

# AMAZONKI

Autor: Tomasz Misterka



Setting, przeznaczony do gry z użyciem systemu Cent RPG.  
Licencja Amazonek: Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)  
Grafiki amazonek pochodzą z domeny publicznej.

## WSTĘP

W dalekiej, górzystej krainie, na Wschód od Morza Czarnego żyje plemię kobiet – wojowniczek, zwanych Amazonkami. Grające osoby wcielają się rolę wygnanych członkiń plemienia, które muszą znaleźć sobie nowe miejsce w surowym i nieprzyjaznym świecie. Dzielne i dumne kobiety muszą się zmierzyć nie tylko z niebezpieczeństwami natury. Sąsiadujące z krainą Amazonek kultury są zdominowane przez mężczyzn. W ich świecie kobieta jest kimś gorszym, choć ma pozycję nieco lepszą niż niewolnik.

**Hippolita** – *dumna, mądra, sprytna i waleczna przywódczyni* plemienia, wydała wyrok skazujący je na banicję z jednego z poniższych powodów:

### **Powód wygnania (1k6):**

1. Pozwoliły uciec męskim niewolnikom.
2. Sprzeciwiły się przywódczyni plemienia.
3. Oskarżono je o dezercję spod Troi.
4. Ukryły swoje dzieci płci męskiej.
5. Pozwoliły ukraść mężczyznom magiczny pas siły – skarb przywódczyni.
6. Oskarżono je o kradzież.

Bez względu na powód wygnania, nie mogą wrócić do swojego plemienia, które również na nie poluje. Jako banitki nie mają żadnych praw.

**UWAGA:** *ze względu na swój status, postaci grających nie mają na początku żadnych Punktów Sławy. Mogą je zdobyć w trakcie gry, zgodnie z zasadami. Alternatywne opcje dla tej przygody opisane są na końcu tej publikacji.*

## CYWILIZACJA

Ze względu na swoją plemienną przynależność, owianą mitami i legendami, banitki mają małą szansę na przyłączenie się na stałe do któregoś z miast-państw świata helleńskiego. Tolerowane jako najemne wojowniczkę, nie mogą liczyć na pobłażliwość w czasie pokoju. W ośrodkach cywilizacji będą zawsze stanowiły obiekt zainteresowania i muszą się liczyć z prowokacyjnymi zachowaniami ze strony wojowników, podświadomie czujących zagrożenie ich pozycji. Traktuj takie sytuacje jak spotkania z oddziałem zbrojnych w dzicz.

## DZICZ

**Klimat:** Łagodny – granica podzwrotnikowego i umiarkowanego-ciepłego.

**Trudny teren:** Górskie tereny obfitują w strome stoki, piargi, i przepaście. Ich klimat zależy od wysokości. Ukształtowanie ma swoje zalety – ukryte doliny i jaskinie mogą dostarczyć wielu kryjówek. Strumienie są źródłem ryb, jednak szybki nurt i śliskie kamienie utrudniają w wielu miejscach przepławę. *Kostki utrudnienia trudnego terenu: 2-3, przy kiepskiej pogodzie lub w nocy: 3-4.*

**Dzikie Zwierzęta:** W lasach i niższych partiach gór można spotkać wiele zwierząt. Poniższa tabela przedstawia kilka z nich. W nawiasie podana jest kostka liczebności grupy.

k6 / k6	1-2	3-4	5-6
1	Lwy (1k6)	Niedźwiedzie (1k3)	Tury (2k6)
2	Tygrysy (1k3)	Wilki (2k6)	Orły (1k3)
3	Pantery (1k3)	Dziki (2k6)	Sępy (1k6)
4	Lamparty (1k3)	Jelenie (3k6)	Żmije (1k3)
5	Rysie (1k3)	Sarny (3k6)	<b>Mityczne istoty</b>
6	Żbiki (1k3)	Kozice (2k6)	<b>Ludzie</b>

**Drapieżniki** są *silne, szybkie i zwinne*. Wrodzony *spryt* pozwala im na polowanie z zaskoczenia. Niektóre łączą się w **grupy, polując w stadzie** i wykorzystując *przewagę liczebną*. *Kostki utrudnienia: 4-5.*

**Zwierzyna płowa** polega na swoich *czułych zmysłach, szybkości i zwinności*. Przyparta do muru będzie gryźć, kopać i bóść. *Kostki utrudnienia: 3-4.*

**Mityczne istoty** unikają cywilizacji. Większość z nich poza cechami drapieżników ma dodatkową umiejętność, zapewniającą im przewagę przetrwania. *Kostki utrudnienia: 5-6.*

k6	Grupa ludzi
1	<b>Harpie</b> (2k6) – mają ostre pazury i zęby, żyją w stadach. Pierzaste, silne skrzydła pozwalają im na latanie. Ich niedbałe gniazda w szczelinach skalnych pełne są gnijącego mięsa i pokruszonych kości.
2	<b>Minotaury</b> (2k6+) – humanoidy z głowami byków. Tworzą małe, rodzinne klany. Mają twardą skórę. Używają zdobytej broni lub wytwarzają własną z kamieni, kości i drewna. Czasem organizują napady na małe osady ludzkie. Są wszystkożerne.
3	<b>Gryfony</b> (1k6) – pół lwy, pół orły – drapieżne stworzenia, łączące w sobie cechy obu zwierząt. Budują gniazda na szczytach gór. Polują na Pegazy i inną zwierzynę. Zaniepokojone mogą zaatakować ludzi.
4	<b>Cyklopy</b> (1k6) – olbrzymy mieszkające w górskich jaskiniach. Posiadają jedno oko i niesamowity apetyt na mięso. Złapanych ludzi przetrzymują w kłatkach, traktując jako przysmak.
5	<b>Chimery</b> (1k3) – ziejące ogniem mieszanki lwów, węży i kozłów z błoniastymi skrzydłami.
6	<b>Pegazy</b> (2k6) – skrzydlate konie, żyjące w chmurach. Bardzo płochliwe. Niezwykle rzadko można je spotkać pasące się na górskich łąkach. Ich kopyta mają twardość metalu.

**Ludzie** są bardzo rzadko spotykani w dzikich ostępach. Grupy podróżników są uzbrojone i nastawione podejrzliwie – zwłaszcza do uzbrojonych kobiet.

k6	Grupa ludzi
1-2	<b>Rozbójnicy</b> (2k6) – mieszana banda rozbójników, wykluczonych spod prawa. Chętnie zrabuje wszelki dobytek. Mogą mieć w swoim obozie trochę zapasów i broni. Być może da się do nich dołączyć, jednak czy można im zaufać? <i>Kostki utrudnienia: 3-4.</i>
3-4	<b>Oddział zbrojnych</b> (3k6) – grupa mężczyzn zdążających na wyprawę wojenną lub z niej wracających. Legendy krążące o Amazonkach mogą wystarczyć, by traktowali je podejrzliwie lub wrogo. Mają zapasy i oręż, ale nie oddadzą ich bez walki lub korzystnej wymiany. Po wymianie lub podczas niej mogą „zmienić zdanie”. <i>Kostki utrudnienia: 4-5.</i>
5	<b>Kupcy</b> (1k6) – podróżują przez dzikie ostępy pomiędzy miastami-państwami, sprzedając swoje towary (broń, żywność, przyprawy, płótno, naczynia, ozdoby). Zazwyczaj chronieni przez zbrojnych (2k6), mogą sprzedać część swoich dóbr banitkom. Napadnięci będą się bronić. <i>Kostki utrudnienia kupców: 2-3, ich obstawy: 3-4.</i>
6	<b>Amazonki</b> (2k6) – grupa amazoнок z innego (k6: 4-5) plemienia lub (k6: 1-3) plemienia banitek. Z tą drugą jest trudniej negocjować. <i>Kostki utrudnienia: 4-5.</i>

## Rozpoczęcie przygody

Wstępem do przygody może być scena wygnania z wioski. Jeśli chcesz ją uczynić bardziej dramatyczną i od początku wprowadzić napięcie, gracze mogą otrzymać informacje, że ich postacie mają czas na oddalenie się od wioski do wschodu słońca. Począwszy od następnego dnia, ich byłe towarzyszyki rozpoczną polowanie na banitki.

Alternatywną opcją może być wygnanie warunkowe – związane z jakąś stratą dóbr plemiennych lub zaniechaniem ze strony wygnanych. Powrót do plemienia jest możliwy, ale wymaga zdobycia odpowiednich trofeów lub naprawienia szkody (odzyskania zrabowanych dóbr etc.).

Porozmawiaj ze swoimi graczami przed sesją, w który z wariantów przygody chcieliby zagrać. Być może zamiast banitkami, będą chciały zagrać bohaterkami chroniącymi plemię przed potworami – również tymi w zwierzęcej lub ludzkiej postaci. Modyfikacja tej przygody nie jest trudna. Twórz zdarzenia w trakcie gry, korzystając z tabel i własnej intuicji.