

Pangea

autorzy: Tomasz Misterka, Tomasz Olczyk



Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Mapa Pangei oparta jest na stworzonej przez en>User:Kieff i udostępnionej na licencji Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license.

Symbole na niej użyte są dostępne to Tolkien-style Map Brushes, stworzone przez Calthyechild (<https://www.deviantart.com/calthyechild/art/Tolkien-style-Map-Brushes-138796530>)

Specjalne podziękowania dla Aleksandra Sontowska, za pomoc.

Spis treści

Ogólne informacje.....	3	Orle Gniazdo.....	23
Czego potrzebujesz do gry?.....	4	Równina Centralna.....	24
Jak grać?.....	4	Oaza Al-Mad.....	24
Wskazówki dla Mistrza Gry.....	4	Miasto Skorpionów.....	25
Tworzenie Postaci.....	6	Farmy smoków.....	25
Przykładowe koncepcje.....	6	Południowa Dżungla.....	26
Kapłanka / Kapłan.....	7	Złote Miasto.....	26
Łotrzyca / Łotrzyk.....	7	Krainy Południa.....	27
Magini / Mag.....	8	Zakazane Miasto.....	27
Wojownicza / Wojownik.....	8	Chuang – Li.....	28
Atrybuty postaci graczy.....	8	Goang – Li.....	28
Ciało.....	9	Morze Wewnętrzne.....	29
Umysł.....	10	Wyspa Trupów.....	29
Atut.....	11	Ocean Pangejski.....	29
Skaza.....	12	Wyzwania.....	30
Opis postaci.....	13	Akcje bohaterów.....	31
Wyposażenie.....	13	Walka.....	32
Cel.....	13	Magia.....	33
Rozwój postaci.....	14	Magia akcji.....	33
Podstawowy kamień milowy.....	14	Magia wyzwań.....	34
Średni kamień milowy.....	15	Kooperacja.....	35
Duży kamień milowy.....	16	Punkty FU.....	37
Ludy Pangei.....	17	Stany bohaterów.....	37
Ważni bohaterowie niezależni.....	18	Rekonwalescencja.....	37
Opis krain.....	19	Stan posiadania.....	38
Północne Rubieże.....	19	Śmierć bohatera.....	38
Asgard.....	19	Polityka i gospodarka.....	39
Góry Wschodnie.....	20	Suplement 1: Zarządzanie zasobami.....	41
Wielka Matka.....	20	Suplement 2: Zaklęcia magiczne.....	42
Undermont.....	20	Zaklęcia podstawowe (I poziom).....	42
Nizina Pangejska.....	21	Zaklęcia II poziomu.....	43
Farawell.....	21	Zaklęcia III poziomu.....	44
Forty graniczne.....	22	Suplement 3: Generator Bohaterów	
Rockfire.....	22	Niezależnych.....	46
Pustkowia Zachodu.....	23	Suplement 4: Mapa Pangei – Eco.....	47

Ogólne informacje

Pangea jest settingiem fantasy osadzonym w świecie alternatywnym. Wielkie płyty kontynentalne nie uległy przesunięciu. Prakontynent stał się miejscem, w którym ludzie różnych ras i kultur tworzą swoje cywilizacje. Jednym z poważniejszych zagrożeń, są pradawne gady i wielkie bestie. **Północne plemiona** toczą nieustanne wojny między sobą i **Imperium Pangejskim**.

Pustkowia Zachodu pełne są wygnańców i buntowników, którzy nie mieli ochoty podporządkować się woli Cesarza Pangei. Prawem tam jest siła i podstęp. Luźne grupy niekiedy łączą się w większe społeczności, które próbują zagospodarować jałowe ziemie. Zagrożeniem dla nich są nie tylko bandyci i degeneraci. Okresowe ekspedycje karne wysyłane przez Imperium nie oszczędzają nikogo. Karą za bunt jest śmierć lub niewola.

Krainy Południa, owiane są tajemnicą. Ludzie mieszkający w nich stworzyli odmienną kulturę, stawiając nade wszystko honor i obowiązek względem swoich władców. Uznają iż to oni żyją w centrum świata, nazywając teren pod ich panowaniem „**Państwem Środka**”. Nad brzegiem **Morza Wewnętrznego**, zbudowali **Zakazane Miasto** – główną siedzibę ich władcy, **Wielkiego Chana**. Legendy mówią, że zgromadzone są w nim nieprzebrane skarby.

Dżungla Południa stanowią nieprzebyte gąszcz, kryjący wiele tajemnic. Niektórzy twierdzą iż w ich centrum istnieje ukryte trzecie imperium. Jego władca i naczelny kapłan żyje w **Złotym Mieście**, zbudowanym w kształcie wielkiej piramidy. Cały jego lud oddaje cześć krwawym bogom, składając ofiary z porwanych niewolników. Wśród dzikich plemion krążą legendy o okrutnych, zmiennokształtnych wojownikach – jaguarach.

Między Państwem Środka a Imperium Pangejskim trwa ożywiona wymiana handlowa. Jedwab, delikatna porcelana i jadeit cieszą się wysokim uznaniem na północy. W drugą stronę wędrują skóry, niewolnicy i kamienie szlachetne. Te ostatnie wydobywane są głównie w **Górach Wschodnich**. Ze względu na niebezpieczeństwa szlaków, karawany wymagają ciągłej opieki. Podróże morskie, również nie są bezpieczne. Usiane wyspami i zatokami przybrzeżne wody są pełne doskonałych kryjówek, w których mogą znaleźć schronienie piraci. **Czerwone Bractwo** z wybrzeża ma niepisany pakt z **Czarnymi Maskami**, kontrolującymi **Równiny Centralne**.

Mieszkańcy Dżungli Południowej i plemiona północne korzystają z usług szamanów, zielarzy i wróżbitów. Cieszą się oni mieszaniną strachu i szacunku w swoich rodzimych społecznościach. U pangejczyków, ludów pustyni i kitajów z Państwa Środka ich rolę przejęli kapłani i magowie ceremonialni. Tylko oficjalnie zatwierdzone grupy i kolegia, współpracujące z organami władzy, mają możliwość otwartego działania na terenie społeczności. Wielu magów wybiera w efekcie życie poza obszarami miejskimi. Nikt nie lubi gdy mu się zagląda co akurat pichci w laboratorium.

Setting jest przeznaczony do gry w systemie FUPL RPG (Freeform Uniwersal RPG). Zakłada znajomość jego zasad (tworzenie postaci, wykonywanie testów, działanie punktów FU etc.).

Przykłady zastosowania reguł są podane w tekście kursywą.

Czego potrzebujesz do gry?

Przed przystąpieniem do gry przygotujcie:

- **Kostki:** Standardowa sześcienna kostka jest używana do określania efektów działań postaci graczy i graczek. W zasadzie wystarczy jedna, ale najlepiej jeśli każdy będzie miał 3 - 4 sztuki. Rzut kostką sześcienną jest opisywany jako „d6” lub „1d6”. Jeśli pojawi się przed nią inna liczba¹ (np. 2d6 lub 4d6), należy rzucić tyloma kostkami lub tyle razy jedną ile ona wskazuje.
- **Ołówek i papier:** Grający będą zapisywać na nim charakterystyki swoich postaci i wszystko co uznają za istotne. Narratorowi (Narratorce), zwanemu niekiedy „Mistrzem Gry” (lub Mistrzynią) również może się przydać do notatek związanych z tworzoną opowieścią.
- **Dodatkowe kartki:** Przydają się do rysowania diagramów, utrzymywania porządku w notatkach etc. Może je zastąpić mała, biała tablica. Są one elementem opcjonalnym.

Jak grać?

Każdy z grających² tworzy postać, która będzie stanowiła jego alter ego. Podczas tworzenia opowieści, będzie opisywać jej działania oraz reakcje³ na otaczający ją fikcyjny świat. Jedna z osób pełni funkcję narratora – sędziego. Opisuje co dzieje się wokół stworzonych bohaterów, stawia przed nimi wyzwania, pilnuje zachowania zasad oraz ich prawidłowej interpretacji. Szczegóły dotyczące testów zostały omówione w rozdziale „Akcje bohaterów” i jego podrozdziałach.

Wskazówki dla Mistrza Gry

Pangea jest systemem heroicznym. Stworzone postacie od początku są dość kompetentne. Poniższa garść uwag, to wskazówki dotyczące prowadzenia rozgrywki.

- **Testy są ważne.** W tej grze wykonują je tylko gracze. Zwróć uwagę, by każdy test dotyczył istotnych rzeczy. Nie ma potrzeby tracić czasu na „puste” lub fałszywe wyzwania. Bądź uczciwy – jeśli nie zamierzasz szanować wyniku testu, nie ma potrzeby go wykonywać.
- **Mów tak.** Jeśli gracz deklaruje jakąś akcję wykonywaną przez jego bohatera a ty nie widzisz przeciwwskazań by się powiodła – nie ma potrzeby wykonywania testu.
- **Wspieraj postacie graczy.** Pangea, to gra kooperacyjna. Fikcyjny świat jest pełen niebezpieczeństw, dlatego bohaterowie są silniejsi w drużynie. Jako Narrator – kreujesz

1 2d6 oznacza konieczność wykonania rzutu dwoma kostkami sześciennymi lub dwóch rzutów jedną.

2 Oprócz narratora. W szczególnych wypadkach i przy nieco innym stylu gry, narrator może być funkcją przechodnią. Wtedy również on może posiadać swojego bohatera. Podczas typowej sesji, ma jednak na to zbyt wiele innych zadań.

3 Staraj się deklarować przed rzutem kostkami tylko ogólny zarys podejmowanych kroków np. „Atakuję go mieczem”. Dopiero po wykonaniu testu, będziesz wiedzieć czy i jak bardzo się one powiodły. Szóstka („Tak i...”) oznaczać może wspaniałe efekty i zepchnięcie przeciwnika do defensywy a jedynka („Nie i...”), że właśnie zostałeś ranny i jeszcze się odsłoniłeś. Pomiędzy tymi wynikami, znajdują się jeszcze inne opcje, omówione szczegółowo w dalszej części.

wyzwania, z którymi się zmierzają ale głównym celem zabawy jest stworzenie ciekawej historii a nie „wygranie z kimś”.

- **Twórzcie razem historię.** Czasami gracze mają ciekawe pomysły na zwroty akcji. Mimo iż to Narrator pełni rolę sędziego – gracze wspólnie. Słuchajcie się nawzajem.
- **Spiętrzajcie wyniki.** To zasada opcjonalna, ale warto rozważyć jej użycie. Jeśli interpretowana ilość oczek wypadła na więcej niż jednej kostce naraz – powodować może dodatkowe utrudnienia lub ułatwienia sytuacyjne (w zależności od efektu rzutu). Pozwala to na wykonanie szczególnie epickich akcji lub wpakowanie się w naprawdę duże kłopoty. Każda kostka o tym samym wyniku to dodatkowe „i...”. „Tak / Nie” się nie zmienia.

Tworzenie Postaci

Każda postać składa się z następujących elementów, które szerzej zostaną omówione poniżej:

- **Imię lub pseudonim:** Imiona często nasuwają skojarzenia, z kim mamy do czynienia - dobierz więc takie, które coś będzie mówić o Twojej postaci. Zacznij od wyboru imienia lub pseudonimu, pod którym jest znana. "Eryk Krwawy Topór" brzmi tak samo dobrze, jak "Anabelle Zręczne Palce".
- **Koncepcja:** Kolejnym krokiem będzie koncepcja postaci. Poniżej opisane jest kilka podstawowych. Wybór jednej z nich, ma wpływ na sugerowane atrybuty oraz wyposażenie. Są to: Kapłanka / Kapłan, Łotrzyca / Łotrzyk, Magini / Mag i Wojowniczką / Wojownik.
- **Atrybuty:** Każda postać posiada cztery atrybuty (*Ciało, Umysł, Atut, Skaza*). Są one opisywane słowami, adekwatnymi do każdego z nich. Zaawansowana postać może mieć w każdym atrybucie więcej niż jedno określenie. Jeśli jest ono na wyższym poziomie, zaznacza się to za pomocą cyfry umieszczonej w nawiasie. Szczegółowo opisane jest to w odpowiednim rozdziale.
- **Opis:** Znając koncepcję i atrybuty postaci, nie powinieneś mieć problemu ze sporządzeniem jej opisu. Jesteś poszukiwaczem przygód, więc możesz sobie pozwolić na pewną ekstrawagancję.
- **Wyposażenie:** Jego wybór dobrze jest oprzeć na koncepcji postaci. Jeśli świat w którym toczyć się będzie gra nie narzuca dodatkowych ograniczeń, możesz je dobrać wedle własnego uznania. W FUPL a zatem i Pangei wyposażeniem nazywane są istotne elementy ekwipunku, które mają wpływ na wykonywane testy. O ile fikcja nie zakłada inaczej, każda postać posiada ubranie, bagaż podręczny z drobiazgami etc. Takie elementy są określane jako rekwizyty i nie mają wpływu mechanicznego na wydarzenia w grze.
- **Cel:** To, co było jest mniej istotne niż plany Twojego bohatera. Włóczęga po świecie powinna mieć jakiś cel. Jeśli nie masz na niego pomysłu - może być to coś, co pojawi się podczas sesji. Nie licz jednak na to, że narąbanie drewna karczmarzowi pozwoli Ci rozwinąć postać.

Przykładowe koncepcje

Niżej opisane koncepcje, pełnią rolę szablonów gotowych do wpisania na kartę postaci. Jeśli chcesz, możesz użyć jednej z nich, lub połączyć je ze sobą. Wojownik spleciony z łotrem może np. stworzyć klasę łowcy albo najemnika - barda. Gotowy schemat, jest tylko sugestią którą możesz modyfikować zgodnie z własnymi pomysłami.

Kapłanka / Kapłan

Przewodnik duchowy, posłaniec bogów (bogiń lub boga / bogini) i osoba obdarzona ich mocą. Kapłani są jak ich bogowie i boginie - niektórzy pomagają ubogim, chorym i biednym, inni realizują swoje marzenia o potędze i władzy nad duszami współwyznawców. Od Ciebie zależy jak będzie postrzegana postać prowadzona przez Ciebie.

Proponowane atrybuty:

- **Ciało:** Dowolny
- **Umysł:** Dyscyplina lub Wiara
- **Atut (wybierz jeden):** Obycie, Uzdrawianie
- **Skaza (wybierz jedną):** Biedny, Brudny, Chciwy, Gruby, Niezręczny, Obłudny.

Proponowane wyposażenie (wybierz dwa z wymienionych przykładów, lub stwórz na ich podstawie własne): Kostur Wędrowca, Pastorał, Miseczka Żebracza, Święty Symbol, Szata Liturgiczna, Zioła Lecznicze, Długi Miecz, Okuta pałka, Niezawodna Kusza

Łotrzyca / Łotrzyk

Przebiegły spryciarz o wysokiej zręczności. Wsłiznie się wszędzie, otworzy zamek, podsłucha plany wrogów... a potem stanie za ich plecami i poderżnie gardło. Oczywiście... jeśli będzie miał szczęście. To postać, która powinna dać sobie radę niemal w każdych okolicznościach. W koncepcję łotra, wpisują się również różnego rodzaju artyści, kuglarze, cwaniaczki, hazardziści a nawet kupcy i rzemieślnicy.

Proponowane atrybuty:

- **Ciało:** Zwinność
- **Umysł:** Czułe Zmysły lub Spostrzegawczość
- **Atut (wybierz jeden):** Czułe zmysły, Infiltracja
- **Skaza (wybierz jedną):** Biedny, Bujający w Obłokach, Chciwy, Jednooki, Kleptoman, Napiętnowany, Nieostrożny, Poszukiwany, Rozrzutny, W nałogu [wybierz nałóg].

Proponowane wyposażenie (wybierz dwa z wymienionych przykładów, lub stwórz na ich podstawie własne): Wyważone Sztylety, Dmuchawka na strzałki, Mała kusza lub łuk, Lina z kotwiczką, Butelec z trucizną, Pęk Wytrychów, Maskujący Płaszcz, Narzędzia rzemieślnicze, Instrument Muzyczny (do wyboru), Rekwizyty do sztuczek, Talia Znaczonych Kart, Fałszowane Kości do Gry

Magini / Mag

Obdarzeni mocą czynienia czarów zwani są magami (czarodziejkami, czarownicami, czarodziejami etc.). Większość czasu spędzają w swych wieżach, zgłębiając wiedzę zapisaną w spleśniałych foliach z minionych wieków. Ćwiczenia umysłowe dały im dostęp do pokładów energii, którą umieją kształtować w ograniczonym zakresie. Zazwyczaj specjalizują się w zaklęciach związanych z jednym z żywiołów.

Proponowane atrybuty:

- **Ciało:** Zwinność
- **Umysł:** Magia lub Wiedza
- **Atut (wybierz jeden):** Alchemia, Obycie
- **Skaza (wybierz jedną):** Biedny, Bujający w obłokach, Chciwy, Chorowity, Chudy, Megaloman, Szalony.

Proponowane wyposażenie (wybierz dwa z wymienionych przykładów, lub stwórz na ich podstawie własne): Magiczna Laska, Magiczna Różdżka, Księga Zaklęć, Szpiczasty Kapelusz, Szata rytualna, Mistyczny symbol, Magiczne komponenty

Wojownicza / Wojownik

Wykwalifikowani najemnicy, ochroniarze walczący za złoto, barbarzyńcy z pustkowi, czy choćby emerytowani żołnierze i strażnicy miejscy, to tylko niektóre przykłady wojowników. Są silni, umieją walczyć i najczęściej w ten sposób zarabiają na życie. Mieczem i krwią, którą wolą przetaczać innym.

Proponowane atrybuty:

- **Ciało:** Siła Fizyczna
- **Umysł:** Dowodzenie lub Dyscyplina
- **Atut (wybierz jeden):** Celność, Surwiwal
- **Skaza (wybierz jedną):** Biedny, Brudny, Chciwy, Dokuczliwe Rany, Młody, Porywczy, Rozrzutny, Stary, W nałogu [wybierz nałóg].

Proponowane wyposażenie (wybierz dwa z wymienionych przykładów, lub stwórz na ich podstawie własne): Wspaniały Miecz, Dalekosiężny Łuk, Doskonała Zbroja, Ciepły Płaszcz, Duża Tarcza, Ozdobny Hełm, Znak Najemników, Skórzany Kaftan, Ćwiekowane Karwasze, Mocne Buty

Atrybuty postaci graczy

Tworząc postać wybierasz atrybuty z poniższych list. Jeśli uważasz, że potrzebujesz innego określenia dla swojej postaci – porozmawiaj o tym z Mistrzem Gry i innymi graczami. Jeśli się zgodzą na Twój pomysł, nic nie stoi na przeszkodzie by go wprowadzić. Możesz również użyć określenia jednego atrybutu w innym, jeśli nikt nie będzie miał przeciwwskazań.

Akrobatyka jest przypisana do atrybutu Ciała. Wpisanie jej jako Atutu, nie powinno być problemem ale nie będzie dobrze pasowała do Umysłu ani Skazy.

Typowy wojownik może mieć: Ciało - Walka bronią białą, Umysł – Taktyka, Atut – Celność, Skaza - Chciwość.

Łotr spod ciemnej gwiazdy będzie preferował inny zestaw atrybutów: Ciało - Zwinność, Umysł – Intelpekt, Atut – Zręczne palce, Skaza – Przesądność.

Mag, skoncentrowany na badaniu sił natury, być może wybierze: Ciało - Odporność, Umysł – Magia, Atut – Alchemia, Skaza – Pycha.

Poniższe listy określeń atrybutów to tylko wskazówki, które mają za zadanie uprościć tworzenie postaci – i w taki sposób je traktuj. Jeśli chcesz je rozwinąć – zrób to. Ważne jest tylko to, by wszyscy podczas gry wiedzieli co rozumiesz pod danym pojęciem, dlatego tworząc postać porozmawiaj o swoich pomysłach z pozostałymi graczami (w tym również Mistrzem Gry).

Ciało

Atrybut odpowiedzialny za fizyczne aspekty postaci. Dostępne opcje:

- **Atletyka** obejmuje bieganie, wspinanie, pływanie etc.
- **Odporność** obejmuje kondycję, odporność na choroby, zatrucia czy tortury.
- **Siła fizyczna** to krzepa, budowa ciała. Użyjesz jej we wszelkich typowo siłowych działaniach.
- **Uroda:** Walory fizyczne również mają znaczenie dla niektórych postaci. Artyści, oszuści, piękne damy i przystojni mężczyźni to również bohaterowie wielu opowieści.
- **Walka bronią białą** to techniki związane z posługiwaniem się mieczami, toporami, włóczniami i inną bronią przeznaczoną do walki w zwarciu. Jeśli chcesz bardziej się wyspecjalizować – wybierz kolejny typ broni. Techniki walki bronią egzotyczną warto również skonsultować z Mistrzem Gry.
- **Walka dystansowa** dotyczy używania broni strzeleckich - łuków, proc, oraz miotanych - toporków, noży, oszczepów.
- **Walka wręcz** zawiera w sobie ciosy dłońmi, kopnięcia, zapasy, wprawę w przypadkowych bójkach i sztuki walki oparte na wykorzystaniu ciała.
- **Zwinność** odpowiada za takie działania jak uniki, skok w dal, zręczność, zachowanie równowagi etc.

Umysł

Atrybut odpowiedzialny za wewnętrzne możliwości postaci.

- **Czułe Zmysły:** Wiele postaci przetrwało niebezpieczne przygody dzięki nadzwyczaj czułym zmysłom. Doskonały słuch, wzrok a czasem nawet węch i dotyk mogą uratować życie i ostrzec na czas przed zbliżającym się niebezpieczeństwem.
- **Empatia** odpowiada z możliwości wyczuwania emocji u innych, wykrywania kłamstw i prawdziwych motywacji postępowania.
- **Dowodzenie** to wiedza o wojskowości, umiejętności przywódcze na polu bitwy i w grupie. Umiejętność narzucenia innym swego zdania.
- **Dyscyplina** jest tożsama z siłą woli, odpornością na strach, zdolnością koncentracji i niewrażliwością na czynniki zewnętrzne.
- **Intelekt** jest wrodzoną inteligencją, sprytem i zdolnością logicznego rozumowania.
- **Lingwistyka** określa zdolności językowe i komunikacyjne.
- **Magia** pozwala na dostęp do wewnętrznej mocy, z której pomocą można zmieniać rzeczywistość. Obejmuje również umiejętności wpływania swoim umysłem na inne.
- **Oczytanie** to wiedza ogólna o świecie, podstawowe wykształcenie, polityka, kultura, historia, ustrój własnego ludu i innych.
- **Perswazja** dotyczy takich działań jak przekonywanie, uwodzenie, zastraszanie, targowanie.
- **Taktyka** wspiera działania związane ze zdolnością planowania, urządzania zasadzek oraz taktykę wojskową – manewry, logistykę, przygotowanie pola bitwy.
- **Wiara:** Dostrzeganie w pozornie zwykłych wydarzeniach działań boskich i nienaturalnych, wymaga wyczulonych zmysłów. Poprawna interpretacja omenów, wymaga nie tylko odpowiedniej wiedzy lecz również głębokiej wiary, że świat sprowadza się nie tylko do materialnych elementów natury. Jest charakterystyczna dla kapłanów.
- **Wiedza:** Reprezentuje umiejętność logicznego myślenia, łączenia faktów i rozwiązywania złożonych problemów. To również rozsądek. Wielu magów i naukowców podąża jej ścieżkami.

Atut

Atrybut wykorzystywany jako dodatkowa specjalizacja postaci.

- **Alchemia** to przygotowywanie mikstur, wywarów, analiza i warzenie trucizn oraz antidotów na nie, pozyskiwanie komponentów alchemicznych.
- **Celność** ułatwia wykonywanie precyzyjnych ataków bronią dystansową i białą.
- **Czule zmysły** to nie tylko wzrok, słuch, smak, węch i dotyk. Zawierają w sobie również tzw. szósty zmysł, który odpowiada np. za instynktowne wyczucie zagrożenia.
- **Infiltracja** to wszelkie aktywności związane z przetrwaniem w mieście. W tym również skradanie, ukrywanie się, zacieranie śladów.
- **Obycie** obejmuje nie tylko etykietę. To również znajomość półświatka, znajomość cen, plotki i kontakty.
- **Postępowanie ze zwierzętami** ułatwia działania związane z jeździectwem, powożeniem, tresurą, obłaskawianiem, zwierzęcą empatią i opieką nad zwierzętami.
- **Rzemiosło** zawiera w sobie podstawowe naprawy ekwipunku, umiejętności tworzenia prostych konstrukcji, wiedzę o działaniu pułapek i mechanizmów oraz ich rozbijaniu.
- **Survival** ułatwia przetrwanie w dziczy, ukrywanie się w niej, orientację w terenie, zdobywanie żywności i wody, rozbijanie obozu, skradanie etc.
- **Uzdrowianie** wspiera działania pozwalające na rozpoznawanie i leczenie chorób i trucizn, opatrywanie ran, ziołarstwo, nastawianie kości etc.
- **Zręczne palce** to nie tylko otwieranie zamków i kradzież kieszonkowa. Dzięki nim możesz również wykonywać np. sztuczki iluzjonistyczne.
- **Żegluga** jest szerokim zakresem umiejętności, w skład których wchodzi znajomość i obsługa żagli i takielunku, nawigacja, sterowanie jednostkami pływającymi, obsługa katapult okrętowych itp.

Skaza

W FUPL, bohaterowie mają wady i słabości. Pozwalają one uczynić ich historię ciekawszą.

- **Brak ogłady** to niekulturalne zachowanie, częste faux pas w towarzystwie, niekiedy utrudnia wszelkie rodzaje negocjacji, rozmów zwłaszcza wśród klas wyższych.
- **Chciwość**, czyli pokusa bogactwa powoduje, że postać wyklóca się o łupy, twardo negocjuje wynagrodzenie, czasami zatrzyma coś cennego dla siebie bez wiedzy pozostałych, w negocjacjach handlowych dąży do oszukania innych, zysk nade wszystko.
- **Chorowitość** oznacza osłabioną odporność organizmu, skłonność do zapadania na choroby, postać łatwiej może ulegać zatruciom.
- **Kleptomania** to trudna lub niemożliwa do powstrzymania potrzeba kradzieży. Takie „przypadkowe” kradzieże, mogą ściągnąć na kleptomana i jego towarzyszy nie lada kłopoty.
- **Lęklivość**, ogólna strachliwość, niechęć do podejmowania ryzyka, pewne asekuranctwo, wysyłanie innych przodem by zminimalizować ryzyko dla siebie.
- **Niezdarność** oznacza niezgrabność, problemy z koordynacją ruchów i wykonywaniem przez dłuższy czas powtarzalnych, precyzyjnych czynności, czasami przypadkowe potknięcia, upuszczanie przedmiotów.
- **Powolność** charakteryzuje postaci o nieco opóźnionym refleksie. Wolniej biegają, dłużej myślą, wykonując nawet proste czynności. Czasami „zawieszają się”.
- **Prymitywizm** uleganie podstawowym instynktom jest ciężko tolerować. Jeśli do tego dochodzi brak wiedzy lub ignorowanie otoczenia jeśli stoi na drodze do realizacji potrzeby chwili, otrzymujemy obraz zwierzęcia wśród ludzi.
- **Przesądność** to wiara w omeny, zabobony, przesady typu widok czarnego kota i wiele innych. Wiara w moc wiedźm, Może utrudniać wiele działań z obawy przed pechem i złą magią.
- **Pycha** charakteryzuje się nadmierną wiarą we własną wartość i możliwości, a także wyniosłością. Człowiek pyszny ma nadmiernie wysoką samoocenę oraz mniemanie o sobie.
- **Słabe ciało** posiadają postacie wątłej budowy, słabe lub zniewieściałe. Skaza ta utrudnia wszelkie działania siłowe. Może też powodować szybsze męczenie się.
- **Wybuchowość** skutkuje objawianiem swoich uczuć w sposób gwałtowny. To nadmierna drażliwość, skłonność do agresji - nie tylko słownej. Utrudnia relacje społeczne.
- **Zez** to wada wzroku utrudniająca testy spostrzegawczości, walki itp. Obniża atrakcyjność fizyczną.

Opis postaci

Przygotuj schematyczny rys, wyglądu zewnętrznego bohatera. Jak się zachowuje, co nosi. Styl jest ważny. Może to pomóc również przy dobieraniu adekwatnego wyposażenia. Wykorzystaj koncepcję postaci i atrybuty. Zachowaj spójność.

Wyposażenie

W Pangei wyposażenie pełni analogiczną rolę jak w FUPL. Jest czymś, co charakteryzuje postać i powinno odpowiadać jej koncepcji. Opracowane przykłady zawierają propozycje wyposażenia, dla każdej z nich. Pomyśl nad ich dostosowaniem. Wojownik może nosić wyszczerbiony albo zardzewiały miecz, łotr mieć zatrute sztylety, mag poplamioną księgę a kapłan zmiętą szatę liturgiczną. Pamiętaj, że wyposażenie to nie tylko przedmioty ale i wyróżnik Twojego bohatera. Coś, co jest z nim kojarzone.

Na początku wybierasz dwa elementy wyposażenia. Ich ilość może zmienić się w trakcie gry, na drodze przygód lub awansu.

Nie myl wyposażenia z pozostałą częścią ekwipunku (zwaną rekwizytami). Bohaterowie w Pangei posiadają podstawowe przedmioty codziennego użytku, ubranie, prowiant, pieniądze na drobne wydatki etc. Jeśli występują jakieś braki, wynika to z założeń sceny lub przygody. Rekwizyty nie mają żadnego wpływu na testy.

Cel

Kierunek, w którym zmierza bohater nie jest bez znaczenia. Zaspokojenie jego potrzeb, może wszak wymagać właśnie wyruszenia naprzeciw niebezpieczeństwu. Realizacja osobistego celu postaci powinna zostać nagrodzona awansem, podobnie jak wykonanie zadań stawianych przez Mistrza Gry przed drużyną.

Rozwój postaci

W FUPL nie ma punktów doświadczenia. Rozwój postaci następuje po zakończeniu sesji lub osiągnięciu jakiegoś celu. Może być to zamknięcie wątku fabularnego w kampanii lub przygodzie, jej ukończenie bądź uzyskanie znaczącego postępu. Dostępne opcje, uzależnione są wprost od uzyskanych efektów. Na ich podstawie określa się tzw. wielkość kamieni milowych.

Rozwojowi postaci podlegać mogą jej atrybuty, wyposażenie a w szczególnych wypadkach również koncepcja. Ilość określeń przy poszczególnych atrybutach może się zmieniać wraz z kolejnymi awansami postaci. Zmianie (od 1 do 3) może również ulegać wartość cyfrowa określeń przy atrybutach. Dotyczy to wszystkich atrybutów.

Jeśli chcesz stworzyć naprawdę silnego bohatera – możesz już na początku dać mu wyższe atrybuty lub więcej określeń w nich.

Informacja na karcie postaci Ciało: Siła fizyczna (2), Zwinność, oznacza, że bohater używając podczas testu siły fizycznej może dodać dwie kostki ułatwienia. Testy powiązane ze zwinnością będą dodawały jedną kostkę. Równoważnie można tę informację przedstawić jako Ciało: Siła fizyczna (2), Zwinność (1). Do testów używane są wszystkie dostępne możliwości. W walce, która pozwala użyć zarówno siły jak i zwinności gracz otrzyma z samego atrybutu ciała 3 kostki ułatwienia.

Podstawowy kamień milowy

Na końcu sesji, lub gdy został zamknięty jakiś pomniejszy wątek w historii, postać może osiągnąć podstawowy kamień milowy.

Pozwala on na wybór jednej z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowy punkt FU.
- Gracz może zmienić określenie o wartości jednej kostki w jednym z atrybutów swojej postaci (nie wyłączając Skazy). **Przykład:** Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Odporność.
- Gracz może zmienić jeden element wyposażenia (o ile jakieś posiada). Jest to opcja niezależna od poziomu stanu „bogactwo”. **Przykład:** Zardzewiały Miecz może zostać zamieniony na Wypolerowany Topór.

Najlepiej jeśli zmiana będzie miała uzasadnienie w opowiedzianym już fragmencie historii, nie jest to jednak obowiązkowe. Równie dobrze można to potraktować jako przygotowanie przed dalszymi wydarzeniami.

Średni kamień milowy

Ukończenie scenariusza, istotnego fragmentu kampanii lub jednego z celów postaci pozwala na przyznanie graczowi "średniego kamienia milowego". Jeśli ukończony został cel postaci, niezależnie od pozostałych nagród warto określić jej nowy. Dobrą zasadą jest umocowanie go fabularnie w trwającej kampanii lub scenariuszu.

W nagrodę za osiągnięcia, gracz może wybrać jedną z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowe punkty FU w wysokości 1d3+1.
- Gracz może dodać nowe określenie o wartości jednej kostki do jednego z atrybutów postaci. **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna, Odporność.*
- Gracz może podnieść istniejące w jednym z atrybutów postaci określenie o wartości jednej kostki (maksymalnie do poziomu dwóch kostek). **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, Odporność, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna (2), Odporność.*
- Gracz może dodać kolejne wyposażenie do już noszonego. Jest to opcja niezależna od poziomu stanu „bogactwo”. **Przykład:** *Do Zardzewiałego Miecza i Pogiętego Hełmu dochodzą Podkute Buty.*
- Gracz może zmienić określenie o wartości jednej kostki w jednym z atrybutów swojej postaci (nie wyłączając Skazy). **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Odporność.*
- Gracz może zmienić jeden element wyposażenia (o ile jakieś posiada). Jest to opcja niezależna od poziomu stanu „bogactwo”. **Przykład:** *Zardzewiały Miecz może zostać zamieniony na Wypolerowany Topór.*

Duży kamień milowy

Gdy działania bohaterów mają wpływ na losy świata, udało im się zakończyć główny wątek fabularny, pokonali jednego z kluczowych przeciwników lub zrealizowany został życiowy cel bohatera, możesz przyznać duży kamień milowy.

Poza wyborem nowego celu, który następuje niezależnie od pozostałych nagród, gracz może wybrać jedną z poniższych opcji:

- Gracz może uzyskać dodatkowe punkty FU w wysokości 1d3+3
- Gracz może zmienić lub rozbudować koncepcję postaci o nowy element.
- Gracz może dodać nowe określenie o wartości jednej kostki do jednego z atrybutów postaci.
Przykład: *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna, Odporność.*
- Gracz może podnieść istniejące w jednym z atrybutów postaci określenie o wartości jednej lub dwóch kostek, o jeden poziom w górę (maksymalnie do trzech kostek). **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna(2), Odporność, zmienia się na Ciało: Siła Fizyczna (3), Odporność.*
- Gracz może dodać kolejne wyposażenie do już noszonego. Jest to opcja niezależna od poziomu stanu „bogactwo”. **Przykład:** *Do Zardzewiałego Miecza i Pogiętego Hełmu dochodzą Podkute Buty.*
- Gracz może zmienić określenie o wartości jednej kostki w jednym z atrybutów swojej postaci (nie wyłączając Skazy). **Przykład:** *Ciało: Siła Fizyczna, zmienia się na Ciało: Odporność.*
- Gracz może zmienić jeden element wyposażenia (o ile jakieś posiada). Jest to opcja niezależna od poziomu stanu „bogactwo”. **Przykład:** *Zardzewiały Miecz może zostać zamieniony na Wypolerowany Topór.*

Ludy Pangei

- **Aesirowie** – szczupli, wysocy o jasnych, prostych włosach i błękitnych oczach. Zamieszkują północno-zachodnią część Pangei. Tworzą niezależne plemiona. Legendy głoszą, że przybyli z południa. Niekiedy łączą się z rdzennymi mieszkańcami północy – drobnymi i smagłymi Wanirami. Mają ciekawy zwyczaj uwalniania i przyjmowania do swojego plemienia pojmanych niewolników, jeśli Ci wykażą swoją wartość. Mimo surowego klimatu uprawiają ziemię i hodują owce. Ich wojownicy i myśliwi polują na okoliczne zwierzęta oraz organizują wyprawy łupieżcze.
- **Kitajczycy** – zamieszkujący Państwo Środka, skośnoocy i żółtoskórzy. Czarne włosy mają zwyczaj wiązać w długi warkocz lub kucyk. Cenią honor i zasady. Tworzą bardzo strukturalne i hermetyczne społeczeństwo. Ich kultura pełna jest konwenansów, których naruszenie może powodować obrazę.
- **Ludzie pustyni** – smagli, ciemnowłosi jeźdźcy smoków. Zamieszkują olbrzymią pustynię, znajdującą się w środku Równiny Centralnej. Przemierzają ją na oswojonych wielkich jaszczurach, odpornych na trudne warunki. Żyją w plemionach kontrolujących oazy wody. Część z nich jest cenionymi przewodnikami karawan kupieckich. Inni stanowią trzon przestępczej organizacji „Czarne Maski”.
- **Ludzie dżungli** – zazwyczaj ciemnoskórzy i ciemnowłosi, o zróżnicowanym wzroście i budowie ciała. Żyją w strukturach plemiennych. Utrzymują się z łowiectwa i zbieractwa. Z wyjątkiem Mateków nie tworzą bardziej rozwiniętej cywilizacji. Chętnie prowadzą wymianę handlową, wysoko ceniąc stalowe narzędzia, groty i broń. Niektórzy zamiast łuków używają dmuchawek z zatrutymi strzałkami.
- **Matekowie** – ciemnoskórzy, wysocy ludzie zamieszkujący Południową Dżunglę. Są wojowniczym ludem o rozwiniętej strukturze państwowej. Ponoć w centrum dżungli znajduje się ich stolica zbudowana w kształcie olbrzymiej piramidy – Złote Miasto. Jak do tej pory żadna z wypraw nie potwierdziła tej legendy.
- **Pangejczycy** – ludzie zamieszkujący Imperium Pangejskie są mieszaniną wielu ras. Wynika to z faktu, że ludność z podbitych terenów była asymilowana z najeźdźcami w czasach powstawania Cesarstwa. Buntownicy zaś czasami byli po prostu przesiedlani przymusowo na mniej gościnne tereny, jako kolonie karne. Poza Niziną Pangejską, można ich spotkać również często na terenie Pustkowi Zachodu.
- **Piraci** – nie liczy się dla nich ani wygląd ani kolor skóry czy pochodzenie. Członkowie Czerwonego Bractwa rekrutują się z wszystkich ras i klas społecznych jakie można spotkać na terenie Pangei.
- **Wanirowie** – rdzenni mieszkańcy północnej części Pangei. Żyją w koczowniczych plemionach, polujących na wielkie mamuty, niedźwiedzie jaskiniowe i tygrysy szablozębne. Są niski i smagli o ciemnych, grubych włosach. Chodzą w futrach upolowanych zwierząt.

Ważni bohaterowie niezależni

- **Anabelle Nightingale** – jeśli prawdą jest, że państwem rządzi ten, kto ma wiedzę, to ona jest faktycznym władcą cesarstwa. Zasiadająca w Radzie Siedmiu, odpowiada za wywiad i sprawy z nim związane.
- **Audumla Ruda** – jedna z przywódczyń plemienia Aesirów, które w szczególny sposób dało się we znaki cesarstwu. Plotki mówią, że dla niej to sprawa osobista.
- **Catzencoatl** – król kapłan Mateków. Jego wojownicy, ludzie-jaguary sięją postrach wśród plemion zamieszkujących dżungle południa i ich obrzeża. Ponoć straszniejsi od nich są jedynie bogowie, którym oddają cześć.
- **Czarna Amba** – budząca powszechny strach przywódczyni Czarnych Masek. Plotki głoszą iż jest zbiegłą niewolnicą Ibrahima ben Alego, jednak ostatni mężczyzna, który odważył się to jej zasugerować ginął przez pół roku na torturach.
- **Fryderyk V** – cesarz Imperium Pangejskiego. Przebiegły tyran i despota. Posiada niemal absolutną władzę, mimo działania Rady Siedmiu. Szczupły, silny mężczyzna około 50. Podbite ziemie obsadza swoim licznym potomstwem, zarówno oficjalnie uznanym jak i pochodzącym z licznych nałożnic.
- **Ibrahim ben Ali** – jeden z najpotężniejszych szejków wśród ludów pustyni. Ponoć wie o wszystkim co dzieje się wśród jej piasków.
- **Krwawa Valeria** – nieoficjalna przywódczyni Czerwonego Bractwa. Tak samo bezwzględna i okrutna jak piękna. Regularnie zmienia oficerów na swoim okręcie.
- **Mahdi Che** – Wielki Chan. Przebywający w Zakazanym Mieście, władca absolutny Państwa Środka. Od wielu lat nie był widziany przez nikogo, z wyjątkiem jego najbliższych doradców. Niektórzy powątpiewają czy nadal żyje.
- **Otton von de Graph** – generał cesarski. Naczelny dowódca wojsk Fryderyka V. Bezlitosny dla wrogów cesarstwa.
- **Reginald de Volaie** – baron trzymający pieczę nad Undermont. Traktuje to miejsce jak zesłanie. Rządzi twardą ręką, pragnąc za wszelką cenę przypodobać się urzędnikom cesarza.
- **Sonia von Liften** – władczyni górskiej warowni na pustkowiach zachodu. Rządzi twardą ale sprawiedliwą ręką. Jedną. Druga została jej ucięta przez cesarskich siepaczy.

Opis krain

Pangea jest olbrzymim kontynentem rozciągającym się przez wszystkie szerokości geograficzne. Ciepły klimat pozwolił przetrwać archaicznym formom życia i rozwinąć się nowym. Nadal można spotkać **wielkie jaszczury** – w tym również latające. Ludzie zwykli nazywać je smokami. Niezbadane tereny nadal skrywają również wiele pomyłek ewolucyjnych i efektów nieudanych eksperymentów magicznych.

Północne Rubieże

Pod względem klimatu, to jeden z najchłodniejszych regionów Pangei. W jego północnej części można obserwować zorzę polarną. Występuje również zjawisko nocy i dnia polarnego. Porośnięte tundrą i tajgą stanowią ostoję wielkich ssaków – **mamutów**, wielkich **polarnych niedźwiedzi** i **tygrysów szablozębnych**. Na najdalszej północy, pola lodowe są matecznikiem budzących grozę lodowych robaków. Południowa część tej krainy ma klimat pozwalający na prowadzenie uprawy zbóż i hodowli owiec. Niektóre z zamieszkujących ją plemion udomowiły **jaki** – wielkie, owłosione woły i **renifery**.

Plotki i wyzwania:

- Osada Wanirów jest nękana przez grupę tygrysów szablozębnych, które zasmakowały w ludziach. Jej wojownicy są w stanie ochronić wioskę, ale nie mogą chronić wszystkich, którzy wyruszają poza jej teren.
- Między dwiema wioskami Aesirów i Wanirów trwa stara, rodowa waśń. Ponoć poszło o jedną z Wanirek, porwaną przez Aesira bez zgody rodziny. Czy uda się ją zakończyć?
- Wędrowny kupiec oferuje dobrą cenę za wszystkie części ciała lodowych robaków. Plotki głoszą, że jakaś grupa myśliwych już ruszyła na polowanie, ale kto pierwszy... ten lepszy.

Asgard

Warowny gród leżący u podnóża zachodnich gór. To w nim ma swoją główną siedzibę Audumla Ruda, mająca tytuł Tana – bohatera wśród Aesirów i Jarla – wodza wojennego.

Plotki i wyzwania:

- Organizowany jest rajd na ziemie Imperium. Jarlowie zbierają chętnych na wyprawę. Zapłatą jest udział w łupach, w zależności od zasług.
- Ostatni rajd zakończył się szybkim odwrotem. Armia Imperium wyglądała na ostrzeżoną i przygotowaną. Wśród Aesirów, musi znajdować się szpieg. Obcy są podwójnie podejrzani.
- Przybył goniec z jednej z przygranicznych wiosek. Została zaatakowana przez Wanirów, mimo zawieszenia broni. Rzecz wymaga sprawdzenia.

Góry Wschodnie

Wielkie pasmo górskie stanowi część północnych rubieży. Bogate złoża naturalne stanowią pokusę nie do odparcia dla wszelkiej maści poszukiwaczy i regularnych ekspedycji, wyruszających z Imperium Pangejskiego oraz Państwa Środka. Dla Wanirów i niektórych Aesirów są to święte miejsca a ich eksploatacja jest naruszeniem tabu. Problem w tym, że kamienie szlachetne o specyficznych właściwościach pozwalających na wykorzystanie ich w magii, odkryte zostały jedynie w na ich terenie. Na szczęście natura również ma swoje sposoby na ograniczenie dostępu dla nieproszonych gości. **Jaskiniowe niedźwiedzie**, **yeti** i ogromne **skalne czerwie** z wielką radością witają urozmaiconą dietę.

Plotki i wyzwania:

- Na szczytach gór zapłonęły ognie. Wanirowie szepczą, że to yeti zwołują się na wyprawę.
- Nocą, zazwyczaj ciche góry rozbrzmiewają podziemnymi hałasami. To tarło skalnych czerwii. Ich jaja są bardzo cennym towarem – zwłaszcza w Państwie Środka.
- Do wioski przybyła grupa łowców zwierząt z niedźwiedziem jaskiniowym i yetim na łańcuchu. Na wieczór szykowana jest pokazowa walka.

Wielka Matka

Najwyższy szczyt w górach wysokich. Niektórzy twierdzą że na jego wierzchołku, wiecznie ukrytym za chmurami żyją bogowie. Dla Wanirów, każdy kto nie jest ich szamanem i próbuje go zdobyć, popełnia świętokradztwo. Niedostępna góra broni się sama. Stronne, kruche skały, pokrywa śniegu i lodu, skrywająca zdradliwe rozpadliny oraz silny wiatr skutecznie chronią jej tajemnice przed odkryciem.

Undermont

Ufortyfikowana faktoria handlowa, powoli zmieniająca się w warowne miasteczko. Oficjalnie należy do Imperium Pangejskiego, jednak posiada częściową autonomię. Jest ważnym punktem handlowym na szlaku morsko-lądowym między Państwem Środka i Imperium. Tym samym stanowi drobinę piasku w oku Ibrahima ben Alego, znajduje się jednak na tyle daleko, że jego oficjalne wpływy są marginalne. To do Undermont schodzą z gór poszukiwacze szlachetnych kamieni i myśliwi. Z niego też wyruszają.

Plotki i wyzwania:

- Grupa górników szuka ochroniarzy i eskorty w drodze do kopalni. Możliwa stała współpraca.
- Do portu zawinął tajemniczy statek z Państwa Środka. Plotka głosi, że pod osłoną nocy tragarze wynieśli z niego sporej wielkości skrzynię, która trafiła do magazynu jednej z karawan.
- Karawany przybywające do faktorii, donoszą o nasilonych atakach rozbójników na trakcie. Za jego oczyszczenie przewidziana jest sowita nagroda.

Nizina Pangejska

Żyzne ziemie, leżące w klimacie umiarkowanym sprzyjały rozwojowi społeczności ludzkich. Wkrótce wzdłuż rzeki Pangy i nad brzegami wielkiego jeziora Sodo pojawiły się osady i pierwsze załóżki państwowości. Jedno z waleczniejszych plemion podjęło próbę podporządkowania sobie sąsiadów, która powiodła się nadspodziewanie. Dziś jej efekty znane są jako Imperium Pangejskie. Relatywnie gęsto zaludniony obszar, częściowo pokryty siecią dróg nie jest pozbawiony zagrożeń. Ludzie są najgorszym wrogiem samych siebie. Moźnowładcy lubują się w sprowadzaniu niebezpiecznych i egzotycznych stworzeń do swoich menażerii a te... czasami nie są wystarczająco pilnowane.

Plotki i wyzwania:

- Wioska jest niepokojona przez latającego potwora z błoniastymi skrzydłami. Bestia porywa bydło a nawet nieostrożnych ludzi. Nie udało się jeszcze ustalić położenia jej gniazda.
- Zwiadowcy donoszą o grupowaniu się band ludzi północy. Czyżby szykował się kolejny rajd?
- Jednemu z baronów uciekł z menażerii dinozaur. Za złapanie nagroda. Preferowany żywy.

Farawell

Stolica Imperium Pangejskiego, położona nad brzegiem jeziora Sodo. Dzięki rozwiniętej komunikacji rzecznej, ma kontakt z morskim portem. Zamek, górujący nad miastem i okolicznymi wioskami jest siedzibą cesarza. Dzięki centralnemu położeniu oraz stale rozwijanej sieci dróg, konnica jest w stanie w ciągu paru tygodni dotrzeć do granic imperium.

Plotki i wyzwania:

- Szykowana jest wyprawa karna, na Pustkowie Zachodu. Ochotnicy mają się zgłosić w koszarach.
- Rybacy opowiadają o wielkiej bestii z jeziora, która rozrywa sieci i atakuje małe łodzie. Jak do tej pory jej poszukiwania nie odniosły skutku. Wyznaczono nagrodę.
- Urodziny cesarza, to wielkie święto, na które przybywa do miasta wielu ludzi. Do miasta przybył nawet cyrk z tresowanymi dinozaurami.
- Podczas ostatniego balu, udaremniona została próba zamachu na cesarza. Zabójcy udało się umknąć. Za wskazanie, wysoka nagroda.
- Gildia alchemików znów zajęła się ogniem. Pożar ugaszono jednak niektórzy twierdzą, że był celowy. Ponoć widziano w ogniu płomieni jakąś zgarbioną sylwetkę z małym zawiniątkiem pod pachą. Mistrz gildii odmówił komentarza. Agenci najemników, półgębkiem napomykają, że mają robotę dla zawodowego zabójcy... lub paru.
- Do miasta przybył handlarz niewolników. Przywiózł transport złożony głównie z ludzi z dżungli. Plotka głosi, że pozostałych niewolników zjedli podczas podróży. Jutro ma się odbyć licytacja.

Forty graniczne

Wzdłuż granic Imperium Pangejskiego budowane były forty, które miały za zadanie nie tylko strzec jego integralności, lecz jednocześnie były ośrodkami władzy i kontroli nad podbitymi terenami. W miarę rozszerzania się wpływów cesarstwa, stare forty traciły swój militarny charakter, zamieniając się w miasta. Do dziś jednak kamienne budowle pozostają ośrodkami władzy na danym terenie – nawet jeśli aktualny zarządca mieszka w wygodnym dworku.

Plotki i wyzwania:

- Do dowódcy garnizonu przybył wczoraj cesarski posłaniec. Ten po odebraniu pisma, zamknął się w kordegardzie i od tamtej pory pije. Słysząc z niej tylko okrzyki „nie oddam mu jej!!!”
- Grupy rozbójników znów się rozzuchwaliły w okolicy. Biorąc pod uwagę ich skuteczność, muszą mieć jakiegoś szpiega w forcie.
- Odkąd w nasze okolice sprowadziła się wiedźma, kwaśniej krowom mleko, na bydło padła zaraza i kury przestały znosić tyle jaj co kiedyś. Trzeba by się z nią rozprawić, ale wszyscy się boją.

Rockfire

Największy i najstarszy port morski i centrum handlowe Imperium. Położony u ujścia rzeki Pangi, jest jednym z najbardziej kosmopolitycznych miejsc w całej Pangei. Swoją nazwę zawdzięcza wysokiej skale, wystającej z morza, na której obecnie jest zbudowana latarnia morska a w dawnych czasach płonął ogień, pozwalający zagubionym statkom na znalezienie drogi. To miejsce, w którym swoje siedziby mają najbogatsze rody kupieckie ale również organizacje przestępcze. Obok przepychu i bogactwa, można spotkać w nim skrajną nędzę i biedę. Północna mekka najemników i awanturników wszelkiej maści.

Plotki i wyzwania:

- Mówią że pewien kupiec otrzymał ostatnio bardzo cenny transport. Mała czarna skrzynka, ma zawierać prawdziwy skarb. Inna plotka głosi, że do gildii Zabójców wpłacono kilka wysokich zaliczek.
- Podczas ostatniego sztormu, o skały tuż przed portem rozbił się jeden ze statków cesarskich. Szabrownicy uwinęli się wyjątkowo szybko, zabrali jednak pewien przedmiot, na którym szczególnie cesarzowi zależało. Dla uczciwego znalazcy i doręczyciela, przewidziana jest nagroda.
- Okręty z Państwa Środka czasami wraz z ładunkiem przywożą niechcianych pasażerów na gapę. Ostatni jaki zawinął był prowadzony przez oszalałego z bólu sternika. Pod pokładem znaleziono liczne kokony z grubej pajęczyny. Pająka nie znaleziono.
- Kapitan Bering de Gama zbiera ochotników, w celu wytyczenia nowej drogi. Jego zdaniem ziemia jest okrągła. Ma do swojej dyspozycji trzy okręty i błogosławieństwo cesarza.

Pustkowie Zachodu

Nieurodzajne ziemie wyżyny i gór leżących na zachód od Niziny Pangejskiej stały się miejscem zsyłki oraz ucieczki banitów i wygnańców, którzy nie mają ochoty służyć Cesarzowi. Osady wolnych ludzi a nawet małe księstwa, stanowiąc zaczynają liczącą się siłę w regionie. Karne ekspedycje cesarskiej armii pozostawiają po sobie spaloną ziemię i coraz większą nienawiść. Problemem są również **wielkie gady – w tym również latające**. Te ostatnie posiadają gniazda w położonych na zachodnim krańcu pustkowi górach. Południowa granica to niekończąca się wojna podjazdowa między osadnikami i półdzikimi ludźmi z puszczy.

Plotki i wyzwania:

- Osadnicy z południowej granicy od kilku nocy słyszą z puszczy bębny. To niechybny znak, kolejnego najazdu dzikich.
- Bestie coraz częściej podchodzą do ostrokołu otaczającego osadę. To nietypowe dla nich zachowanie.
- Ludzie mówią, że widzieli na styku gór i puszczy latającego potwora, z siedzącym na nim człowiekiem. Czyżby wieści o potężnym czarowniku, który buduje swoją siedzibę nie były tylko plotkami?

Orle Gniazdo

Warownia ukryta w górzystej części pustkowi. Siedziba Soni von Liften. Obejmuje swoim zasięgiem również okoliczne wioski. Na stałe rezyduje w niej silna obsada wojskowa, złożona ze zbiegłych z cesarskiej armii żołnierzy i oficerów. Pozostała część „armii Soni” patroluje objęte ochroną obszary, chroniąc osadników przed ekspedycjami cesarskich i grupami bandytów.

Plotki i wyzwania:

- Poszukiwacze odkryli złoża drogich kamieni. Niestety drogę powrotną blokują im rozbójnicy. Przemknął się tylko jeden posłaniec.
- Cesarz planuje kolejny najazd na ziemie podległe Orlemu Gniazdu. Najemnicy, gotowi pomóc w jego odparciu są mile widziani. Płatność po wykonaniu zadania. Żołd poległych zostanie rozdysponowany proporcjonalnie na ich towarzyszy.
- Przemysł z Imperium ma ponoć jakieś zlecenie. Niektórzy twierdzą, że potrzebuje kuriera, bo ostatniemu zdarzył się wypadek.
- Poszukiwani są ochroniarze dla grupy osadników, mających za zadanie budowę umocnionego portu na zachodnim wybrzeżu. Płatność w klejnotach, po dotarciu na miejsce i przyjęciu pierwszego okrętu.

Równina Centralna

W większości pustynno-stepowy obszar kontrolowany przez nomadyczne plemiona ludzi pustyni, którym udało się oswoić i ujeździć jeden z gatunków **wielkich jaszczurów**. Poza oazami wokół których skupia się życie, przyjazne warunki występują jedynie w bezpośrednim sąsiedztwie nielicznych rzek. Niestety amatorów wody jest znacznie więcej niż jej samej. Niektórzy twierdzą, że pod jałowymi piaskami również są podziemne jeziora a nawet całe kompleksy jaskiń. Jedno jest pewne – w piaskach żyją **olbrzymie czerwie**. Fragmenty ich ciała i wydzielina są pożądanymi składnikami magicznymi. Niektórzy twierdzą, że po pewnym czasie, dojrzały czerw może przekształcić się w **gigantycznego skarabeusza**. Jego okrywy skrzydeł są w stanie wytrzymać nawet uderzenia kolców jadowych **wielkich skorpionów**.

Plotki i wyzwania:

- Rano okazało się, że połowa worków z wodą jest przedziurawiona a drugą ukradziono. Na pustyni wygląda to na wyrok śmierci i robotę czarnych masek.
- Ślady karawan wydeptują charakterystyczny szlak między oazami. Jeśli prowadzi on wprost w ruchome piaski, to coś poszło nie tak.
- Silny wiatr wywołuje charakterystyczny głos przesypującego się piasku. Podobny głos wydaje piasek, tuż przed wynurzeniem się olbrzymiego czerwia.

Oaza Al-Mad

Jedna z największych oaz, znajdujących się na szlaku handlowym między Imperium Pangejskim a Państwem Środka. Bijące w jej centrum źródło jest pod stałym nadzorem strażników. Wokół niej, z czasem wyrosło miasto i centrum handlowe, w którym rezyduje Ibrahim ben Ali. Na pustyni, ten ma władzę, kto kontroluje dostęp do wody a tradycyjna gościnność wymaga daru za dar. Karawany kupieckie musiały pogodzić się z tym, że za możliwość napojenia zwierząt i odpoczynku, trzeba uiścić stosowną opłatę.

Plotki i wyzwania:

- Zmiana warty przy studni odkryła ciała swoich poprzedników w jej wnętrzu. Do czasu sprawdzenia przydatności wody, będzie ona racjonowana z cystern. Sprawcy są poszukiwani. Szejek wyznaczył wysoką nagrodę.
- Na targu niewolników wystawiona na sprzedaż została mała, na oko nastoletnia dziewczynka. Jest bardzo pyskata i twierdzi, że jest córką szlachcica. Ma atrakcyjną cenę.
- Na szlakach nasiliły się napady Czarnych Masek. Karawany poszukują najemników do ochrony.
- Al-quazar, jeden z magów szejka, wyznaczył nagrodę za dostarczenie gruczołów i szczypiec gigantycznego skarabeusza. Pozostałe części owada płatne osobno, w zależności od ich stanu.

Miasto Skorpionów

Na poły legendarny kompleks budynków i skalnych korytarzy, w większości ukrytych pod piaskami równiny centralnej. Wieści głoszą, że jest główną siedzibą Czarnych Masek, jednak po jego twórcach zostały tylko na wpół zatarte przez czas freski i rzeźby o niepokojąco gadzich kształtach. Podziemne źródła zapewniają dostęp do chłodnej, choć nieco gliniastej w smaku wody. Labirynty jaskiń, z którymi jest połączone są pełne niebezpieczeństw.

Plotki i wyzwania:

- We wschodniej części odkryto nowe korytarze. Labirynt oczekuje na odważnych, którzy zdecydują się go zbadać. Zwyczajową nagrodą jest możliwość zatrzymania 50% znalezionych skarbów i trofeów w zamian za dostarczenie mapy.
- Ogromne pająki i skorpiony są wiecznym utrapieniem bazy Czarnych Masek. Ostatnio znów zaczęło ich przybywać. Za dostarczone żądła i szczękoczułki wypłacane są nagrody.
- Rekrutowana jest grupa do rajdu na karawanę kupiecką. Przewidziany udział w zyskach.

Farmy smoków

Oazy znajdujące się poza szlakami handlowymi nie są bezpieczne. Plemiona beduinów traktują je jako źródła wody ale też tworzą wokół nich farmy, na których hodują i oswajają swoje smoki. Te roślinożerne dinozaury, przystosowane do życia na pustyni są w stanie uzyskać wartości odżywcze nawet ze zdrewniałych części suchorośli. Poza nimi, uprawiane w oazach są również palmy daktylowe, proso i jadalne gatunki kaktusów.

Plotki i wyzwania:

- Kolejna spalona farma, z zatrutym źródłem nie może być przypadkiem. Tylko kto wie, co się dzieje w piaskach pustyni?
- Łowcy niewolników porwali dzieci samotnej farmerki. Ta cudem ocalała, będąc akurat poza farmą, która została spalona.
- Pustynne czerwie zasmakowały w hodowanych smokach. Za ubicie robali, nagroda.

Południowa Dżungla

Mało znany obszar, niezwykle gęstej roślinności. Jedynym szlakiem, który nadaje się do użytku jest ogromna rzeka Ama z jej licznymi dopływami. Zasiedlona przez półdzikie plemiona ludzi puszczy dżungla, kryje w sobie wiele tajemnic. **Olbrzymie małpy, gigantyczne owady, jaszczury i dzikie zwierzęta** to tylko część zagrożeń jakie można w niej spotkać. Równie niebezpieczne są **rośliny, drobne insekty** i roznoszone przez nie **choroby**. Wyprawy badawcze zazwyczaj giną bez wieści. Z ostatniej, w której wzięło udział ponad 200 osób wrócił jeden człowiek. Wkrótce zmarł z nieznanych chorób i wycieńczenia, mimo opieki nadwornych medyków i magów cesarza.

Plotki i wyzwania:

- Bierzenie udział w ekspedycji, jako wyzwoleńcy cesarza. Celem jest odkrycie Złotego Miasta. To nie jest ponury żart... wokół jest jeszcze 100 takich jak Wy, przeciwko dżungli i kryjącym się w niej zagrożeniom.
- Samotny mściciel z dżungli szuka zemsty na Matekach. W pojedynkę nie ma wielkich szans na jej dokonanie.
- Gdy trzęsie się ziemia, wiedz że nadchodzi coś wielkiego. Gdy kołyszą się wierzchołki drzew, prawdopodobnie jest to większe od słońca.

Złote Miasto

Znane jedynie z opowieści dzikich niewolników, jawi się jako miejsce pełne skarbów i zarazem śmiertelna pułapka. Zbudowane w sercu dżungli, w kształcie wielkiej piramidy, skrzęcej się w słońcu, ma być siedzibą wojowniczego plemienia Mateków. Na jego szczycie zbudowana jest świątynia krwawego bóstwa, wymagającego ofiar z ludzi. Wedle opowieści, wojownicy Mateków, przed wyruszeniem na wyprawę spożywają krew ofiar zmieszana z wywarem z pewnych ziół, dzięki czemu mogą zmieniać się w jaguary i pod ich postacią atakować wioski.

Plotki i wyzwania:

- Złote Miasto, to miejsce do którego można wejść ale zazwyczaj się nie wychodzi. Czy uda Ci się złamać tę regułę?
- Matekowie mają zwyczaj urządzić czasami rytualne polowania. Wybierają kilka osób z pojmanych jeńców i puszczają ich wolno, wczesnym rankiem. Około południa rozpoczynają okrutne polowanie.
- Patrząc ponownie na morze, spodziewasz się raczej kamienia u szyi i rytualnego rzucenia w fale. Tymczasem trafiasz jako niewolnik / niewolnica na pokład okrętu Czerwonego Bractwa.

Krainy Południa

Wilgotne i ciepłe niziny, położone na południu zostały dość wcześnie zasiedlone przez ludzi o żółtawym odcieniu skóry i skośnych oczach. Zamiłowani w konwenansach, stworzyli państwo oparte na olbrzymiej biurokratycznej maszynie, rządzone przez Wielkiego Chana. Podmokłe tereny sprzyjają uprawie ryżu, bambusa ale stanowią też źródło wielu niebezpieczeństw. **Gigantyczne węże**, lądowo – wodne gady (w tym również **olbrzymie krokodyle**), czające się na dnach rzek, **pływające ssaki o dziwnych kształtach** z jadowymi zębami oraz chmary drobnych owadów są prawdziwym utrapieniem dla mieszkańców Państwa Środka.

Plotki i wyzwania:

- Kitajowie już od najmłodszych lat są uczeni podstawowej zasady – nigdy nie pij wprost z rzeki, nie wiesz co czai się na jej dnie.
- Druga zasada brzmi: Jeśli liana, którą chwyciłeś syczy i sama się zwija – szybko utnij jej łeb, będziesz miał dobry obiad.
- Zaginione dzieci, niezwykle rzadko są w stanie same przeżyć w dżungli. Spotkanie takiego jest odbierane jako zła wróżba.

Zakazane Miasto

Stolica Państwa Środka, zbudowana na planie kwadratu. Jest podzielona na dzielnice.

- Zewnętrzna, opasująca środkową to miejsce, do którego mają wstęp urzędnicy niższego stopnia, interesanci i... dyplomaci z krain zewnętrznych.
- Środkowa jest garnizonem wojskowym i siedzibą najwyższych rangą urzędników oraz magów.
- Wewnętrzną stanowi pałac i ogrody Wielkiego Chana. Wejść do niej, poza członkami jego rodziny mają prawo jedynie gwardziści oraz członkowie Rady.

Miasto otoczone jest mieszkaniami pracujących w nim urzędników i ich rodzin. Dopiero pół dnia drogi od niego rozpoczynają się wsie i pola uprawne, co spowodowane jest po części zasoleniem ziemi wokół Morza Wewnętrznego.

Plotki i wyzwania:

- Ludzie szepczą, że co wieczór na wyspę trupów płynie łódź z dwiema osobami. Ciekawscy zwrócili uwagę, że o świcie wraca tylko jedna. Czy ma to związek z tajemniczymi zaginięciami wśród rodzin urzędników?
- Kiedy piękna kobieta prosi Cię o pomoc w wydostaniu się z Państwa Środka, trudno będzie odmówić. Zwłaszcza gdy oferuje małą fortunę w drogich kamieniach.
- Solni magowie – nekromanci z Państwa Środka, budzą powszechny lęk. Zdaje się, że jeden z nich właśnie zwrócił na Ciebie uwagę.

Chuang – Li

Największy, zachodni port Państwa Środka. Położony na brzegu oceanu u ujścia rzeki Amy, wypływającej z Południowej Dżungli. To nią są spławiane pnie cennych gatunków drewna, które potem ładuje się na okręty płynące do Rockfire. Towarem eksportowym są również ozdoby z jadeitu, przyprawy, pewne tajemnicze rośliny a nawet... woda z Morza Wewnętrznego. O tych ostatnich, nie mówi się jednak głośno. Transporty w obie strony są silnie strzeżone ale nawet mimo podjętych środków, nierzadko trafiają w łapy korsarzy. Ostatnio ich działalność nasiliła się również na samej rzece Amie, której liczne odnogi i niedostępny teren zapewnia mnóstwo świetnych kryjówek.

Plotki i wyzwania:

- Gdy spławiane kłody drewna okazują się wydrążonymi od spodu czółnami, kryjącymi armię ludzi z dżungli, sytuacja zaczyna zmieniać się bardzo szybko.
- Czerwone bractwo napadło na transport wiozący wypłatę, prowiant i narzędzia dla drwali i zbieraczy ziół. Organizowana jest ekspedycja karna, mająca na celu przeszukanie brzegów rzeki Amy i wytępienie bandytów.
- Kupiec Sung-Tse ponoć się powiesił na wieść, że transport czarnego lotosu spleśniał. Świadkowie twierdzą, że następnego dnia odciął się i wyszedł ze swojego sklepu zmierzając w kierunku Zakazanego Miasta.

Goang – Li

Położony na wschodzie Państwa Środka port, jest nastawiony głównie na import. Trafiają do niego skóry, kości i przede wszystkim kamienie szlachetne z faktorii położonych u podnóża gór wschodnich. Niestety wiele z transportów pada ofiarą piratów z Czerwonego Bractwa. Mimo wielu wypraw, okrętom wojennym Państwa Środka nie udało się odkryć ich siedziby. Być może wcale jej nie ma.

Plotki i wyzwania:

- Czerwone Bractwo rozzuchwaliło się, atakując okręty tuż przed wejściem do portu. Planowana jest ekspedycja karna.
- Czarne Maski zwiększyły swoją aktywność, atakując karawany na terenie Państwa Środka. Poszukiwani są najemnicy w celu zwiększenia ochrony transportów.
- Solni magowie nie ufają nikomu, jeśli chodzi o jakość zamówionych kamieni szlachetnych. Plotka głosi, że ostatni kapitan, który chciał oszukać swojego klienta do dziś pływa po oceanie jako jego nieumarły sługa wraz z całą swoją załogą zamienioną w zombie. Spotkanie jego okrętu, wróży pecha. Kapitan poluje na inne okręty próbując spłacić w ten sposób dług. Raz na jakiś czas jego mroczny okręt zawija do portu, by oddać łupy solnemu magowi i dokonać niezbędnych napraw.

Morze Wewnętrzne

Leżący pośrodku Krain Południa olbrzymi akwen wodny, zasilany jest kilkoma rzekami. Jego woda jest bardzo słona, co owocuje niemal całkowitym brakiem w nim życia organicznego. Magowie Państwa Środka już wiele lat temu odkryli, że za pomocą odpowiednich rytuałów i wody z niego, są w stanie „ożywić” **martwych** a nawet zmusić do wykonywania prostych poleceń.

Wyspa Trupów

Na środku morza znajduje się niewielka wyspa. Zbudowano na niej wysoką pagodę, w której dzień i noc płonie ogień, mimo iż nikt nie widział by ktoś zawoził tam opał lub go podtrzymywał. Ludzie szepczą, że zbierają się na niej duchy ożywionych trupów, które nie mogą zaznać spokoju.

Plotki i wyzwania:

- Ludzie szepczą, że Wielki Chan osiągnął nieśmiertelność zamieniając się samodzielnie w żywego trupa. Są tacy, którzy daliby wiele za sprawdzenie tej pogłoski.
- Solni magowie zajmują się nie tylko nekromancją. Od jakiegoś czasu zajmują również wysokie miejsca w hierarchii urzędniczej. Oczywiście są wśród nich również animozje. Krąży plotka, że jeden z ważniejszych poszukuje najemników specyficznego rodzaju.
- Transporty soli z Morza Wewnętrznego są pilnie strzeżone. Właśnie kompletowana jest ochrona kolejnego z nich.

Ocean Pangejski

Wokół Pangei rozciąga się olbrzymi obszar wodny, zwany oceanem pangejskim. W jego przybrzeżnej strefie grasują piraci z Czerwonego Bractwa, korzystający z licznych zatok i wysepek rozsianych na trasach handlowych, ale nie są to jedyne niebezpieczeństwa. Gigantyczne stwory morskie – krakeny, żółwie, bellatory (opancerzone ryby) i wodne gady stanowią dodatkowe zagrożenie.

Plotki i wyzwania:

- Do zagrożeń oceanicznych dołączył siejący grozę okręt dowodzony przez nieumarłego kapitana.
- Solni Magowie są gotowi zapłacić dobrą cenę za Belatora. Najchętniej żywego, ale może być również martwy. Ważne by był kompletny.
- Gody gigantycznych morskich żółwi to czas „żniw” dla zbieraczy ich jaj. Skorupy również są uważane za cenny towar. Konkurencja jest duża i brutalna. W portach odbywa się rekrutacja najemników do załóg, które mają płynąć na wyspy lęgowe.

Wyzwania

Bohaterowie graczy mogą podczas gry natknąć się na wielu bohaterów niezależnych. Jeśli Mistrz Gry prowadzi w sposób sandboksowy lub spotkanie ma charakter losowy, nastawienie napotkanych istot można określić rzutem kostką. Jest to zarazem wstępna trudność spotkania. Poniższa tabela i przykłady pod nią, mają za zadanie pomóc w tym procesie.

Wynik jest sumą rzutu 1d6 i modyfikatora wyzwania. Poza określeniem reakcji, możesz go użyć również jako kostek utrudnienia w stosunku do działań względem napotkanych bohaterów niezależnych. Pamiętaj, że podczas testów mają znaczenie również stany postaci i sytuacja jaka rozgrywa się na scenie. Możesz też nadal stosować modyfikatory związane z charakterystycznymi cechami BN'ów.

Wynik	Reakcja	Opis
1 i mniej	Przyjazna	BN jest gotów pomóc postaci. Nie musi być to bezinteresowne ale nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
2	Neutralna	BN ma swoje sprawy do załatwienia. Nie będzie dążył do sytuacji konfliktowej.
3	Ostrożna	BN może być zaskoczony obecnością bohatera. Nie jest pewien jaką przyjąć względem niego postawę.
4	Nieufna / Podejrzliwa	BN nie jest pewien, czy pojawienie się bohatera nie stoi w sprzeczności z jego interesami. Szykuje się do możliwej obrony. Chce jak najlepiej zabezpieczyć własne interesy.
5	Nieprzyjazna	BN uważa, że bohater jest jego przeciwnikiem. Chętnie się go pozbędzie z zasięgu swoich wpływów. Negocjacje mogą być trudne.
6 i więcej	Wroga	BN deklaruje otwarty konflikt względem bohatera. Możliwości porozumienia są znikome.

- Samotny wędrowiec lub grupa podróżników, mieszczan etc. ma modyfikator -2.
- Uzbrojona grupa strażników miejskich lub patrol ma modyfikator -1.
- Grupa rozbójników lub dzikie zwierzęta mają modyfikator 0.
- Potwory i bestie mają modyfikator +1.
- Demony i wszelkie istoty nadnaturalne mają modyfikator +2.
- Jeśli wyzwanie ma być istotne dla scenariusza – dodaj +1 do modyfikatora.
- Przy wyzwaniu o charakterze „boss na zakończenie” dodaj +2 do modyfikatora.
- Tworząc wyzwanie dla grupy poszukiwaczy przygód możesz dodać +1 za każdego jej członka. Takie wyzwanie może też oznaczać spotkanie z większą grupą przeciwników.

Postacie graczy spotykają grupę strażników miejskich (modyfikator -1). Rzut kostką 1d6[3], więc poziom trudności spotkania to 2 kostki. W pierwszym momencie, reakcja strażników będzie neutralna. Jeśli jednak jest to ciemna uliczka (+1 kostka utrudnienia) a w dodatku jeden z bohaterów ma stan „poszukiwany” (+1 kostka utrudnienia), może się bardzo szybko zmienić na nieufną (razem 4 kostki utrudnienia). Dalej sytuacja potoczy się sama.

Na końcu wyprawy do zaginionej świątyni bohaterowie muszą zmierzyć się z przyzwanym przez kapłanów demonem (modyfikator +2). Rzut kostką 1d6[3], przy czym jest to „boss na zakończenie” (+2). Ilość kostek utrudnienia to 7. Z nim raczej nie da się negocjować, co więcej bez kooperacji postacie graczy będą w poważnych kłopotach. W zależności od potrzeby możesz dodać mu również kostki za ilość graczy w drużynie oraz dodatkowe cechy, np.: strasznie śmierdzi (+1), jest ogromny (+1), ma mnóstwo macek (+1).

Akcje bohaterów

W FUPL testy polegają na określeniu odpowiednich stawek. Używanie magii mechanicznie nie różni się od machania mieczem, strzelania z łuku czy... tropienia. Im wyższą stawkę ustalisz, tym trudniej ją wykonać. W zamian efekty będą również bardziej spektakularne.

- Podejmując dane działanie, ustalasz jakie atrybuty twojej postaci, elementy wyposażenia i czynniki zewnętrzne działają na jej korzyść. W ten sposób tworzysz pulę kostek ułatwienia.
- Odejmujesz od nich po jednej kostce za każdy czynnik, który może utrudnić wykonanie zadania.
- Dokładasz do otrzymanej puli (nawet jeśli jest zerowa) kostkę testową i rzucasz.
- **Jeśli masz więcej kostek ułatwienia** – wybierasz i interpretujesz **najlepszy** dla Ciebie wynik (niekoniecznie najwyższy).
- **Jeśli masz więcej kostek utrudnienia** – obowiązuje Cię interpretacja **najgorszego** dla Ciebie wyniku.

Poniższa tabela przedstawia możliwe wyniki i ich interpretację:

1d6	Wynik	Interpretacja
6	Tak i...	Zamierzony efekt został osiągnięty. Zdobywasz też coś więcej.
4	Tak	Zamierzony efekt został osiągnięty.
2	Tak ale...	Zamierzony efekt został osiągnięty ale coś musisz w zamian poświęcić. Dopisz stan negatywny.
5	Nie ale...	Nie udało się osiągnąć efektu ale pewne okoliczności zaczęły sprzyjać postaci. Kolejny test może być łatwiejszy (dodaj jedną kostkę ułatwienia).
3	Nie	Nie udało się osiągnąć efektu.
1	Nie i...	Nie udało się osiągnąć efektu i jeszcze coś tracisz. Dopisz stan negatywny.

Tropiciel idzie śladem wielkiego zwierzęcia. Wykorzystuje spostrzegawczość (1 kostka ułatwienia) i czułe zmysły (1 kostka ułatwienia). Duże zwierzę, zostawia wyraźny ślad (1 kostka ułatwienia) ale teren jest trudny do tropienia (żwirowate pagórki – 1 kostka utrudnienia). Ma dwie kostki ułatwienia i kostkę testu. Wynik rzutu 3d6[5,2,3] oznacza, że najlepszą kostką dla niego będzie ta z 2 (Tak ale...). Udało mu się doścignąć zwierzę ale płaci za to stanem „zmęczony”. Ponieważ rzut jest ułatwiony, może wybrać dowolny z powyższych wyników. 3 (Nie) można interpretować, że odpuścił w pewnym momencie gubiąc ślad. 5 (Nie ale...) to zgubienie śladu ale być może trafił na inny – łatwiejszy cel. Wszystko zależy od efektu jaki chce osiągnąć.

Poszukiwany (1 kostka utrudnienia) łotr natknął się w zaułku na patrol niespodziewających się go strażników (Wyzwanie na poziomie 1d6[1]-1). Próbuje ich wyminąć jakby był tylko przypadkowym przechodniem. Wykorzysta infiltrację (1 kostka ułatwienia) by nie rzucać się w oczy. Niestety jest również kleptomaniem – istnieje ryzyko, że nie oprze się zwinięciu czegoś jednemu z nich (1 kostka utrudnienia). Test jest utrudniony na poziomie 1 kostki plus kostka testu. Wynik 2d6[4,2] oznacza że udało mu się minąć patrol, bez zwrócenia na siebie uwagi.

Wykonując testy, używaj punktów FU. Wykorzystuj je, jako dodatkowe manewry by zwiększyć swoją pulę kostek ułatwienia. Możesz też „oszukać los” po rzucie – zmieniając za każdy punkt FU ilość oczek na jednej kostce o 1 punkt, lub rzucając taką kostką ponownie.

Wspomniany wyżej łotr nie chciał ryzykować. Postanowił ukryć się w cieniu i przeczekać aż patrol go minie. Używa 1 punktu FU by zneutralizować kostkę utrudnienia, rzucał więc będzie tylko kostką testową. Wynik 1d6[1] (Nie i...) w normalnych warunkach byłby dla niego tragiczny (Wykrycie i prawdopodobnie rozpoznanie, prowadzące do konfliktu na poziomie 3 – strażnicy są uzbrojeni, chcą go złapać i jest ich więcej). Decyduje się wydać kolejny punkt FU, na oszukanie losu. Gracz zamienia 1 (Nie i...) na kostce, na 2 (Tak ale...). Strażnicy minęli go ale czymś zaniepokojeni stanęli na końcu uliczki.

Walka

Rozgrywając konflikt, wykonujesz działanie przeciwko jakiemuś wyzwaniu. Niepowodzenie oznacza pojawienie się stanów negatywnych na Twojej karcie postaci. Sukces – może spowodować, zwycięstwo Twojej postaci lub osłabienie przeciwnika (fabularnie i za pomocą stanów negatywnych). Wykorzystując zasady tworzenia wyzwań, możesz przyjąć że ilość stanów niezbędnych do pokonania wyzwania jest równa sumie rzutu kostką sześcinną i jego modyfikatora. Wartość 0 lub mniej jest liczona jako 1.

Twoja postać postanowiła zaatakować samotnego wędrowca spotkanego na szlaku (1d6[1]-2) – wyzwanie na poziomie 1. To nie będzie trudna walka, chyba że zajdą dodatkowe okoliczności.

Drużyna napotkała na swojej drodze bestię (1d6[5]+1) – wyzwanie na poziomie 6, może wymagać kooperacji, by zwiększyć szanse zwycięstwa.

Specjalne manewry, które wykonujesz w walce również mogą mieć wpływ na pulę kostek. Ścięcie wielu głów jednym młyńcem lub wystrzelenie kilku strzał naraz, podniesie ilość kostek utrudnienia. W zamian konsekwencje będą dotyczyły całego wyzwania a nie jedynie jego fragmentu. Pamiętaj, że spektakularne akcje warto wzmocnić punktami FU.

Postać gracza jest atakowana przez grupę rozbójników (1d6[3]) – wyzwanie na poziomie 3 kostek utrudnienia, można więc przyjąć, że jest ich trzech. Bohater walczy mieczem (1 kostka ułatwienia), będzie to robił taktycznie (1 kostka ułatwienia), postanawia rzucić na jednego z nich swój płaszcz, by go zdezorientować i zająć się pozostałymi dwoma. Wydaje punkt FU, aby wyrównać szanse (dodatkowa kostka ułatwienia). Test wykonuje tylko jedną kostką (testową). Wynik 1d6[2] (Tak ale...) oznacza, że udało mu się z nimi rozprawić ale odniósł ranę (stan: ranny – 1 kostka utrudnienia). Będzie mu ona przeszkadzała przy kolejnym teście, jednak wyzwaniem jest już tylko jeden bandyta (1 kostka utrudnienia). Nadal używa miecza i walczy taktycznie, jednak nie wydaje kolejnego punktu FU. Wynik rzutu 1d6[3] (Nie) może wydłużyć walkę na kolejną rundę. Gracz decyduje się wydać punkt FU na podniesienie wyniku o jedno oczko – 4 (Tak). Dzięki temu wyzwanie zostało rozwiązane „definitywnie”.

Magia

W Pangei działają dwa systemy magii. Ludy północy i dżungli mają swoich szamanów, wróżbitów i uzdrowiaczy, leczących za pomocą roślin. Boją się ich, ale też szanują i pozwalają robić swoje. Wychodzą przy tym z założenia, że szybki cios mieczem umie przerwać każde zaklęcie. Pangejczycy, kitajowie i ludzie pustyni „ucywilizowali” magię, tworząc zamknięte i ograniczone prawem kolegia oraz szkoły magii ceremonialnej. Następnie wykorzystali je do ścigania tych, którzy nie chcieli się podporządkować systemowi. Na tych terenach, czarowanie bez posiadania odpowiedniej licencji, lub tworzenie zagrożenia o charakterze magicznym jest ścigane i często karane na gardle bez sądu.

Magia akcji

Tworzona jest przez magów doraźnie. Zależy od potrzeby chwili i jej działanie zależy w dużej mierze od umiejętności oraz wyposażenia czarodzieja. Traktowana jest jak normalne działanie i podlega tym samym prawom. Osiągane efekty, mają jednak swoje ograniczenia, zwiększające ilość kostek utrudnienia podczas testu.

- Czary działające chwilowo na jednostkę (magiczne pociski, ogniste strzały, lodowe pociski etc.) nie zwiększają poziomu trudności. Rozpraszają się po rozstrzygnięciu wyniku testu. Każda dodatkowa jednostka nimi objęta, zwiększa ilość kostek utrudnienia o 1.
- Czary działające trwale na jednostkę, ograniczające jej możliwości lub mające dalsze konsekwencje (uśpienie, zamiana w kamień, splątanie, zauroczenie, podpalająca kula ognia etc.) zwiększają ilość kostek utrudnienia o 1 na każdą objętą nimi jednostkę lub duplikują poziom trudności wyzwania.
- Zapamiętane zaklęcia są o jeden poziom łatwiejsze do rzucenia niż ich podstawowa trudność.

Mag został zaatakowany w ciemnym zaułku przez trzech bandytów 1d6[3] – wyzwanie na poziomie 3. Nie ma czasu na tworzenie skomplikowanych zaklęć, więc postanawia cisnąć w każdego z nich magicznym lodowym sztyletem. Oznacza to podniesienie poziomu wyzwania o dwie kostki utrudnienia. Używa swojej laski (1 kostka ułatwienia), magicznego medalionu (1 kostka ułatwienia), atrybutu umysłu „magia” (1 kostka ułatwienia) oraz zwinności (1 kostka ułatwienia), by uniknąć ciosów. Pozostała jedna kostka utrudnienia i kostka testów. Wynik rzutu 2d6[2,1] nie wygląda dobrze, wydaje więc punkt FU, by „obrócić” jedną kostkę o jedno oczko. Finalny efekt to 2d6[2,2] (Tak ale...) - zatem bandyci padli martwi, ale mag odniósł ranę. Jeśli stosujesz zasadę „i...” przy dubletach, możesz uznać, że tylko mu się tak wydawało – sztylet omsknął się, przecinając jedynie ubranie.

Równie dobrze w takiej sytuacji mag mógłby atakować tylko jednego z napastników. Wyzwanie nadal ma 3 kostki utrudnienia, ale 4 kostki ułatwienia czynią je dla niego łatwiejszym. Rzut ułatwiony 2d6[2,1], pozwala mu wybrać wynik (2: Tak ale...) – ze względu na stawkę, jeden bandyta pada martwy ale mag otrzymuje ranę, zadaną przez któregoś z przeciwników. Kolejne testy będą utrudnione. Oczywiście nadal może wydać punkt FU, by zmodyfikować ten wynik.

Magia wyzwań

Używana jest do osiągania celów, wymagających większych przygotowań. Wrózenie, warzenie eliksirów, tworzenie magicznych przedmiotów, rytuały przyzwań i wędrowki szamańskie to tylko przykłady zastosowania magii przyzwań.

Tworzenie takiego wyzwania przebiega analogicznie jak w wypadku zwykłych wydarzeń. Ilość kostek utrudnienia zależy od efektów, które chcesz osiągnąć. Podstawową wartość określasz rzucając kostką sześcienną. Potencjalne czynniki utrudniające realizację zadania, stanowią dodatkowe modyfikatory.

Taka magia, może wymagać też specjalnych składników. Poniższa tabela, pozwoli wygenerować ich rodzaje. Są to zawsze „dodatkowe składniki”, czyli takie, które trzeba zdobyć lub znaleźć i kupić.

1d6	Co?	Czego?					
		1	2	3	4	5	6
1	ząb	yetiogo	tyrano-zaura	lodowego robaka	demona	człowieka	węza
2	pióro / włos / łuska	smoka	papugi	yetiogo	niedźwie-dzia	tygrysa	węza morskiego
3	skóra	węza	człowieka	tygrysa	dinozaura	konie	czerwia
4	wydzielina / sok / jad	pająka	węza	skorpiona	czerwia	trupa	liany
5	fragment	skorpiona	meteorytu	lustra	człowieka	kaktusa	storczyka
6	kamień	szmaragd	rubin	diament	kwarc	bazalt	bursztyn

Sporządzenie eliksiru przywracającego wzrok nie jest sprawą prostą, ale nie wykracza też poza zakres umiejętności pewnego alchemika (1d6[2]). Poza tym co posiada potrzebne mu będą jeszcze dwa składniki:

- *2d6[6,4]: kawałek kwarcu*
- *2d6[5,2]: fragment meteorytu*

Być może uda się je zdobyć na targowisku niedaleko portu, może się jednak zdarzyć, że trzeba będzie zorganizować wyprawę by zdobyć odpowiednie składniki.

Kooperacja

Duże wyzwania, mogą być trudne dla pojedynczej postaci. Po to właśnie jest drużyna. Jeśli bohaterowie, prowadzeni przez graczy współpracują, wzajemnie się uzupełniają i mają ciekawe pomysły – mogą otrzymać dodatkowe kostki ułatwienia. Wynajmijcie najemników – w zamian za złoto, mogą zapewnić wam przewagę liczebną. Wykorzystajcie punkty FU. Ciekawe akcje, powinny być nimi nagradzane.

W walce wiele rzeczy dzieje się „na raz”, dlatego zbierajcie swoje pule kości wspólnie omawiając sytuację i koordynując działania.

Nadal każdy z graczy wykonuje osobne testy, uzależnione od tego co i jak jego bohater robi. W tej grze tworzysz opowieść o heroicznych czynach, które potem mogą być opiewane przez bardów i wspomniane przy obozowych ogniskach.

Przed postaciami graczy pojawia się ognisty demon (1d6[3]+2 kostki utrudnienia). Jest to walka końcowa w tej sesji – ma więc stanowić poważne wyzwanie (+2 kostki utrudnienia). 7 kostek utrudnienia, to sporo – gracze postanawiają kooperować.

Runda 1 – Demon ma 7 „punktów życia – stanów” i 7 kostek utrudnienia:

- *Jacek zebrał dla swojego maga 4 kostki ułatwienia – postanowił uderzyć w niego wodnymi pociskami. To może „przygasić” ogień, więc zdobywa dodatkową kostkę. Atakują grupą, uzyskując przewagę liczebną. Razem 6 kostek kontra 7 od demona i testowa. Rzut utrudniony 2d6[5,6]. Wydaje punkt FU, by obrócić 5 na 6. „Tak i... i... [6, 6]” czyli potrójny sukces. Ogień demona zgasł (-1 tymczasowa kostka). Woda mu również nie służy (ranny -1 kostka) i jest oszołomiony (-1 tymczasowa kostka).*
- *Edyta łotrem spróbuje zająć demona od tyłu i wsadzić mu sztylet w jakąś witalną część ciała by zadać dodatkowe obrażenia. To trudne, więc zebrała 3 kostki ułatwienia, ale demon w tym czasie zajęty będzie atakującą go postacią Beaty i unikaniem strumienia wody, wyczarowanego przez Jacka (przewaga liczebna). Razem 4 kostki kontra 7 i testowa. Rzut utrudniony 4d6[5, 3, 4, 2]. „Nie [3]” oznacza po prostu brak sukcesu – widać nie miała okazji do dobrego ataku. Jednak jej akcja miała wpływ pośredni (kooperacja) na sukcesy pozostałych.*

- Akcję uzupełnia Beata, która z głośnym, klanowym okrzykiem rzuca się na demona ze swoim wielkim mieczem. Dla swojego barbarzyńcy udało jej się zebrać 4 kostki. Dezorientacja demona, spowodowana atakiem grupowym, dodaje jej jeszcze jedną. 5 kostek kontra 7 i testowa. Rzut utrudniony 3d6[5, 5, 5]. „Nie ale... i... i... (triplet 5)” co prawda nie daje trafienia bezpośredniego ale dwie przewagi na kolejną rundę, to dużo. Demon podczas kolejnej rundy będzie zdezorientowany (-1 tymczasowa kostka) oraz przestraszony (-1 tymczasowa kostka).

Runda 2 – Demon ma 6 „punktów życia – stany” i realnie 6 kostek utrudnienia, ale w tej rundzie tylko 2, przez działania barbarzyńcy i maga:

- Jacek kontynuuje zakłęcie wodnych pocisków. 6 kostek kontra 2 i testowa. Rzut ułatwiony 5d6[1, 3, 4, 6, 3]. „Tak i...(6)” pozbawia demona kolejnego punktu życia (-1 kostka) i powoduje, że nadal nie płonie (-1 tymczasowa kostka).
- Edyta chce wykorzystać zamieszanie, kontynuując swoją akcję. 4 kostki kontra 2 i testowa. Rzut ułatwiony 3d6[5, 4, 4]. „Tak i...(dublet 4)” oznacza, że jej się udało. Sztylet musiał naruszyć jakiś witalny organ, bo demon ryknął strasznie z bólu (2 rany – bo taka była stawka utrudnienia akcji) i utrzymuje oszołomienie (-1 kostka tymczasowa).
- Beata siecze demona „na plasterki”. 5 kostek kontra 2 i testowa. Rzut ułatwiony 4d6[2, 4, 5, 1]. „Tak (4)” rani po raz kolejny demona (1 rana).

Runda 3 – Demonowi zostały 2 punkty życia i 2 kostki utrudnienia ale ze względu na dodatkowe działania maga i łotra w tej rundzie miały ich 0. Resztką sił ucieka w otchłań. Z tą drużyną nie miał szans, mimo początkowej przewagi.

Punkty FU

Heroiczne przygody, do których jest przeznaczona Pangea, wymagają dostępności punktów FU. To dzięki nim gracze mogą wpływać na wyniki testów, zwiększać swoje szanse powodzenia i przejmować kontrolę nad losem swoich bohaterów.

Mistrz Gry powinien nagradzać aktywność i działania postaci, może być jednak przyzwyczajony do innego stylu gry, lub systemów w których odpowiednik punktów FU nie występuje. Z tego powodu, poza uznaniowym systemem można wprowadzić również automatyczną formę⁴.

Ilekoć podczas testów wypadnie na kostkach dublet, lub wielokrotność wyników (dublety, triplety etc.), gracz otrzymuje jeden punkt FU, który może wykorzystać dopiero w kolejnym teście. Nie ma możliwości by otrzymać w ten sposób więcej niż jeden punkt FU podczas jednego testu ale Mistrz Gry może przyznać niezależnie taką nagrodę od siebie. Wielokrotności uzyskane w wypadku użycia punktów FU do zmiany wyników na kostkach nie liczą się.

Podczas walki z demonem gracze kooperowali. Beata wyrzuciła na 3d6[5, 5, 5] – może dopisać sobie 1 punkt FU i użyć go w kolejnej rundzie lub później. Edyta w kolejnej rundzie miała na 3d6 [5, 4, 4]. to również pozwała na zdobycie 1 punktu FU, do późniejszego wykorzystania. Jacek wydał punkt FU, by zmienić wynik z [5, 6] na [6, 6]. Mimo finalnego dubletu, nie odzyskuje go, bo nie uzyskał go „w sposób naturalny”, rzucając.

Stany bohaterów

W trakcie przygód bohaterowie będą w wyniku testów otrzymywać różne stany. Negatywne skutki mogą owocować ranami, urazami psychicznymi i innymi przykrymi konsekwencjami. Pozytywne – wzmocnią ich, przynajmniej czasowo. Stan w jakim znajduje się postać gracza ma zazwyczaj charakter tymczasowy. Stany postaci mogą podobnie jak atrybuty przyjmować wartości od 1 do 3. Mechanicznie oznacza to iż dany stan wpływa odpowiednią ilością kostek (utrudnienia lub ułatwienia) na pulę rzutu podczas testów.

Rekonwalescencja

Typowa przygoda jest podzielona na sceny. Odległość czasu między nimi nie jest stała a to właśnie w tej „przerwie” bohaterowie mogą się zregenerować. Sceny następujące tuż po sobie, mogą pozwolić na usunięcie maksymalnie jednego stanu negatywnego. Jeśli między jedną a drugą sceną mija dłuższy czas możliwe będzie wymazanie wszelkich negatywnych stanów postaci.

Eryk eksploruje jaskinię. Przed chwilą stoczył ciężką walkę, w wyniku której został ranny i oszołomiony. Chwilę odpoczywa, nim ruszy dalej. Rana nadal będzie mu dokuczać ale oszołomienie przeszło.

⁴ Jest to zasada opcjonalna. Jeśli Mistrz Gry uważa, że styl przygody i jego prowadzenia wymagają jedynie uznaniowości, ma prawo zignorować automatyzację przyznawania punktów FU. Ważne jest jedynie by w jasny sposób poinformował o tym fakcie graczy.

Podczas kilkuetapowego badania jaskini, Eryk walczył wielokrotnie. Wynurzył się z niej z kilkoma niezłymi trofeami ale jest ranny (2)⁵, oszołomiony, poturbowany. Kolejna scena w przygodzie, to moment jego dotarcia do wioski (jakiś tydzień później). Prawdopodobnie dokuczają mu już tylko rany⁶.

Jeśli nie jesteś pewien, czy dany stan uda się usunąć – wykonaj po prostu test FU, biorąc pod uwagę zarówno okoliczności sprzyjające mu jak i negatywne. Przy dłuższym odstępie czasowym między scenami, możesz po prostu rzucić kostką sześciennej by określić ile stanów negatywnych udało się zregenerować Twojej postaci.

Stan posiadania

Pangea jest grą o awanturkach i poszukiwaczach przygód. Ich celem doraźnym jest zazwyczaj zdobycie sławy, chwały i pieniędzy – często w odwrotnej kolejności. W FUPL stan posiadania postaci jest traktowany swobodnie. Generalnym założeniem jest posiadanie podstawowego ekwipunku, którego nie trzeba osobno kupować. Postać gracza rozpoczyna też grę z dwoma przedmiotami charakterystycznymi dla niej – tzw. wyposażeniem⁷. Podczas przygód, zapewne zdobędzie łupy, które... przynajmniej na jakiś czas uczynią ją bogatą. To również jest pewien stan, który może przyjmować różne wartości. Można go „wymienić” na dodatkowe wyposażenie, lub majątek trwały. Jeśli nie jesteś pewien, czy stan się utrzyma – wykonaj odpowiedni test, biorąc pod uwagę wszelkie okoliczności. **Nabycie dodatkowego wyposażenia zawsze pochłania przynajmniej jeden punkt bogactwa. Nie można w ten sposób zdobyć „punktów biedy”.**

Trofea zdobyte w jaskini uczyniły Eryka bogatym (poziom 1), gdy wymienił je w wiosce na drogic kamienie. Postanowił kupić na własność konia (jako dodatkowe wyposażenie). Mistrz gry ani gracz prowadzący Eryka nie mogą dojść do porozumienia, czy uda mu się znaleźć odpowiednie zwierzę. Gracz rzuca kostką. Wynik testu ułatwionego na 2d6[2,1] (Tak ale...) oznaczać może, że koń okazał się kulawy, chory lub po prostu stary. W takim wypadku kupowany element wyposażenia powinien otrzymać przymiotnik wskazujący na jakiś „feler”.

Śmierć bohatera

Pełne ryzyka i niebezpieczeństw życie poszukiwacza przygód, oznacza również możliwość śmierci. To, czy przytrafi się ona postaciom graczy, jest decyzją Mistrza Gry, jednak powinno być jasno określone podczas rozmowy wstępnej. FUPL, na którym bazuje Pangea nie określa odgórnie ile „ran” może postać otrzymać. Poniższe rozwiązania, są jedynie sugestiami. Możesz opracować własne.

- Jeśli nie chcesz zabijać bohaterów a walka idzie źle, możesz ich „wyłączyć z niej”, za pomocą stanu „nieprzytomny”.
- Osiągnięcie 7 kostek ze stanów negatywnych oznacza śmierć.
- Postać może być ranna, ciężko ranna lub martwa. To bardzo ekstremalne rozwiązanie.

5 Rany na poziomie drugim, powodują podczas testów związanych z aktywnościami fizycznymi 2 kostki utrudnienia.

6 Po tygodniowej wędrówce część z nich mogła się zabiżnić, dlatego też są na poziomie 1 kostki.

7 Wyposażenie również może ulec uszkodzeniu lub zostać stracone.

Polityka i gospodarka

Pangea nie jest spokojnym miejscem. Ludzie muszą się zmagać z zagrożeniami, które pochodzą z archaicznych czasów. Jednocześnie sami dla siebie stanowią często największe zagrożenie. Na niedostępnych terenach powstają i wymierają kultury, tworzone przez uciekinierów i wędrowców, nie mogących znaleźć dla siebie miejsca w cywilizowanym świecie. Magia dająca dostęp do nieznanego może być błogosławieństwem ale znacznie częściej staje się przekleństwem. Jej użytkownicy, w poczuciu własnej mocy aż nazbyt często igrają z potęgami, dla których człowiek jest tym czym dla nas dokuczliwe owady. To wszystko są jednak problemy lokalne. Pełnią jedynie rolę trybików w tzw. wielkiej polityce. Żadna organizacja ani twór państwowy nie przetrwa bez sprawnego wywiadu i kontaktów handlowych.

- **Czerwone Bractwo:**
 - **Stosunki handlowe:** Matekowie (Ludzie Dżungli), Uchodźcy z Pustkowi Zachodu, Czarne Maski, Ludzie Północy, nieoficjalnie Imperium Pangejskie.
 - **Wrogie relacje:** Imperium Pangejskie, Państwo Środka.
 - **Współpraca:** Czarne Maski, Uchodźcy z Pustkowi Zachodu.
 - **Import:** broń, żywność.
 - **Eksport:** towary luksusowe, zdobyte jako łupy.
- **Czarne Maski:**
 - **Stosunki handlowe:** Czerwone Bractwo, nieoficjalnie Khitajczycy, nieoficjalnie Ludzie Pustyni.
 - **Wrogie relacje:** Ludzie Pustyni.
 - **Współpraca:** Czerwone Bractwo.
 - **Import:** broń, żywność.
 - **Eksport:** towary luksusowe, zdobyte jako łupy.
- **Imperium Pangejskie:**
 - **Stosunki handlowe:** Państwo Środka, Ludzie Pustyni, Ludzie Północy.
 - **Wrogie relacje:** Ludzie Północy, Uchodźcy z Pustkowi Zachodu, Czerwone Bractwo, Czarne Maski, Ludzie Dżungli.
 - **Współpraca:** Ludzie Pustyni, Państwo Środka.
 - **Import:** kamienie szlachetne, skóry, drewno egzotyczne, niewolnicy.
 - **Eksport:** żywność, broń, tekstylia, kamienie szlachetne.

- **Ludzie Dżungli:**
 - **Stosunki handlowe:** Czerwone Bractwo
 - **Wrogie relacje:** Uchodźcy z Pustkowi Zachodu, Imperium Pangejskie, Państwo Środka, Ludzie Dżungli (Matekowie vs inne plemiona i one między sobą nawzajem).
 - **Import:** broń, tekstylia, narzędzia
 - **Eksport:** złoto, rośliny, kości i skóry, kamienie szlachetne
- **Ludzie Północy:**
 - **Stosunki handlowe:** Czerwone Bractwo, Imperium Pangejskie
 - **Wrogie relacje:** Ludzie Północy (Wanirowie vs Aesirowie), Imperium Pangejskie
 - **Import:** narzędzia, żywność, broń, tekstylia
 - **Eksport:** kości i skóry, kamienie szlachetne
- **Ludzie Pustyni:**
 - **Stosunki handlowe:** Państwo Środka, Imperium Pangejskie, Uchodźcy z Pustkowi Zachodu
 - **Wrogie relacje:** Czerwone Bractwo, Czarne Maski, Ludzie Dżungli
 - **Import:** pośrednictwo handlowe
 - **Eksport:** pośrednictwo handlowe, rzadko smoki.
- **Państwo Środka:**
 - **Stosunki handlowe:** Imperium Pangejskie, Ludzie Pustyni
 - **Wrogie relacje:** Ludzie Dżungli, Czerwone Bractwo, Czarne Maski
 - **Import:** kamienie szlachetne, skóry, drewno egzotyczne, niewolnicy
 - **Eksport:** żywność, broń, tekstylia, sól z morza martwego, tajemnicze rośliny
- **Uchodźcy z Pustkowi Zachodu:**
 - **Stosunki handlowe:** Czerwone Bractwo, Czarne Maski, Ludzie Pustyni
 - **Wrogie relacje:** Imperium Pangejskie, Ludzie Dżungli
 - **Import:** tekstylia, broń, narzędzia
 - **Eksport:** żywność, kamienie szlachetne

Suplement 1: Zarządzanie zasobami

W niektórych wypadkach istotnym elementem gry może być dostępność określonych zasobów dla postaci graczy. **Woda (lub inne napoje), prowiant, amunicja etc. może być zasobem zużywalnym.** Jeśli zdecydujesz się na wprowadzenie takich ograniczeń, możesz posłużyć się poniższymi zasadami:

- Początkowy stan bogactwa postaci jest na poziomie 1 (jedna kostka ułatwienia). Maksymalny stan bogactwa wynosi 3. Postać pozbawiona go może stać się biedna. Ten stan również wpływa na możliwości zakupu zasobów (dodając kostki utrudnienia).
- Istotne zasoby są uzupełniane osobno – każdy wymaga niezależnego testu.
- Kupowane zasoby mogą być uzupełniane w miejscach „cywilizowanych”, kosztem stanu bogactwa. Zasoby uzupełniane podczas podróży, mogą ją opóźnić bądź spowodować inne konsekwencje (dodatkowe stany postaci, niespodziewane wydarzenia etc.)
- Maksymalny poziom zasobów wynosi 3. Osiągnięcie stanu 0, oznaczać może pojawienie się dodatkowego stanu na karcie postaci np. *głodny, spragniony* lub w odniesieniu do elementu wyposażenia np. *bezużyteczny łuk (jeśli skończyły się strzały)*.
- Stosuj logikę i zasadę „**Powiedz tak lub rzucaj**”. *Jeśli postać chce uzupełnić wodę w mijanej rzece, może to zrobić od razu na poziom 3, chyba że masz pomysł na „coś ekstra”, co kryje się w rzece.*

Wynik testu, możesz interpretować zgodnie z poniższą tabelą. Pytaniem podstawowym jest „czy udało się uzupełnić [zasób]?”

1d6	Efekt	Interpretacja
6	Tak i...	Tak, [zasób] został uzupełniony i to o dwa poziomy.
4	Tak	Tak, [zasób] został uzupełniony o 1 poziom.
2	Tak ale...	Tak, [zasób] został uzupełniony o 1 poziom. Stan bogactwa lub innego zasobu zmniejszył się o 1 poziom lub pojawiła się komplikacja (stan postaci lub niespodziewane wydarzenie).
5	Nie ale...	[Zasób] nie jest dostępny od ręki ale pojawia się możliwość jego zdobycia – zlecenie niezależne.
3	Nie	[Zasobu] nie udało się uzupełnić.
1	Nie i...	[Zasobu] nie udało się uzupełnić i zmniejszył się stan bogactwa lub innego zasobu o 1 poziom (kradzież) lub pojawiła się komplikacja (stan postaci lub niespodziewane wydarzenie)..

Eryk postanowił uzupełnić polowaniem zapasy jedzenia (prowiant na poziomie 1). Ma celny łuk (1 kostka ułatwienia) i zasób strzał do niego na poziomie 2. Czy uda mu się zdobyć mięso? Wynik 2d6[4,6] (Tak i...), zatem polowanie się powiodło. Prowiant wzrósł do poziomu 3. W następnym tygodniu nie miał jednak szczęścia. Wynik 2d6[1,3] (Nie), oznacza że tylko stracił czas.

Suplement 2: Zaklęcia magiczne

Poniższa lista zaklęć została podzielona zgodnie z ich podstawowym poziomem trudności. Dla użytkowników magii istotne jest ukierunkowanie dostępnej im energii a nie jej źródło, dlatego też nie ma w Pangei typowego podziału na magię kapłańską i czarodziejską. Jeśli chcesz ograniczyć dostępność zaklęć, przyjmij że użytkownik magii nie może zapamiętać naraz więcej czarów o sumarycznym poziomie trudności niż wynika to z sumy kostek jego atrybutów (intelekt, magia, alchemia etc.) i wyposażenia (magiczna laska, księga zaklęć, amulet, kryształ mocy etc.). Zapamiętanych czarów może używać wielokrotnie. Zaklęcia wyższych poziomów niż trzeci, wymagają odrębnych przygotowań, składników i skomplikowanych formuł. Nie są znani magowie, którzy byliby w stanie użyć ich „z pamięci” i skumulować odpowiednio dużą ilość energii magicznej.

Ebenezer Stary ma Inteligencję (2) i Magię (3). Nosi ze sobą swój magiczny kostur (1) oraz amulet z kryształem kwarcu (1). Jest w stanie zapamiętać zaklęcia o łącznym poziomie trudności 7. Jest w stanie utrzymać w pamięci 7 zaklęć podstawowych lub z poziomu pierwszego. Może też zastosować inną kombinację, np. 3 zaklęcia podstawowe (lub z poziomu pierwszego) i dwa zaklęcia z poziomu drugiego.

Zaklęcia podstawowe (I poziom)

Te zaklęcia posiadają 1 poziom utrudnienia, w wersji podstawowej po ich zapamiętaniu nie dodają kostki utrudnienia do rzutu, chyba że są wykorzystywane w stosunku do więcej niż jednego obiektu.

- **Błękitny pocisk (1):** wystrzeliwuje z palców maga kulkę błękitnej energii, która rani przeciwnika. Istnieją jego alternatywne wersje, przypisane do odpowiednich żywiołów. W uzasadnionych wypadkach, odpowiednio dobrane pociski mogą powodować więcej obrażeń. Nieudane zaklęcie rani osobę rzucającą.
- **Błogosławieństwo (1):** magiczny gest i chwila skupienia pozwala dodać istocie poddanej zaklęciu jedną kostkę ułatwienia w testach. Zaklęcie trwa do pierwszego niepowodzenia (efekt testu z określeniem Nie) lub zakończenia sceny.
- **Lanca [żywiołu] (1):** w dłoni maga pojawia się magiczna lanca, którą może operować jak normalną bronią (również rzucać). Jeśli chce jej użyć w tej samej turze, rzucenie zaklęcia jest trudniejsze (+1 kostka utrudnienia).
- **Leczenie Lekkich Ran (1):** zasklepia zadane rany jednej istocie. W ten sposób można zdjąć jeden z jej stanów (ranny, okaleczony) lub zmienić stan "ciężko ranny" / "krwotok" na "ranny" - jeśli jest wolny. **UWAGA:** Niepowodzenie (Nie i...) lub sukces z kosztem (Tak ale...) może pogorszyć stan zdrowia rannego lub rzucającego zaklęcie.
- **Magiczna zbroja (1):** czarownik używa mocy by stworzyć na sobie ochronę. Podczas testów walki, może zmienić o jeden stopień efekty związane z wynikami "Nie" ale maksymalnie do poziomu "Nie ale..." ("Nie i..." zmienia na "Nie", "Nie" zmienia na "Nie ale...", "Nie ale..." nie zmienia się). Zbroja chroni również przed pociskami.

- **Mały Magiczny Pomocnik (1):** mag potrafi zmaterializować drobne stworzenie, które w zakresie swoich możliwości będzie wykonywało jego polecenia. Jeśli nie może się zdecydować, wylosuj [1d6]: [1] *Szczur*, [2] *Nietoperz*, [3] *Kot*, [4] *Wąż*, [5] *Kruk*, [6] *Sowa*.
- **Rozmowa z martwym (1):** mag może wzbudzić w trupie iskrę życia, na tyle długą by zadać mu jedno pytanie, na które odpowiedź może być tylko tak lub nie. Umarli nie mogą kłamać, ale nie mogą też mówić. Kiwiają głową lub inną częścią ciała. Po udzieleniu odpowiedzi zwłoki rozpadają się w proch.
- **Stworzenie jedzenia (1):** mag jest w stanie zmaterializować jadalny posiłek (razem z napojem). Porcja wystarczy dla jednej osoby.
- **Urok (1):** czarownik jest w stanie zauroczyć jedną osobę (stan: Pod Urokiem), by wykonywała jego proste polecenia. Nie może nakazać postaci zrobienia sobie krzywdy ale może wpędzać ją w ryzykowne sytuacje. Będzie miał jedną kostkę ułatwienia do testów z nią związanych.
- **Wycucie Prawdy (1):** mag jest w stanie wyczuć czy osoba mówi prawdę, czy mija się z nią.

Zaklęcia II poziomu

Zajmują w pamięci maga dwa segmenty. W wersji podstawowej po ich zapamiętaniu wymagają jednej kostki utrudnienia do rzutu, chyba że są wykorzystywane w stosunku do więcej niż jednego obiektu.

- **Ciemność (2):** mag jest w stanie wyczarować nieprzenikliwą ciemność na niewielkim obszarze. Utrudnia ona orientację i działania związane ze wzrokiem osobom na jej terenie. Zaslania też widoczność tym, którzy stoją po przeciwnych stronach bariery.
- **Cisza (2):** czarownik tworzy wokół wybranego celu (również siebie w razie potrzeby) strefę ciszy. Może ona spowodować zarówno stan "uciszony" (co uniemożliwia rzucanie zaklęć) jak i "uspokojony" (co podnosi koncentrację celu lub neguje efekt paniki, przerażenia etc.).
- **Chodzenie po [żywiolu] (2):** mag może użyć mocy swojej wiary by przejść kilka kroków (1d6) po wybranym żywiole (również w powietrzu).
- **Iluzja terenu (2):** mag jest w stanie stworzyć na niewielkim obszarze iluzję wybranego terenu (który wcześniej widział). Efekt pokrywa wygląd sceny, tak jakby był nałożoną zasłoną. Może pełnić np. rolę maskowania pułapki.
- **Kula [żywiolu] (2):** mag, kształtuje energię odpowiedniego żywiołu, tworząc z niej kulę, którą rzuca w kierunku przeciwnika. Trafienie w cel, oznacza zadanie ciężkich obrażeń (lub podwójnych zwykłych). Kula może zadawać też dodatkowe obrażenia związane z żywiołem, z którego jest ukształtowana.
- **Leczenie Średnich Ran (2):** mag jest w stanie swoją mocą zasklepić zadane rany jednej osobie. W ten sposób może zdjąć do dwóch stanów związanych z ranami odniesionymi w walce. **UWAGA:** Niepowodzenie (Nie i...) lub sukces z kosztem (Tak ale...) może pogorszyć stan zdrowia rannego lub rzucającego zaklęcie.

- **Magiczny Wzrok (2):** zaklęcie pozwala na widzenie "przez osnowę mocy". Z jego pomocą można łatwiej dostrzec pułapki, ukryte drzwi, pokonać zaklęcie ciemności etc.
- **Oko Strażnika (2):** mag tworzy magiczne oko, które ostrzegać go będzie o zbliżającym się niebezpieczeństwie.
- **Przerażenie (2):** mag wywołuje przerażenie u jednej osoby (stan: przerażony). Dodaje to kostkę ułatwienia wszystkim podejmującym akcje przeciwko niej. Nieudane zaklęcie może wywołać u celu stan odwagi lub przerazić rzucającego.
- **Rozproszenie (2):** mag może rozproszyć efekty magii lub mocy kapłańskiej. Koszt zaklęcia jest powiększany o ilość kostek, jakie miało zaklęcie rozpraszone.
- **Słowo Mocy (2):** mag jest w stanie natchnąć potrzebą spełnienia zadania, w imię wyższej konieczności jedną osobę. Cel musi być jasno określony. Podczas działań zmierzających do jego realizacji, osoba objęta zaklęciem będzie miała dodatkową kostkę ułatwienia.
- **Uśpienie (2):** czarownik usypia wybraną osobę (stan: Uśpiony). Zaklęcie trwa póki wpływ czynników zewnętrznych (rany, hałas, przemieszczenie ciała) jej nie zbudzi.
- **Wykrycie magii (2):** mag wykrywa przedmioty magiczne, w najbliższym otoczeniu. W zależności od jego woli, mogą rozjaśnić się poświatą widoczną tylko dla niego, lub wszystkich obecnych.

Zaklęcia III poziomu

Zajmują w pamięci maga dwa segmenty. W wersji podstawowej po ich zapamiętaniu wymagają dwóch kostek utrudnienia do rzutu, chyba że są wykorzystywane w stosunku do więcej niż jednego obiektu.

- **Łut szczęścia (3):** mag koncentruje się na zignorowaniu przeciwności losu. Udane rzucenie zaklęcia pozwala zastąpić wynik następnego testu rzutem wykonywanym za pomocą samej kostki losu. Niepowodzenie, dodaje kostkę utrudnienia do puli wykonywanego testu.
- **Niewidzialność (3):** mag staje się niewidzialny. Zaklęcie trwa póki nie wykona jakiejś akcji umożliwiającej jego odkrycie lub go nie rozproszy.
- **Odnowienie (3):** usuwa wszystkie stany negatywne związane ze zdrowiem (również oszołomienie, paraliż etc.) z jednej osoby. Niepowodzenie niesie ze sobą ryzyko przejścia ich na siebie.
- **Ożywienie Martwego (3):** mag może ożywić martwego, zmieniając go w zombie lub szkielet (w zależności od stopnia rozkładu zwłok). Ożywieniec, będzie wędrował obok niego, wykonując proste polecenia, dopóki nie zostanie zabity lub odesłany wolą maga.
- **Przyzwanie Demona [żywiol] (3):** mag przyzywa istotę z innego planu, która jest gotowa spełnić jego życzenie (w możliwie pokrętny sposób) ale tylko jedno.

- **Słowo zdrowia (3):** mag wypowiada słowo zdrowia, które leczy rany wszystkim sojusznikom znajdującym się wokół niego (mogą usunąć stan: ranny).
- **Ściana [żywołu] (3):** mag tworzy ścianę z wybranego żywołu. Jej przebycie jest zależne od jego gęstości (w niektórych wypadkach może być wymagane rozbicie, w innych wystarczy przejść przez nią). Sposób jej pokonania, decyduje o konsekwencjach.
- **Telekineza (3):** mag może przenosić siłą woli przedmioty i istoty (w wersji podstawowej wielkością zbliżone do jego osoby lub mniejsze). Może rzucić ten czar również na siebie.
- **Wskreszenie (3):** zaklęcie pozwala wskrzesić martwą lub umierającą postać, ceną za to może być jednak inne życie lub ciężkie rany.
- **Zamiana w posąg (3):** mag zmienia przeciwnika w posąg. Materiał, z którego jest zrobiony zależy od użytej specjalizacji.

Suplement 3: Generator Bohaterów Niezależnych

Poniższy generator, pozwala na szybkie stworzenie bohatera niezależnego, który wymaga ustalenia bardziej szczegółowych charakterystyk. Oparty jest w całości na serii rzutów kostką sześcienną i odczytaniu wyników z tabeli.

- **Nazwisko** tworzysz, rzucając dwukrotnie kostką sześcienną i odczytując wynik z poniższej tabeli. Wylosowane człony połącz ([1,1] *Blacksmith*, [5,3] *Redberg* etc.).
- Przybliżony **wiek**, ustalasz rzucając 1d6 i mnożąc wynik przez 10 (6 należy traktować jako 6+ - powyżej 60 lat.)

1d6	Płeć	Wiek	Imię	Nazwisko x2	Osobowość (x2)
1	M	Dziecko	Albert / Anna	Black / Smith	Realista
2	K	Nastolatek	Chris (-tina)	Blue / Wood	Badacz
3	M	Wiek średni	Edward / Elizabeth	Gold (Yellow) / Berg	Artysta
4	K	Wiek średni	Olaf / Olivia	Green / Hand	Społecznik
5	M	Wiek średni	Stephen / Sofia	Red / Berry	Przedsiębiorca
6	K	Starszy	Tom / Teresa	Silver (White) / Water	Konwencjonalny

- **Osobowość** określasz rzucając dwukrotnie i łącząc ze sobą wyniki. Opisane typy charakteru zostały zaczerpnięte z klasyfikacji Hollanda.

1d6	Typ	Opis
1	Realista	Działa praktycznie i rozwiązuje problemy w praktyce. Jest samodzielny.
2	Badacz	Analizuje myśli, zjawiska i uczucia. Stara się zrozumieć otaczający świat na drodze teorii. Interesują go abstrakcyjne zagadnienia.
3	Artysta	Jest niezależny. Posiada bujną wyobraźnię. Tworzy. Zmienia lub łamie reguły.
4	Społecznik	Lubi pracować w grupie i dla niej. Doradzać i pomagać. Jest empatyczny.
5	Przedsiębiorca	Jego celem jest władza i pieniądze. Przewodzi. Podejmuje ryzyko.
6	Konserwatysta	Lubi porządek i bezpieczeństwo. Rozwiązuje problemy według ustalonych reguł i instrukcji. Jest sumienny i praktyczny.

Supplement 4: Mapa Pangei – Eco

