

## Informacje o świecie

Gdy świat zamarzl, w okowach wiecznego lodu, jedynie pod ziemią mogło przetrwać życie.

W pełnej niebezpieczeństw krainie tętnią życiem Krasnoludzkie miasta-państwa. Zło, czające się w mroku, atakuje je nie tylko z zewnątrz. **Żądze**, którym ulegają krasnoludy, przywiodły do zguby wiele istnień.

Większość miast rządzona jest przez królów, wspomaganych przez radę. Relacje między miastami są skomplikowane i opierają się na zależnościach handlowo-usługowych.

Koligacje rodowe, które są dla krasnoludów niezmiernie ważne i pamięć do dawnych uraz, nie ułatwiają negocjacji.

Krasnoludy nie są zbyt religijne, ale wierzą w sprawiedliwego Tyra, oraz mądrą Friggę.

## Podziemia

Podziemia, pełne krętych korytarzy i ogromnych jaskiń, dostarczają Krasnoludom wszelkich dóbr. Twarde korzenie wielkich grzybów zastępują drewno. Rozliczne ich gatunki, mają różnorodne właściwości. Nie wszystkie są jadalne bez skutków ubocznych. Mocne, pajęczne nici pozwalają wyrabiać doskonale liny i delikatne tkaniny. Podziemne stworzenia są źródłem skór, ścięgien, kości i mięsa. Część z nich posiada też długą, wełnistą sierść.

## Stwory podziemi

Gobliny, orkowie i złe krasnoludy, czają się w mrokach niezbadanych jaskiń. Olbrzymie pająki snują swoje sieci, a kamienne czerwie, żywiące się szlachetnymi kamieniami, drażą korytarze. Część grzybów wydziela trujące zarodniki, kusząc nieostrożnych wędrowców. Wielkie, włochate mrówki tworzą własne społeczności, a lodowe jaskinie zamieszkują Yeti. Nieumarli magowie szykują swoje armie.

## Strażnicy Cienia

Postacie grających należą do oddziału służb specjalnych krasnoludzkiego miasta – Strażników Cienia. Ich zadania zawsze dotyczą walki ze złem, które załęgło się w mroku. Nie ma znaczenia czy jego źródło pochodzi z zewnątrz miasta, czy z jego środka. Zleceniodawcą może być każdy, od władcy do młodego krasnoluda. Strażnicy otrzymują za swoją służbę regularne wynagrodzenie od miasta, które pozwala im na godne życie. Przyjęte zlecenia powinni wykonać starannie. Należy to do ich obowiązków i jest sprawą honorową.

## Żądza

**Każdy krasnolud ma przynajmniej jedną Żądze** (np. *wiedzy, posiadania lub władzy*), która czasami dochodzi do głosu. Tworząc postać – określ ją. Jest to jeden z motywów działania. Kiedy Żądza jest używana podczas gry, możesz jej ulec razem z konsekwencjami i w zamian otrzymać Punkt Sławy lub wykonać test, czy się jej oprzesz. Decydując się na test, nie otrzymujesz Punktu Sławy za to, że ulegniesz Żądzy (niepowodzenie). Pokonanie Żądzy może być utrudnione przez okoliczności i inne Żądze postaci.

## Wyposażenie

Postacie mogą nabyć dodatkowe Wyposażenie w zamian za Punkty Sławy. Koszt kolejnego elementu Wyposażenia wynosi o jeden Punkt Sławy więcej niż suma aktualnie posiadanych. Koszt Wyposażenia może być mniejszy, jeśli jest obciążone klątwą.

*Dwalin ma już Ostry Topór i Stary Plecak. Wymienia 3 Punkty Sławy za Żelazną Tarczę.*

## Runy

Runy Futharku Młodsze służą jako pismo i do celów magicznych. Mistrzowie Run używają ich do wielu celów, jednak moc, którą dysponują, wzbudza nieufność. Każde użycie znaków runicznych wymaga wydania Punktu Sławy na jedną runę (w zamian za kość ułatwienia). Tak stworzone

zaklęcia, są jednorazowe. Jeśli runy zostały naniesione na przedmiot, mogą być ponownie aktywowane za cenę Punktów Sławy.

## Artefakty

Artefakty posiadające trwałe moce są niezwykle rzadkie, albowiem do stworzenia każdego z nich swoje życie musiał poświęcić przynajmniej jeden Mistrz Run. Wiele z nich nosi klątwę w postaci jakiejś Żądzy. Artefakty są Wyposażeniem. Jeśli decydujesz się na zakup Artefaktu w zamian za Punkty Sławy, jego koszt jest pomniejszony o ilość Żądz, które może wywołać. Legendy głoszą, że Artefakty zachowują swą moc, ponieważ zostały zahartowane w krwi tworzącego je Mistrza Run. Informacje o Artefaktach przechowywane są w Bibliotekach, które są ważnym miejscem każdego krasnoludzkiego miasta.

## Krasnoludzki poemat runiczny

Opracowany na potrzeby gry, na podstawie Norweskiego Poematu Runicznego.

**Fe:** Bogactwo jest źródłem niezgody;

Wargowie mnożą się w jaskiniach.

**Ur:** Żużel z kiepskiego jest żelaza;

W mroźnych jaskiniach są włochate stwory.

**Thurs:** Olbrzym chorobę kobietom sprowadza;

Mało radości jest w trudzie i znoju.

**As:** Źródło rzeki jest początkiem drogi;

Pochwa jest źródłem miecza.

**Reidh:** Podróż najbardziej męczy nogi;

Rządzący zapomniał o najlepszym mieczu.

**Kaun:** Wrzód jest przekleństwem dla dzieci;

Śmierci oznaką jest bledłość.

**Hagall:** Lód jest najzimniejszym z ziaren;

Bogowie stworzyli świat dawno temu.

**Naudhr:** Potrzeba chwili daje mały wybór;

Nagi krasnolud zamarznie na mrozie.

**Isa:** Lód może tworzyć solidny most;

Ślepiec potrzebuje przewodnika.

**Ar:** Obfitość jest dobrodziejstwem;

Frigg słynie ze swej szczodroblewości.

**Sol:** Ogień jest światłem świata.  
 Chylę czoło przed boskimi prawami.  
**Tyr:** Tyr jest jednorękiem Bogiem.  
 Kowal często sam dmie w miechy.  
**Bjarkan:** Grzyb daje korzeń i kapelusz.  
 Loki miał szczęście w swoich oszustwach.  
**Madhr:** Człowiek jest siłą ziemi;  
 Groźne są szpony mroku.  
**Logr:** Wodospad to rzeka spadająca z góry;  
 Ozdoby czyni się ze złota.  
**Yr:** Służba trwa całą wieczność;  
 Trucizna działa skrycie.

Runa	Nazwa	Znaczenie	Zgłoska
ƿ	Fe	bogactwo / niezgoda	f
ᵿ	Ur	wilgoć / żużel	u
ᵿ	Thurs	olbrzym / potwór	th
ᵿ	As / Oss	źródło	oe
ᵿ	Reidh	droga / podróż	r
ƿ	Kaun	wrzód / choroba	c / k
ᵿ	Hagall	grad	h
ᵿ	Naudhr	potrzeba / brak czegoś	n
l	Isa	lód	i
ᵿ	Ar	urodzaj	a
ᵿ	Sol	światło / ogień	s
ᵿ	Tyr	Tyr (imię Boga)	t
ᵿ	Bjarkan	grzyb / iluzja	b
ᵿ	Madhr	człowiek / krasnolud	m
ᵿ	Logr	woda	l
ᵿ	Yr	strażnik	R

Runa Yr jest używana na końcu wyrazów, na oznaczenie rodzaju męskiego (np. imion).

### 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, przesunij 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.

Do interpretacji run, używaj ich znaczeń i wersów poematu runicznego. Możesz też poprosić innych graczy o pomoc. Ich pomysły, pomogą stworzyć wiele przygód.

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]** Konflikt.
- **Yr [6,3]** Trujące podszepty z zewnątrz.

*Między Thorgardem i Dvalingardem trwa spór o odkryte złoża diamentów. Górnicy obu miast dokopali się do niego niezależnie z dwóch stron. Wojna wisi na włosku, mimo iż takie sprawy są zazwyczaj załatwiane pokojowo. Komuś zależy, by świat podziemi spłynął krwią. Strażnicy z Galargardu zostali poproszeni o pomoc, jako rozjemcy.*



# Krasnoludy

*Wszystko ma swoją cenę*

setting do Cent RPG

(zgodny z FUNT RPG)  
 autor: Tomasz Misterka

Użyta ikona jest autorstwa Kiera Heyla.  
 Pochodzi ze strony <https://game-icons.net>.  
 Licencja Krasnoludy:  
 Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)