

Informacje o świecie

Czas rewolucji przemysłowej, wynalazków pary, elektryczności i mechanizmów sprężynowych. Podzielone klany ludów północy (nordów), wierzące w Starych Bogów, walczą między sobą i przeciwko Cesarstwu rozciągającemu się na południowym kontynencie. Tylko jeden klan zdradził – Lokeborn. Przeszedł na stronę cesarza jego sług. Pogardzany przez pozostałych nordów stał się wściekłym psem, który kąsa każdego.

Miód pitny i wino są nie tylko napojami rytualnymi, lecz również paliwem do napędzania pojazdów – sterowców, wielopłatowych samolotów, żyrokopterów, samochodów i okrętów – w tym również podwodnych.

Wieści głoszą, że jedna z ostatnich, podmorskich wypraw odkryła ruiny pałacu Aegira. To podmorskie miasto było kiedyś zamieszkane. Dziś jest domem dziwnych stworzeń.

Piloci opowiadają zaś o latających wyspach.

Na dalekim wschodzie ponoć widziano wielkie człekokształtne istoty. Yeti czy lodowi giganci?

Wulkany leżące w południowej części kontynentu, wybuchają, zasnuwając dymem i pyłem ogromne połacie terenu. Czerwone słońce – znak wojny świeci całymi dniami. Czyżby wieczna wojna przebudziła dawne siły, a może właśnie nadchodzi czas Ragnarok?

Część ludzi rozważa emigrację na zachód – tajemniczy ład kusi nowymi możliwościami i pozornym pokojem.

Postacie graczy

Gracze tworzą postacie należące do wybranych klanów. Są ich szeregowymi członkami – wolnymi ludźmi, którzy muszą udowodnić swoją wartość, podczas niebezpiecznych misji. Część z nich może wymuszać połączenie sił z członkami innych grup.

W zamian za oddanie sprawie klanu mogą awansować, zdobywając punkty sławy.

Modyfikacja zasad Cent RPG

Poza zwykłymi Punktami Sławy istotna jest też ich minimalna liczba, odznaczana pionową kreską na karcie postaci. Oznacza ona, z iloma Punktami Sławy postać zaczyna grę, jeśli po poprzedniej sesji ma ich mniej. Im jest ta wartość wyższa, tym bardziej klan liczy się ze zdaniem postaci.

Runy i Bogowie

Runy Futharku Młodsze nadal są pismem użytkowym i technicznym. Inżynierowie nordów, używają ich do oznaczania swoich schematów. Wierzenia o zastosowaniu run jako formie magii, są przeszłością, z lubością wykorzystywaną przez propagandę Cesarstwa, by ukazać klany jako heretyków i gorzej rozwiniętych barbarzyńców. Jaka jest prawda? Czy w dawnych wierzeniach i legendach nie kryje się ziarno prawdy. Starzy marynarze, inżynierowie i żołnierze opowiadają w karczmach i portach nordów różne historie. Niektóre są poparte wieloma świadectwami. Czyżby bogowie, od których runy pochodzą, faktycznie chodzili po ziemi?

Wyrocznia runiczna

Wyrocznia runiczna może służyć do tworzenia przygód. Jeśli chcesz z niej skorzystać, rzuć trzykrotnie 2k6. Jeśli wynik się powtórzy lub trafisz na puste pole, przesuń odczytaną runę o jedną kolumnę w prawo. Runy można interpretować zgodnie z poniższym systemem:

- Pierwsza runa sugeruje źródło wyzwania.
- Druga runa sugeruje aktualną sytuację.
- Trzecia runa sugeruje „trzecią siłę” biorącą udział w grze lub twist.

Rozwiązanie wyroczni należy do postaci graczy.

Tabela wyroczni runicznej				
2k6	1-2	3-4	5-6	
1	Fe	Hagall		Fe
2	Ur	Naudhr	Tyr	Ur
3	Thurs	Isa	Bjarkan	Thurs
4	As	Ar	Maudhr	As
5	Reidh	Sol	Logr	Reidh
6	Kaun		Yr	Kaun

As [4,1] Planowana wyprawa.

Fe [1,1] Klan jest skłócony.

Yr [6,3] Trujące podszepty z zewnątrz.

Klany

Każdy klan ma swoją nazwę od imienia jednego ze starych, nordyckich bogów uznawanego za patrona z przyrostkiem -born.

Słownictwo

Imiona bogów i bogiń: Bragi, Frey (Frothi), Freya, Frigga Heimdal, Iduna, Jord, Nanna, Odyn (Wotan), Sif, Thor, Tyr, Ve, Wili.

Do celów nazewniczych możesz używać anglicyzmów z przyrostkami.

Przyrostki			
miasto	-gard	bagna	-myrar
wioska	-thorp	las	-skog
jezioro	-lake	góra	-fjal
morze	-sjo	skała	-vardha
rzeka	-ain	wzgórze	-haedh

Poemat runiczny

Opracowany na potrzeby gry, na podstawie Norweskiego Poematu Runicznego.

Fe: Bogactwo jest źródłem niezgody;
Wilki dorastają w lesie.

Ur: Żużel z kiepskiego jest żelaza;
Reny często biegają na silnym mrozie.

Thurs: Olbrzym chorobę kobietom sprowadza;
Mało radości jest w trudzie i znoju.

As: Ujście rzeki jest źródłem każdej drogi;
Pochwa jest źródłem miecza.

Reidh: Ponoć podróż najbardziej męczy konia;
Rządzący zapomniał o najlepszym mieczu.

Kaun: Wrzód jest przekleństwem dla dzieci;
Śmierci oznaką jest bladeść.

Hagall: Grad jest najzimniejszym z ziaren;
Bogowie stworzyli świat dawno temu.

Naudhr: Potrzeba chwili daje mały wybór;
Nagi człowiek zamarznie na mrozie.

Isa: Lód możemy nazwać solidnym mostem;
Ślepiec potrzebuje przewodnika.

Ar: Obfitość jest dobrodziejstwem dla człowieka;
Frothi słynie ze swej szczodroblewości.

Sol: Słońce jest światłem świata.
Chylę czoło przed boskimi prawami.

Tyr: Tyr jest jednorękim Bogiem.
Kowal często sam dmie w miechy.

Bjarkan: Brzoza ma najzieleniejsze liście z drzew.
Loki miał szczęście w swoich oszustwach.

Madhr: Człowiek jest siłą ziemi;
Wspaniałe są szpony jastrzębia.

Logr: Wodospad to rzeka spadająca z gór;
Ozdoby czyni się ze złota.

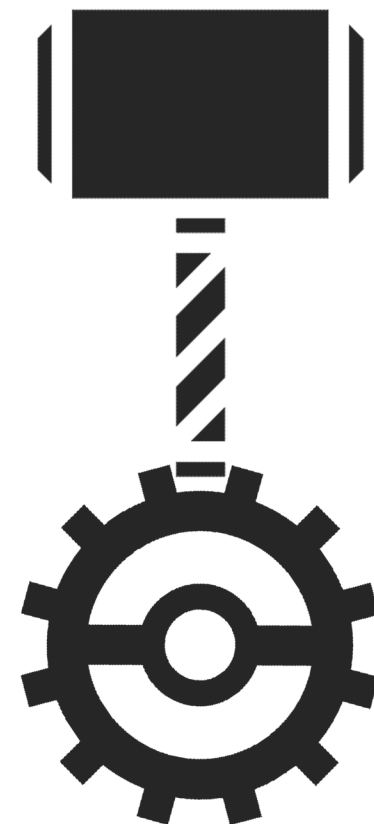
Yr: Cis jest najzieleniejszy z drzew w zimie;
Nie sypie iskrami, gdy się pali.

Runa	Nazwa	Symbol	Zgłoska
ƿ	Fe	bogactwo / majątek	f
ᚱ	Ur	mżawka / żużel	u
ᚦ	Thurs	olbrzym	th
ᚦ	As / Oss	bóg / ujście rzeki	oe
ᚱ	Reidh	droga / podróż	r
ƿ	Kaun	wrzód / choroba	c / k
ᚦ	Hagall	grad	h
ᚦ	Naudhr	potrzeba / brak czegoś	n
l	Isa	lód	i
ᚦ	Ar	urodzaj	a
ᚱ	Sol	słońce	s
ᚦ	Tyr	Tyr (imię Boga)	t
ᚦ	Bjarkan	brzoza	b
ᚦ	Madhr	człowiek	m
ᚦ	Logr	morze / woda	l
ᚦ	Yr	cis	R

Runa Yr była stosowana na końcu wyrazów na oznaczenie rodzaju męskiego.

Viking steam setting do Cent RPG

(zgodny z FUNT RPG)
autor: Tomasz Misterka



Użyte ikony są autorstwa Lorca i Delapouitea.
Pochodzą ze strony <https://game-icons.net>.
Licencja Viking steam:
Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)