

ŚWIAT PODZIEMI

autor: John Harper
przekład: Piotr Cichy
redakcja: Dawid Dorynek
pomoc: Adrian Sprysak

Świat podziemi to niewielka gra fabularna, udostępniona w ramach społecznościowej zbiórki funduszy na wydanie *Dungeon World*, tytułu nawiązującego do starych gier fabularnych (głównie pierwszych wersji *Dungeons & Dragons*), korzystającego z zasad *Świata Apokalipsy*. *Świat podziemi* jest odpowiedzią na następujące pytanie: Jeżeli *Dungeon World* to najnowsze wydanie klasycznego systemu RPG, jak zatem wyglądałaby oryginalna wersja gry?

Ekwipunek

Zaczynasz z 60 sztukami srebra (ss).

Broń lekka (10 ss): zadaje k6 obrażeń. Może być trzymana w drugiej ręce – pozwala to przerzucić obrażenia raz na atak. Broń lekka to sztylety, krótkie miecze i toporki.

Broń podstawowa (30 ss): zadaje k6+1 obrażeń. Musi być trzymana w głównej ręce. Broń podstawowa to długie miecze, młoty, topory, włócznie itp.

Broń ciężka (40 ss): zadaje k6+2 obrażeń. Broń dwuręczna. Należą do niej miecze dwuręczne, ciężkie topory, broń drzewcowa itp.

Krótki tuk (10 ss): zadaje k6 obrażeń. Także proce itp.

Łuk (30 ss): zadaje k6+1 obrażeń. Także kusze, pistolety itp.

Ciężki tuk / długa broń palna (50 ss): zadaje k6+2 obrażeń, jeśli strzelec pozostaje nieruchomy. Także arbalety, muszkiety itp.

Lekki pancerz (30 ss): Pancerz 1.

Pełny pancerz (60 ss): Pancerz 2. Zawsze z hełmem. Znacznie utrudnia bieganie, skradanie się, pływanie, skakanie itd.

Tarcza (10 ss): +1 Pancerz.

Sprzęt awanturnika (2 ss każdy): 6 m liny, żelazny kolec, kreda, pergamin, hubka i krzesiwo, pochodnie (4), namiot, kości do gry, krucze stopy (opóźniają pościg), bandaże, prowiant na drogę, bukłak z wodą, bukłak z winem.

Narzędzia (5 ss każde): tom, siekiera, wnyki, wytrychy, pióro i katamarz, wędka, łopata, kotwiczka, kilof, składany kijek.

Przedmioty okultystyczne (10 ss każdy): żywe srebro (1 dawka), woreczek ze sproszkowanymi kośćmi, fiolka z wodą święconą (jedno użycie), fiolka z krwią, rytualne kadzidło i olejki.

Wyszukany sprzęt (20 ss każdy): lusterko, latarnia, luneta, klepsydra, gra planszowa, eleganckie ubranie, święte symbole i inne amulety.

Płonący olej (20 ss za flaszkę): podpala obłany obszar (k6+1 obrażeń na rundę przez 3 rundy, jeśli nie zostanie ugaszony wcześniej). Ta ilość pozwala 10 razy napętnić latarnię.

Łódzie: łódź wiosłowa (50 ss), galera (200 000 ss).

Wozy: furmanka (30 ss), wóz (100 ss).

Gospoda: 1 ss, żeby przenocować; 1 ss, żeby się najęść; 1 ss, żeby się upić.

Nieruchomości: dom (1000 ss), dwór (100 000 ss).

Wierzchowiec: muł (30 ss), koń (100 ss), koń bojowy (1000 ss).

Pomocnicy

Opłata za 1 dzień

Nosiciel pochodni (2 ss): 3 PW, nóż.

Przewodnik (5 ss): 6 PW, nóż, latarnia, lina.

Zbrojni (20 ss): 12 PW, włócznia, tarcza, lekki pancerz.

Specjalista (20 ss): 6 PW, cztery umiejętności, sztylet, tuk.

Elita (60 ss): 18 PW, pełny pancerz, halabarda, miecz, tarcza, sztylet.

Magia

Większość czarów na ogół wymaga przyzwania ducha, demona lub żywiołaka, aby wywołał nadnaturalny efekt.

Czarodziej zaczyna grę z wiedzą okultystyczną pozwalającą na przyzwanie dwóch duchów. Każdy z nich ma imię, wygląd i dwie domeny mocy (np. płomień, cień, kamień, piorun, sekrety, strach itd.).

Aby przyzwać ducha, którego znasz, potrzebujesz jednego z poniższych:

- Rytułu odprawianego nieprzerwanie przez 1 godzinę.
- Dawki **żywego srebra** – słabej trucizny, która uzależnia (10 ss za dawkę). **Jeśli w ciągu 1 dnia wypijesz więcej dawek żywego srebra, niż wynosi twój Poziom**, musisz spróbować oprzeć się negatywnym skutkom substancji, testując KON.
- Magicznego przedmiotu zawierającego spętanego ducha.

Czarodziej może rozkazać duchowi wywołać jeden magiczny efekt, który leży w domenie mocy przyzwanej istoty (warto dawać bardzo konkretne polecenia, duchy i demony potrafią być kapryśne i okrutne). **Magiczne ataki zadają 2k6+poziom obrażeń** lub 3k6+poziom obrażeń, jeśli szczególnie pasują do sytuacji (np. użycie ognia przeciwko Upirowi Mrozu).

Podsumowanie zasad

Tworzenie postaci

CECHY: Rzuć 2k6 na każdą cechę. Przy wyniku 6 lub mniej, cecha ma wartość 0. Przy wyniku

7–9 cecha ma wartość +1. Przy wyniku 10–11 cecha ma wartość +2. Przy wyniku 12 cecha ma wartość +3.

Wybierz jedną dodatkową umiejętność, poza tymi, które daje ci klasa postaci.

Masz 1 Kość Wytrzymałości (k6) + tyle dodatkowych kości, ile wynosi twoja Kondycja. Rzuć wszystkimi i zachowaj tyle kostek, ile wynosi twój Poziom. Suma wyników na kościach określa liczbę twoich Punktów Wytrzymałości (PW). Kiedy odpoczniesz i zjesz prowiant lub wypijesz zawartość bukłaka z wodą bądź winem, możesz ponownie rzucić na PW. Jeśli opiekuje się tobą uzdrowiciel, rzuć dodatkową Kością Wytrzymałości.

WOJOWNICY dostają umiejętność **Atletyka**. Wybierz dwie zdolności specjalne: **Odporny** (+1 Pancerz), **Twardy** (+6 PW), **Zabjczy cios** (+2 obrażenia w walce wręcz), **Walka** (+1 obrażenia, noszony pancerz traktowany jest jako o jeden typ lżejszy).

ZŁODZIEJE dostają umiejętność **Skradanie się**. Wybierz dwie zdolności specjalne: **Fach** (możesz próbować szybko otworzyć zamek, rozbroić pułapkę lub opróżnić czyjąś kieszeń), **Cios w plecy** (atak z ukrycia, zadający +3 obrażenia), **Refleks** (zawsze działasz jako pierwszy i możesz zareagować, gdy ktoś cię zaskoczy), **Fart** (raz na dzień możesz zamienić porażkę w częściowy sukces).

KAPŁANI dostają umiejętności **Leczenie** i **Odczytywanie**. Wybierz dwie zdolności specjalne: **Błogosławieństwo** (używając wody święconej, możesz skropić broń, aby stała się święta i magiczna – przez krótki czas będzie zadawać +3 obrażenia Złtu), **Odpędzenie** (mocą swojej wiary i za pomocą świętego symbolu możesz próbować trzymać nieumarłych na dystans), **Uzdrowianie** (możesz próbować zneutralizować trucizny, zdejmować klątwy lub leczyć rany dotykiem), **Wizje** (napij się wody święconej, aby nawiązać kontakt ze swoim bóstwem i poprosić je o radę).

CZARODZIEJE dostają umiejętność **Wiedza**. Zaczynasz z dwoma duchami, które możesz przywołać (patrz sekcja **MAGIA**). Dostajesz zdolność specjalną **Przywołanie**. Wybierz drugą zdolność specjalną: **Rozkaz** (możesz próbować rozkazywać dowolnemu duchowi, demonowi itd.), **Rytuał** (możesz odprawiać okultystyczne rytuały, opisane w starożytnych księgach i zwojach – zaczynasz, znając dwa rytuały), **Sztuczki** (znasz trzy proste magiczne sztuczki: *Świeczka, Cień, Brzuchomówstwo*).

TROPICIELE dostają umiejętność **Sztuka przetrwania**. Wybierz dwie zdolności specjalne: **Dzikość** (możesz rozmawiać ze zwierzętami i próbować im rozkazywać), **Atak z dystansu** (+2 obrażenia w walce na dystans), **Zwiad** (gdy przeprowadzasz zwiad, zawsze dostrzeżesz przeciwnika, zanim on cię dostrzeże), **Zwierzę** (masz lojalnego i skutecznego zwierzęcego towarzysza).

Stwórz własną klasę postaci: Wybierz umiejętność klasową i dwie zdolności specjalne.

Rzucanie Kośćmi

Gdy próbujesz zrobić coś ryzykownego, rzuć 2k6 i dodaj wartość jednej z cech, zależnie od tego, co chcesz zrobić. (Zanim rzucisz, Mistrz Gry powie ci o niektórych z możliwych konsekwencji, możesz zatem zdecydować, czy warto podjąć ryzyko, czy lepiej odpuścić). **Wynik 6 lub mniej oznacza porażkę** – sprawy nie mają się za dobrze i działanie kończy się źle. **Wynik 7–9 to częściowy sukces** – osiągasz swój cel, lecz w grę wchodzi poniesienie pewnej ceny, kompromis, odpłata, szkoda itd. **Wynik 10–11 oznacza pełny sukces** – działanie udaje się bez komplikacji. Natomiast **wynik 12 i więcej to sukces krytyczny** – akcja przebiega perfekcyjnie, do tego zyskujesz dodatkową korzyść lub przewagę.

UMIEJĘTNOŚCI. Jeśli masz umiejętność, która jest przydatna w danej sytuacji, porażka nie wchodzi w grę. Wynik 6 lub mniej liczy się jako częściowy sukces, lecz z większym kompromisem lub komplikacją niż w przypadku wyniku 7–9.

Kość Przeznaczenia

Czasami Mistrz Gry rzuci Kością Przeznaczenia, żeby ustalić pewne fakty dotyczące danej sytuacji. Niskie wyniki oznaczają pecha, wysokie – szczęście (a przynajmniej uniknięcie najgorszego). Rzut Kością Przeznaczenia może określić pogodę, ogólne nastawienie dowolnego bohatera niezależnego, lub też sprawdzić, czy pojawią się wędrujące po okolicy potwory. Mistrz Gry może również rzucić Kością Przeznaczenia, gdy postacie graczy podejmują się działania, którego wynik zależy wyłącznie od szczęścia.

Możesz dowolnie modyfikować powyższe zasady! W trakcie gry możesz uznać, że warto je rozbudować, przerobić lub zmodyfikować. Zachowaj otwarty umysł i nie wahaj się dyskutować o możliwych zmianach ze swoimi graczami.

Punkty doświadczenia i Poziomy

Gdy osiągasz nowy poziom, zostajesz odpowiednio nagrodzony, zgodnie z poniższą tabelą:

POZIOM	KW	UMIEJĘTNOŚCI	CECHY	ZDOLNOŚCI	OBRAŻENIA	SUMA DOŚWIADCZENIA
1	1+KON	1+1	–	2		0
2	+1					1000
3		+1		+1		3000
4	+1		+1 (maks. +3)			6000
5					+1k6	10000
6	+1	+1		+1		15000
7			+1 (maks. +3)			21000
8	+1					28000
9		+1		+1		36000
10	+1		+1 (maks. +3)		+1k6	45000

Dostajesz 1 punkt doświadczenia za każdą zdobytą w podziemiach sztukę srebra w postaci monet lub skarbów. Doświadczenie zdobywasz także, pokonując wrogów i wykonując zadania (od 10 punktów za coś łatwego do 200+ za coś naprawdę trudnego), lecz i tak skarby są najważniejsze.


Imiona

Prawdziwe imiona mają moc. Jeśli zdradzisz komuś swoje prawdziwe imię, ta osoba może spróbować cię wskrzesić, jeśli umrzesz przedwcześnie. Wybierz prawdziwe imię z poniższej listy.


PÓŁNOC	Róhildur	Kamraan	Azita	Thomer	Vornan	Walidah	URU I	Mykiri	Medée
Arnar	Úlfdís	Adar	Sahra	Vaude	Cambel	Acenath	WIELKA	Nábi	Pandarée
Lárus	Fjóla	Aram	Tajje	Andrel	Somer	Jamila	PUSTYNIA	Kíring	Danaë
Magni		Zahir	Shahla	Villem	Vauphria	Panya	Harud	Ñihlendu	Macharia
Rúnar	IMPERIUM	Khojasteh	Mirza	Laudius	Orset	Sagira	Kothás	Ráka	Ariane
Skúli	Zahiel	Omid	Keiva	Menry	Ducell	Masika	Vinid	Sóna	Étenou
Ásmundur	Akhivar	Arsalan	Farzin	Wester		Rehema	Hasau		Adara
Barði	Aram Shun	Aruhái	Zain	Bragon	XANATHAR	Nabirye	Kassai	ANKHYRA	Cyrene
Júrek	Azur Khadon	Awita	Ramak	Wardius	IWYSPY	Oseye	Yosol	ICYTHONIS	Laetitia
Eymundur	Awidam	Damrina	Hamun	Branca	Hanif	Meht	Meymem	Erasmé	Cleite
Falur	Awrahim	Eilina	Mehrshad	Brutlas	Sefu	Kakra	Kañañ	Pollux	Éande
Rúrik	Balishar	Hano	Jaleh	Canter	Mbizi	Maibe	Mór	Pierroc	Nephele
Skjöldur	Dom Ashur	Khannah	Fereshteh	Vaunt	Ubaid	Zaliki	Syar	Épiers	Ouranie
Brimi	Eilram	Markita	Asha	Clance	Zuberi	Amahté	Morug	Demophon	Lyra
Yrsa	Khnan	Nashiram	Ghazaaleh	Arcus	Yahya	Djadoo	Násu	Anvean	Pasiphaë
Þura	Nirar	Ninsína	Suriya	Clard	Darwishi	Suten Anu	Sesut	Thersandre	Andromède
Árdís	Romrama	Rashomta	Afsaneh	Colius	Ishaq	Sokkwi	Lástal	Orêt	Ioannes
Bára	Yomadan	Sharokina	Soraya	Mortio	Osaze	Muntutep	Faraz	Sinon	Makarios
Úlfrún	Farrokh	Zari	Bahareh	Couvlas	Nkosi	Kahotep	Dhár	Eumel	Niphon
Valdís	Shahrúz	Darya	Leili	Noretta	Najja	Sinuhé	Kathkár	Christoph	Theodoulos
Frída	Shahkam	Shadi	Delara	Octadia	Abuakar	Adjo	Hosor	Erix	Alexios
Dóra	Tahmatan	Alaaleh	Setareh	Linea	Jibade	Ibenré	Nawar	Eupendre	Theodoros
Auðrún	Kurosh	Kiana	Montess	Nava	Onuris	Khenti	Luyun	Cadme	Leontios
Freydís	Hamid	Zahra	Azadeh	Verbela	Bennu	Anhuri	Kúlul	Icare	Andronikos
Júnía	Anoshiravan	Taraneh		Solk	Fukayna	Kemnebi	Kánan	Perdix	
Kára	Esfandiyar	Samaneh	REGENCJA	Vercy	Abibah	Rasui	Nilázem	Cerçon	
Einildur	Sahand	Zhila	Caul	Boury	Theoris	Nomti	Séliyál	Chrysothème	
Pála	Shaahin	Parya	Aleand	Ardent	Umayma	Remmao	Elizdi	Thalia	

Świat podziemi wydano na licencji [Creative Commons Attribution 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/). World of Dungeons ©1979 by J. S. Harper with C. McDowell. One & Seven Tactical Design Institute, Seattle, WA

ŚWIAT PODZIEMNI

IMIĘ		KLASA		POZIOM											
ATRYBUTY		UMIĘJĘTNOŚCI		ZDOLNOŚCI SPECJALNE											
<input type="text"/>	SIŁ	<input type="text"/>	INT	ATLETYKA CZUJNOŚĆ LECZENIE ODCZYTYWANIE OSZUSTWO DOWODZENIE SKRADANIE SIĘ SZTUKA PRZETRWANIA WIEDZA	<table border="1"> <tr> <td>BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ODPĘDZANIE</td> <td>UZDRAWIANIE WIZJE</td> </tr> <tr> <td>ODPORNY ZABÓJCZY CIOS</td> <td>TWARDY WALKA</td> </tr> <tr> <td>CIOS W PLECY FART</td> <td>FACH REFLEKS</td> </tr> <tr> <td>PRZYWOŁANIE RYTUAŁ</td> <td>ROZKAZ SZTUCZKI</td> </tr> <tr> <td>ATAK Z DYSTANSU ZWIAD</td> <td>DZIKOŚĆ ZWIERZĘ</td> </tr> </table>	BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ODPĘDZANIE	UZDRAWIANIE WIZJE	ODPORNY ZABÓJCZY CIOS	TWARDY WALKA	CIOS W PLECY FART	FACH REFLEKS	PRZYWOŁANIE RYTUAŁ	ROZKAZ SZTUCZKI	ATAK Z DYSTANSU ZWIAD	DZIKOŚĆ ZWIERZĘ
BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ODPĘDZANIE	UZDRAWIANIE WIZJE														
ODPORNY ZABÓJCZY CIOS	TWARDY WALKA														
CIOS W PLECY FART	FACH REFLEKS														
PRZYWOŁANIE RYTUAŁ	ROZKAZ SZTUCZKI														
ATAK Z DYSTANSU ZWIAD	DZIKOŚĆ ZWIERZĘ														
<input type="text"/>	ZRE	<input type="text"/>	MDR												
<input type="text"/>	KON	<input type="text"/>	CHA												
BROŃ		EKWIPUNEK		NOTATKI											
PANCERZ I Szybkość		KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI		PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI											
BRAK SZYBK <input type="radio"/>	LEKKI NORMALNY <input type="radio"/>	PEŁNY POWOLNY <input type="radio"/>	TARCZA <input type="radio"/>	SUMA PANCERZA 	<input type="text"/>										
MONETY <input type="text"/>		PD POTRZEBNE DO AWANSU <input type="text"/>		PD <input type="text"/>											

ŚWIAT PODZIEMNI

IMIĘ		KLASA		POZIOM											
ATRYBUTY		UMIĘJĘTNOŚCI		ZDOLNOŚCI SPECJALNE											
<input type="text"/>	SIŁ	<input type="text"/>	INT	ATLETYKA CZUJNOŚĆ LECZENIE ODCZYTYWANIE OSZUSTWO DOWODZENIE SKRADANIE SIĘ SZTUKA PRZETRWANIA WIEDZA	<table border="1"> <tr> <td>BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ODPĘDZANIE</td> <td>UZDRAWIANIE WIZJE</td> </tr> <tr> <td>ODPORNY ZABÓJCZY CIOS</td> <td>TWARDY WALKA</td> </tr> <tr> <td>CIOS W PLECY FART</td> <td>FACH REFLEKS</td> </tr> <tr> <td>PRZYWOŁANIE RYTUAŁ</td> <td>ROZKAZ SZTUCZKI</td> </tr> <tr> <td>ATAK Z DYSTANSU ZWIAD</td> <td>DZIKOŚĆ ZWIERZĘ</td> </tr> </table>	BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ODPĘDZANIE	UZDRAWIANIE WIZJE	ODPORNY ZABÓJCZY CIOS	TWARDY WALKA	CIOS W PLECY FART	FACH REFLEKS	PRZYWOŁANIE RYTUAŁ	ROZKAZ SZTUCZKI	ATAK Z DYSTANSU ZWIAD	DZIKOŚĆ ZWIERZĘ
BŁOGOSŁAWIEŃSTWO ODPĘDZANIE	UZDRAWIANIE WIZJE														
ODPORNY ZABÓJCZY CIOS	TWARDY WALKA														
CIOS W PLECY FART	FACH REFLEKS														
PRZYWOŁANIE RYTUAŁ	ROZKAZ SZTUCZKI														
ATAK Z DYSTANSU ZWIAD	DZIKOŚĆ ZWIERZĘ														
<input type="text"/>	ZRE	<input type="text"/>	MDR												
<input type="text"/>	KON	<input type="text"/>	CHA												
BROŃ		EKWIPUNEK		NOTATKI											
PANCERZ I Szybkość		KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI		PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI											
BRAK SZYBK <input type="radio"/>	LEKKI NORMALNY <input type="radio"/>	PEŁNY POWOLNY <input type="radio"/>	TARCZA <input type="radio"/>	SUMA PANCERZA 	<input type="text"/>										
MONETY <input type="text"/>		PD POTRZEBNE DO AWANSU <input type="text"/>		PD <input type="text"/>											