić, jak duża jest jednostka: 1-2: mała (np. Dhow, Langship), 2-3: Średnia (np. Nef, Birema), 5-6: Duża (np. Koga, Dromon). Okręt ignoruje twoją załogę. Jeśli płyniesz pod banderą piracką lub wrogiego kraju i jest większy od twojej łodzi: atakuje cię. W przeciwnym razie sam próbuje uciekać.</p>
11	Rozbitek	<p>Na wodzie unosi się szalupa (lub kawałek okrętu). Uczepiony jest jej człowiek. Wokół kręcą się już głodne rekiny. Kim jest człowiek i co spowodowało, że znalazł się za burtą? To ofiara sztormu zmyta z pokładu, napadu pirackiego czy też może nieszczęśliwego wypadku? A może nieznośny członek załogi porzucony przez towarzyszy rejsu na pewną śmierć?</p>
12	Wyspa nieoznaczona na mapach	<p>Przed waszymi oczami ukazuje się nieoznaczona na mapach wyspa. Czy to znaczy, że zabłądziliście? Czy też może raczej, że mapy są niedokładne? I co skrywa tajemniczy ląd?</p>
13	Stwory morskie	<p>Podróżując przez oceany natrafiłeś na grupę niezwykłych, morskich istot. Rzuć 1k20, by określić co spotkałeś:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Kraken 2 - Wąż morski 3 - Smok morski 4- Stado syren 5 - Megalodon 6 - Wieloryb 7 - 1k20 Delfinów 8 - Diabeł morski 9 - Stado Selkie lub Skrangów 10 - Lewiatan 11 - Lewiatan cesarski 12 - Ośmiornicowe drzewo 13 - Stado Raj 14 - Stado Latających Rekinów 15 - Stado gigantycznych ośmiornic 16 - Stado potworów morskich 17 - Smokożółw 18 - Ryba taran 19: Walczących z (Rzuć dwa razy i wybierz oponentów) 20: Sprzymierzonych z (Rzuć dwa razy i wybierz oponentów). <p>Stwory zachowują się zgodnie z własną naturą. To znaczy: najpewniej atakują okręt lub podążają za nim w pogoń.</p>
14	Szkodniki:	<p>Warunki higieniczne na laruzijskich statkach nie są szczególnie dobre. Pełno na nich szczurów, a żywność często zalewa woda. Nic dziwnego, że te często się psują. Do tego doszło na pokładzie twojego statku. Tracisz 10% zapasów. Nie nadają się do niczego i musisz wyrzucić je za burtę.</p>
15	Dziwne światła na wybrzeżu	<p>Na wybrzeżu (lub w głębi morza) dostrzegasz dziwaczne światła. To mogą być ognie rozpalone, przy ostrzec statki przed niebezpieczeństwem, światła latarni morskiej lub też płomienie palone przez niebezpiecznych piratów i złodziei wraków. Mistrz Gry powinien rzucić 1k6. Wynik parzysty oznacza, że ognie pozwalają uniknąć niebezpieczeństwa o skali -30, dodatni: że prowadzą w takie niebezpieczeństwo.</p>
16-20	Przeszkody	<p>Na twojej drodze pojawia się groźna przeszkoda: skały, wir morski lub mielizny, a co gorsza wiatr i prąd pchają cię na nią. Jeśli jej nie unikniesz okręt może zostać rozbity. Poziom trudności ominięcia przeszkody wyznacza Mistrz Gry.</p>

Wojna:

Wojny i konflikty nie są w Laruzji niczym nowym. Także na oceanie zdarzają się w zasadzie co roku. Większa przestrzeń sprawia jednak, że konflikty są dużo bardziej globalne. Rzadko dochodzi do napaści na terytoria lądowe, lecz na skutek nieporozumień politycznych, blokad i sporów mieszkańcy poszczególnych regionów często zmagają się między sobą ścigając i zatapiając swoje statki. W zasadzie sytuacja polityczna sprawia, że prawie co dzień dochodzi do walk w jednym lub innym regionie.

Mistrz gry, w chwili, gdy statek opuszcza port ma prawo ustalić sytuację polityczną albo wskazując arbitralnie przeciwników, albo dwa razy rzucając w poniższej tabeli:

Rzuć 1k20:

- 1 - Nordowie (piraci)
- 2 - Królestwo Wysp
- 3 - Wallatar
- 4 - Białe Wzgórza
- 5 - Wyspa Skał
- 6 - Trajton
- 7 - Czarne Elfy
- 8 - Morskie Elfy
- 9 - Illien lub Wielki Zielony Las
- 10 - Trisania
- 11 - Zielony Ktaj
- 12- Dom-Kar
- 13 - Srebrne Miasta
- 14 - Zigar
- 15 - Kaal Mordhe
- 16 - Arabowie
- 17 - Piraci
- 18 - Statek - widmo z załogą upiórów
- 19-20 - Rzuć dwa razy. Wylosowane społeczeństwa są sojusznikami i wspólnie walczą z wybranym wrogiem.

Jeśli w tabeli wypadnie dwa razy to samo królestwo oznacza to, że w państwie tym wybuchła wojna domowa.

Wszystkie statki pływające pod zwaśnionymi banderami są do siebie wrogo nastawione i atakują nieprzyjacielskie okręty.

Appendix 1: Listy Kaperskie

Kaper to kapitan lub właściciel statku (a także członek jego załogi) upoważniony do napadania statków swego mocodawcy na morzu. Kaprzy są rodzajem najemników, a ich głównym celem jest osłabienie ekonomiczne przeciwników poprzez uprowadzanie ich statków oraz konfiskatę ich ładunków. Zasadniczo w Laruzji działają z rozkazów książąt i królów, a nawet bogatszych miast starając się zwalczać ich konkurencje. Aktywni są cały czas. Prowadzenie działań przez kaprów nie jest bowiem równoznaczne z normalną wojną, a raczej uznawane jest za typ działań podjazdowych. Większość mocodawców i kapitanów na ich usługach jest zdania, że w wypadku, gdy kaper staje się niewygodny można się go zwyczajnie wyprzeć.

Zostanie kaprem wymaga nabycia listu kaperskiego. Pozwala on na schronienie się w miastach jego wystawcy oraz na uniknięcie odpowiedzialności w wypadku pochwylenia przez neutralną załogę. Jednocześnie kaprowie otrzymują prawo do przywłaszczenia sobie zdobytych statków wraz z całym ładunkiem.

List kaperski	200sz. z	Duże Miasta	Brak
---------------	----------	-------------	------