

Kreator Krain

Szybkie, proste tworzenie settingu fantasy!

Z dedykacją dla Krzyśka, Karola i Patryka.

Pamiętamy!

Pomysł i opracowanie:

Wojciech „Onslo” Chełstowski

Korekta:

Jolanta „Naith” Kalinowska

Skład:

Kamil „trx” Traks

Okładka:

Łukasz „Skavenloft” Kołodziej

Pomoc przy projekcie:

Dawid „Seth” Cano

Łukasz „Skavenloft” Kołodziej

Tomasz „Araven” Olczyk

Szymon „Noobirus” Piecha

Krzysiek „Skrobo” Skrobański

Karol „Sidson” Ulatowski

Tomasz „Salam” Widziński

I inni...

Testerzy:

Łukasz „Skavenloft” Kołodziej

Jędrzej „Małeczenko” Śmiałowski

Stanisław Śmiałowski

Joanna Pruchniakowska

Piotr Majewski

Janusz Bartman

I inni...



Licencja:



Creative Commons

Gra stworzona przy pomocy użytkowników forum
Manufaktura Gier Fabularnych na licencji Creative Commons.

www.rpgmanufacture.pl

Spis treści

Spis treści	2
Szybkie, proste tworzenie settingu fantasy!	3
Generalne zasady dobrego grania w towarzystwie.....	3
Podstawy	3
Rasy	4
Gubernatorowie i Elekt.....	4
Licytacje.....	4
Faza I – Prowincje	5
Rejony.....	5
Punkty Orientacyjne	7
Kłopoty.....	9
Faza II – Frakcje.....	11
Rodzaj Działalności.....	11
Lista Rodzajów Działalności.....	12
Fachy.....	14
Wpływy	15
Lider	17
Nieszczęścia.....	19
Faza III – Wiara.....	22
Tradycje.....	22
Patron i Domeny	24
Świątynia.....	24
Prorok	25
Zasady Opcjonalne	29
Zasada opcjonalna – Faza IV: Władca	29
Król czy Królowa?.....	29
Ustrój.....	29
Natura i Postawa	31
Armia Władcy.....	33
Dwór	34
Zasada opcjonalna – Dzieje Królestwa.....	36
Legenda Narodzin.....	36
Historia starożytna.....	37
Nie tak dawno temu	37
W ostatniej dekadzie	38
Zasada opcjonalna – Generator Królestw Sąsiednich.....	38
Wielkość.....	38

Opisy Wielkości:.....	39
Opis Ukształtowań:	40
Polityka.....	40
Niepokoje	41
Skarb Narodu.....	43
Rozszerzona FAZA I Prowincji	44
Zasoby.....	44
Ulepszenia	45
Zacofanie	50
Zasada opcjonalna – Tworzenie Ras	50
Ilość	50
Cechy szczególne.....	51
Stereotypy	51
Izolacja.....	51
Zastosowanie Kreatora Krain w Twojej sesji	52
Umarł Król, niech żyje Król!	52
Nowy Porządek	52
Narodziny Królestwa.....	52
Wiosna Ludów.....	53
Bogowie są wśród nas	53
Kilka porad	53
Bogowie	53
Jedyna Słuszna Prawda.....	53
Stolica.....	54
Tabu	54
Mrok i Heroizm.....	54
Banalność	55
Zasady są po to.....	55
Posłowie	56

Szybkie, proste tworzenie settingu fantasy!

Dla wielu osób akt tworzenia postaci do gry fabularnej jest równie ekscytujący co sama gra. Celem Kreatora Krain jest właśnie stworzenie sesji będącej tworzeniem wspólnego settingu, gdzie gracze będą musieli się ze sobą targować, zawierać sojusze i knuć, aby to ich kraina była najwspanialsza w Królestwie.

Jak wiadomo, aby grać w gry fabularne potrzeba zazwyczaj MG, graczy, kilku kartek i kości. MG opisuje świat, gracze opisują działania, kartki zawierają informacje i notatki, a kości zapewniają element losowy. Ten podręcznik pozwoli jednak do tej listy dopisać coś, bez czego nie powstałoby bohaterowie graczy - świat gry.

Akcja toczy się wokół wyżej wymienionego Królestwa. Na oko jest to typowa kraina znana z niezliczonej ilości światów fantasy. Jednak Królestwu czegoś brakuje – w zasadzie poza nazwą i stolicą to jest ono puste! Na tym etapie wszyscy gracze wcielają się w rolę Gubernatorów. Jest to nic innego jak swoisty odpowiednik bohaterów graczy. Każdy z Gubernatorów ma do swej dyspozycji jedną z prowincji w Królestwie, którą będzie kreował za pomocą Kreatora Krain. Wśród decyzji, jakie zapadną w trakcie gry, można wymienić takie jak: ukształtowanie topografii krainy, zdecydowanie o bogactwach naturalnych, a także stworzenie przeróżnych gildii, a nawet bóstwa, które zostanie włączone do panteonu Królestwa. Z drugiej strony inni Gubernatorowie mogą zarówno szkodzić, jak i pomagać danej krainie dodając dodatkowe elementy do niej. Warto też zaznaczyć, że mechanika użyta podczas kreowania nie wpływa na przebieg sesji prowadzonych po utworzeniu królestwa – w zasadzie chodzi tutaj o nadanie unikatowego charakteru prowincji i zapewnienie przyjaznej rywalizacji pomiędzy zebranymi.

Generalne zasady dobrego grania w towarzystwie

Kreator Krain nie powstawał latami, ani za ogromne pieniądze. W zasadzie jego pomysł narodził się na początku lutego 2013 roku i był realizowany od połowy marca do końca roku. Nie jest to system idealny. Nie testowały go zastępy testerów, tylko kilka osób na cotygodniowych spotkaniach. Jeśli znajdzie się jakiś błąd, który twórca przeoczył, warto odwołać się do zasady grania dla zachowania klimatu oraz reguły by nie szkodzić innym. Jeśli to nie pomoże, niech gospodarz lub Mistrz Gry zdecyduje, jak zinterpretować lukę lub nie do końca jasną zasadę. W końcu jak się znajomi spotykają przy stole, żeby sobie pograć i potworzyć świat, to po co się stresować?

Podstawy

Zanim jednak gracze zaczną się bawić w Gubernatorów, wszyscy muszą ustalić, w jakim rodzaju fantasy będzie tworzony ich świat i Królestwo. KK dzieli ten system na trzy rodzaje:

- **Low** – gracze mają tutaj mało punktów do dyspozycji, więc zaleca się mądrze nimi dysponować. Settingi te sprzyjają systemom, gdzie magia nie istnieje lub występuje w nikłych ilościach, a same czasy przypominają te z naszego okresu wczesnośredniowiecznego. **(20 punktów na Fazę)**
- **Med** – gracze zaczynają z normalną ilością punktów do dyspozycji, dzięki której mogą zarówno zainwestować w region, jak i nie poskąpić na elementy fantastyczne. Takie settingi uważane są za generyczne, istnieje w nich magia i nie jest ona obcym zjawiskiem, ale wciąż jest dostępna tylko dla wybrańców. **(30 punktów na Fazę)**
- **High** – w tym settingu gracze mają w swoim posiadaniu dużą ilość punktów do przeznaczenia na region. Latające góry i smoczy jeźdźcy nikogo tu nie dziwią, zaś cuda i dziwy są chlebem powszednim zarówno dla poszukiwaczy przygód, jak i zwykłych obywateli Królestwa. W literaturze fantasy światy takie jak te zazwyczaj odpowiadały swoistym pierwszym erom, czasom legend i pierwszych wielkich cywilizacji. **(40 punktów na Fazę)**

Wybór settingu określa wygląd całego świata, dlatego warto zastanowić się w co się chce zagrać, albowiem zarówno reszta gry, jak i stylistyka, będą mocno od tego uzależnione. Warto także zaznaczyć, że jest to jedyny etap w całym procesie kreacji Królestwa, gdzie Gubernatorowie muszą jednomyślnie wybrać rodzaj świata fantasy. Jeśli w przeciągu następnych pięciu minut gracze nie znajdą kompromisu, albo któryś z graczy nie będzie skory pójść na ustępstwo, ustalonym systemem fantasy będzie Med. Jeśli ktoś z graczy będzie marudzić, albo co gorsza obrazi się, warto z nim porozmawiać i zastanowić się, czy chce się grać z taką osobą. Zabawa w gry fabularne to często odskocznia od problemów i nikt nie chce mieć zepsutego dnia z powodu gracza, który nie chce przyjąć tego do wiadomości.

Przykład: Wojtek, Łukasz, Janusz, Piotrek i Asia zaczynają swoją przygodę z Kreatorem Krain. Piotrek i Łukasz chcą grać na ustawieniach **HIGH**, zaś Wojtek, Janusz i Asia chcą **MED**. Pomimo przewagi trzech do dwóch grupie udało się dojść do kompromisu – w końcu grają pierwszy raz i najbezpieczniej jest zacząć na ustawieniach **MED**.

Rasy

Kiedy zostanie ustalony rodzaj settingu, ważną kwestią są rasy. W fantasy **LOW** zazwyczaj dominuje jedna rasa humanoidów (przeważnie są to ludzie), ale nie wyklucza istnienia innych ras, choć zazwyczaj dzikich, agresywnych i niegrywalnych. W **MED** z kolei jest kilka grywalnych ras humanoidów takich jak ludzie, elfy, krasnoludy, a także kilka egzotycznych w postaci gnomów, halfingów, orków, czy jaszczuroludzi. Pewnie występują też inne rasy, z czego większość jest raczej niegrywalna, a część wymaga zgody MG, aby móc nimi zagrać (jak np. centaury czy niedźwiedzioludzie). Z pewnością MG może też ustalić, czy w tworzonym świecie mogą zachodzić krzyżówki gatunków jak na przykład pół-elfy. Ostatni setting fantasy, jakim jest **HIGH**, pozwala na popuszczenie wodzy fantazji. Tutaj nikogo nie zdziwią takie grywalne rasy jak pół-demony, centaurosmoki, czy astralne elfy. Praktycznie każda rasa może być grywalna za wyjątkiem kilku gatunków (jak galaretowate sześciany, czy olbrzymie grzyby-mięsożercy). W tym settingu można jednak zdecydowanie przesadzić, więc odradza się grania i tworzenia ras na siłę, za to zaleca się zachowanie zdrowego rozsądku.

Odpowiedź na pytanie, jakie rasy pojawią się w Królestwie, a co za tym idzie i na świecie, zależy bardzo mocno od mechaniki, na której gracz zamierza zagrać. Tam też zazwyczaj są pokazane zalety i wady danych gatunków. W przypadku mechanik uniwersalnych bez wbudowanego generatora ras można skorzystać z poradnika o tworzeniu ras umieszczonego w sekcji „**Zasady Opcjonalne**” tego podręcznika.

Gubernatorowie i Elekt

Każdy z graczy zaczyna jako Gubernator. Dodatkowo jeden z Gubernatorów, ten który weźmie na siebie odpowiedzialność jako Mistrz Gry, jest nazywany Elektem. Elekt ma te same możliwości co Gubernator, ale posiada punkty Weta. Weto, jak nazwa wskazuje, jest możliwością zablokowania czyjegoś pomysłu na dany region, np.: wzniesienia gildii zabójców, albo posiadania kopalni rzadkich kamieni. Weta można użyć tylko raz na każdego z Gubernatorów. Wydane przez Gubernatora punkty wracają do jego puli, ale w wysokości pomniejszonej o dwa (czyli jeśli ktoś kupił np. żyzną ziemię uprawną za 3 punkty, a Elekt użył Weta, to do puli gracza wraca tylko jeden punkt). Jeżeli gracze są na etapie tworzenia wyłącznie settingu, to najlepiej będzie wtedy tworzyć Królestwo bez Elekta, choć zawsze można wybrać jednego z Gubernatorów by pełnił tę funkcję do momentu, w którym wyłoni się Mistrz Gry, który zechce poprowadzić dalsze losy Królestwa, po zakończeniu jego tworzenia przez graczy.

Licytacje

Począwszy od drugiej Fazy, bardzo często będzie dochodzić do licytacji. Niektóre opcje z listy dostępnych do wykupienia ulepszeń są na tyle ekskluzywne i wartościowe, że każdy chciałby je mieć tylko dla siebie. Dlatego chętni do wzięcia udziału w licytacji Gubernatorowie oferują punkty, które mogą przeznaczyć na upatrzoną przez siebie opcję. Zazwyczaj w obrębie jednego podpunktu limit licytacji wynosi 10, więc trzeba mądrze wybrać, bo nie wszystko będzie dostępne dla jednego Gubernatora. Ilość przeznaczonych punktów odpowiada wprost proporcjonalnie rozbudowaniu i istotności wykupionego zasobu w prowincji. Domyślnie od 1-3 to słabo, 4-8 przeciętnie, a 9-10+ to już mocno. Siła wykupienia nie jest w żaden sposób narzucona, a ta zasada powstała, aby niektórzy gracze nie przeczekiwali licytacji licząc, że mogą dużo zyskać wydając mało punktów.

Licytacje odbywają się według zasad aukcyjnych. Oznacza to, że jeśli co najmniej dwóch Gubernatorów chce zdobyć coś na drodze licytacji, to jeden z nich musi zaoferować cenę wywoławczą za daną opcję z listy, a w odpowiedzi inni mogą przebić jego ofertę poprzez podanie wyższej stawki lub spasować, czyli wycofać się z licytacji. Licytację wygrywa osoba, która osiągnie maksymalny dopuszczalny pułap punktów w danej części Fazy lub osoba, która pozostanie w licytacji, gdy pozostali Gubernatorowie się z niej wycofają.

Kreator Krain

Faza I – Prowincje

Punkty do wydania na Fazę:		
LOW: 20	MED: 30	HIGH: 40
Faza dzieli się na:		
REJONY		
PUNKTY ORIENTACYJNE (WRAZ Z KŁOPOTAMI)		

Rejony

Każdy Gubernator zaczyna z jedną prowincją. W prowincji znajdują się trzy rejony albo tzw. okienka (slots), z których każde reprezentuje inną część krainy należącej do Gubernatora. W momencie startu rozgrywki wszystkie trzy okienka w każdej prowincji są Pustkowiami (wartymi 0 punktów). Po ustaleniu rodzaju settingu i odpowiednim przydzieleniu punktów, pierwszeństwo ma Gubernator-Elekt (jeśli nie ma wyznaczonego Elekta, gracze powinni ustalić pomiędzy sobą, który z nich rozpocznie rozgrywkę). Po kolej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, Gubernatorowie wykupują rejony lub zostawiają okienka bez zmian, aż wszystkie będą wypełnione, przy czym „wszystkie” oznacza minimalnie dwa okienka wypełnione innym terenem niż Pustkowie. Rejony mogą się powtarzać. W tym momencie rozgrywki inni gracze nie mogą jeszcze interweniować w działania pozostałych

Lista Rejonów (Nazwa: Cena)	
Pustkowie : 0	Pojezierze: 3
Las: 1 [^]	Wybrzeże: 3
Mokradła: 1	Podwodna Kraina: 6**
Tereny Uprawne: 1	Podziemna Kraina: 6**
Dorzecze: 2	Spaczone Ziemie: 6 *
Wzgórze: 2	Latające Wyspy: 8 **
Archipelag: 3	Częstka innego Wymiaru: 10 **
Góry: 3 [^]	Powiększenie prowincji: 4
Kanion: 3	

Legenda:

* -od **MED**

** - od **HIGH**

[^] - możliwość ulepszenia

Opis Rejonów:

Pustkowie: 0	Ulepszenie: Nie
Pustynia, tundra, martwe ziemie. Teren prawie nie zamieszkały, z trudnymi warunkami do życia i prawie kompletnym brakiem jakichkolwiek wartościowych zasobów.	
Mokradła: 1	Ulepszenie: Nie
Torfowiska, bagna, tereny podtopione. Teren ten jest w większości dziki i niezamieszkały, ale można tu znaleźć rzadkie gatunki zwierząt i roślin, a czasem i zasoby naturalne.	
Tereny Uprawne: 1	Ulepszenie: Nie
Płaskie tereny, na których można uprawiać wszelkiej maści produkty rolne. Nic dodać, nic ująć.	

Las: 1

Ulepszenie: Tak

Knieja, puszcza, gaj. Teren bogaty w drewno, zwierzynę i dzikie owoce.

Ulepszenie – Śnieżny: 1

Nie dość, że las, to jeszcze przez większą część roku pokryty jest śniegiem.

Posiada specyficzne dla tego klimatu rośliny, zwierzęta... i potwory.

Ulepszenie – Wysoki: 1

Wysoki las porośnięty jest rzadkimi i wysokimi drzewami takimi jak sekwoje czy baobaby. Rośliny te są trudne w uprawie, za to mogą być domem wielu ras chętnie mieszkających pośród drzew.

Ulepszenie - Starożytny: 3**

Starożytny las porastają prastare drzewa o magicznych właściwościach. Dla wielu mieszkańców Królestwa takie miejsca są święte i niewielu jest na tyle odważnych, aby zapuścić się głęboko w te knieje.

Dorzecze: 2

Ulepszenie: Nie

Teren w dużej części pokryty rzeką i jej odnogami. Jest on mocno zaludniony i doskonale nadaje się do transportu wodnego, rybołówstwa, stawiania młynów wodnych i tartaków.

Wzgórze: 2

Ulepszenie: Nie

Teren w części nieokiełznany, a w części uprzemysłowiony z racji występujących na nim zasobów. Osiedla raczej są od siebie odizolowane, zaś jaskinie i trudno dostępne szlaki są domem dla dzikich plemion i bandytów.

Archipelag: 3

Ulepszenie: Nie

Duża wyspa lub kilka małych wysepek połączonych ze sobą płytką wodą. Teren ten obfituje zazwyczaj w unikatowe gatunki zwierząt i roślin, a z racji tego, że są to wyspy, ma on często znaczenie strategiczne.

Góry: 3

Ulepszenie: Tak

Masyw górski, fałdowy, zrębowy czy wulkaniczny. Bogaty w najróżniejsze złoża mineralne, roślinność i zwierzynę górska, pełen dolin i kotlin.

Ulepszenie – Śnieżne: 1

Pokryty lodowcami i śniegiem, znacznie bardziej niegościnna wersja gór, za to mniej wyeksploatowana z zasobów.

Kanion: 3

Ulepszenie: Nie

Wielka szczelina będąca przykładem mocy żywiołów, które ukształtowały nasz świat. Tereny te poza walorami estetycznymi mogą mieć strategiczne znaczenie, ale także skrywać wiele niebezpieczeństw w okolicznych jaskiniach.

Pojezierze: 3

Ulepszenie: Nie

Bardziej cywilizowana, choć wciąż w większości nieokiełznana, wersja mokradeł. Mogą to być zwykłe zalewy, ale także setki małych jezior pełnych tajemnic, obfitujących w ryby i rzadkie rośliny pożądane przez wielu zielarzy.

Wybrzeże: 3

Ulepszenie: Nie

Teren, który łączy się z dużym akwenem wodnym, morzem lub nawet oceanem. W większości składa się z dzikich plaż, klifów i ujść rzek. Idealne miejsce na transport morski, poławianie wielorybów i ekspedycje badawcze.

Podwodna Kraina: 6**

Ulepszenie: Nie

Zdatna do zamieszkania przez podwodne, a także przy pewnych usprawnieniach, normalne rasy ziemia o niezwyklej egzotyce i niedostępnej dla powierzchni faunie i florze. Dzięki swemu unikatowemu położeniu, kraina ta oferuje wiele przygód i niebezpieczeństw nieznanych dotąd bohaterom graczy.

Zasada specjalna - Podwodna Kraina może być wykupiona tylko raz.

Podziemna Kraina: 6**

Ulepszenie: Nie

Zlepek olbrzymich jaskiń złączony w jedną bogatą w zasoby mineralne podziemną krainę o unikatowej faunie i florze. Niewiele ras jest w stanie nazwać taki teren swoim domem, ale zawsze znajdują się małe osady i kolonie istot gotowych odkryć co skrywa ciemność.

Zasada specjalna - Podziemna Kraina może być wykupiona tylko raz.

Spaczone Ziemie*: 6

Ulepszenie: Nie

Jałowy teren nasiąknięty przerażającą, pierwotną magią. Być może wiele lat temu pokonano tutaj jakiegoś arcydemonia albo głęboko pod ziemią śpi tu jakaś czcigodna prabestia. Mimo klątwy rzuconej na ten teren, wiele osób decyduje się osiąść w tej okolicy w poszukiwaniu niezwykłych minerałów lub też licząc na to, że uda im się ujarzmić drzemiącą w ziemi moc.

Latające Wyspy:** 8

Ulepszenie: Nie

Wyrwane przez potężną magię, interwencję bogów lub inną entropię, te fragmenty ładu lewitują kilkaset metrów nad ziemią niewzruszone na działanie wiatrów i innych żywiołów. Ich specyficzna lokalizacja ma olbrzymie znaczenie strategiczne, gospodarcze i przemysłowe. Wiele latających ras i zwierząt czuje niezwykle pociąg do takich miejsc.

Cząstka Innego Wymiaru:** 8

Ulepszenie: Nie

Kiedyś na tej ziemi miało miejsce coś strasznego. Być może stał tutaj portal, przez który przetoczyła się armia demonów, albo jakiś śmiertelnik próbował dokonać transcendencji i osiągnąć status bóstwa za wszelką cenę. Niemniej jednak, ten teren na zawsze został odmieniony i na tym obszarze znajduje się obecnie obca flora i fauna z innego wymiaru, a znane prawa fizyki niekoniecznie tu obowiązują. Niewiele istot z Królestwa decyduje się tutaj zamieszkać, lecz ci najodważniejsi dostrzegają w tym miejscu wiele możliwości na zdobycie nieskończonych skarbów i zasobów tysiąca światów.

Zasada specjalna – Cząstka Innego Wymiaru może być wykupiona tylko raz.

Przedłużenie prowincji o dwa wolne rejony: 4

Ulepszenie: Nie

Niektóre prowincje są po prostu większe od innych. Czy ziemie te zdobyto je niedawno, czy też po prostu teren ten od dekad był uznany za niczyj, nie ma to większego znaczenia. Dwa wolne rejony są traktowane jako Pustkowia, które można dowolnie przekształcić w inne rejony (oczywiście trzeba te rejony wykupić tak samo jak pozostałe).

Zasada specjalna – Może być wykupiona tylko raz.

Przykład: Piotrek ma ochotę stworzyć prowincję będącą terenem pustynnym, ale jako, że inni nie do końca podzielają ideę gry fabularnej na pustyni, zaznaczył, że w takim razie będzie ona najbardziej wysuniętą prowincją na południe i dzięki temu nie będzie zakłócać realizacji pomysłów innych graczy. Wybrał więc **Wzgórza, Las** (z zaznaczeniem, że chodzi mu o skamieniały rejon pełen pozostałości lasu) oraz **Wybrzeże**. Janusz od razu podchwycił pomysł i również wybrał **Wybrzeże**, tworząc jeden akwen. Łącznie Piotrek w tej części Fazy I wydał **6** punktów i zostały mu jeszcze **24** do wykorzystania w dalszej części fazy.

Punkty Orientacyjne

Kiedy prowincje zostaną już wypełnione odpowiednimi terenami, można przejść do

kolejnej części Fazy I. W tym momencie, każdy z Gubernatorów wybiera, w którym rejonie znajdzie się stolica jego prowincji, o której powiemy więcej nieco później. Od tego momentu inni gracze mogą już ingerować w poczynania pozostałych Gubernatorów. W tym momencie prowincja składa się ze stolicy prowincji oraz trzech lub więcej rejonów geograficznych. Teraz należy wypełnić rejony czymś ciekawym, nieprawdą? Każdy z rejonów, jakie posiada Gubernator, może pomieścić dwie pomniejsze lokalizacje zwane Punktami Orientacyjnymi. Wyjątek stanowi tutaj rejon, w którym znajduje się stolica prowincji, albowiem ona jest już automatycznie uznana za Punkt Orientacyjny. Z puli punktów, jaka pozostała po pierwszym etapie tej fazy, można kupić najróżniejsze, ciekawe lokalizacje. Warto mądrze rozdysponować te punkty, ponieważ ich nadmiar na koniec tej fazy przepadnie i nie przejdzie do Fazy II.

Może się również zdarzyć, że Gubernatorowi zabraknie punktów na wykupienie jakiegoś ciekawego Punktu Orientacyjnego, a koniecznie będzie chciał go mieć. W tym momencie może on poprosić drugiego gracza o pożyczanie mu paru punktów w zamian za pomoc w dalszej fazie gry. Jeśli nie uda się zdobyć pomocy innych Gubernatorów, gracz zawsze może zesłać na rejon Kłopot. Kłopot jest jak dodatkowy rejon/punkt orientacyjny – z tą różnicą, że wstawiając Kłopot na jeden z rejonów zamiast płacić za niego, dostaje się dodatkowe punkty do rozdysponowania. Oczywiście, jak sama nazwa wskazuje, Kłopoty przynoszą negatywne efekty dla prowincji. Niektórzy Gubernatorowie mogą być złośliwi i podczas swojej kolejki mogą zesłać Kłopot na rejon należący do innego Gubernatora. W tym przypadku gracz płaci za Kłopot normalnie, tak jakby to był Punkt Orientacyjny. Na jeden rejon może przypaść tylko jeden Kłopot. Gracz nie może kupić sobie Kłopotu tylko po to, żeby zyskać punkty i przeznaczyć je na zakupienie Kłopotów dla innych Gubernatorów.

Punkty Orientacyjne (Nazwa:Cena)	
Browar, miejscowy: 1	Krater: 2
Cmentarz: 1	Latarnia morska: 2
Cud natury, mały: 1	Miasteczko: 2
Dziw, mały: 1	Plantacja, duża: 2
Fort: 1	Posąg, duży: 2
Grobowiec, mały: 1	Posiadłość szlachecka: 2
Kapliczka: 1	Ruiny, duże: 2
Kopalnia: 1	Winnica, duża: 2
Kurhan: 1	Zajezdnia, sławna: 2
Manufaktura: 1	Zróznicowana roślinność: 2
Menhir: 1	Zróznicowana zwierzyna: 2
Plantacja, mała: 1	Ambasada: 3
Posąg, zwykły: 1	Browar, państwowy: 3
Ruiny, małe: 1	Fabryka: 3
Winnica, mała: 1	Fortyfikacje obronne: 3
Zajezdnia, popularna: 1	Grobowiec, nekropolis: 3
Browar, regionalny: 2	Gród: 3
Cmentarzysko potworów: 2	Katedra: 3
Cud natury, duży: 2	Ruiny, olbrzymie: 3
Dziw, duży: 2	Uczelnia: 3
Faktoria Handlowa: 2	Zajezdnia, legendarna: 3
Garnizon: 2	Zamek arystokraty: 3
Grobowiec, duży: 2	Posąg, kolosalny: 4
Jezioro: 2	Magiczna Polana: 6 *
Kamieniołom: 2	Smocza Kraina: 10 **

* - od **MED**

** - od **HIGH**

Wybrane Punkty Orientacyjne:

Dziw	Cena: Mały – 1, Duży - 2
Dziw to określenie obiektu, którego wysokość dochodzi do ok. 5 metrów. Jak sama nazwa wskazuje obiekt ten jest czymś dziwnym i niespotykanym w otaczającym go świecie. Może to być przybity do drzewa szkielet nieznanego żołnierza albo czarny jak smoła monolit o idealnie prostych bokach znajdujący się pośrodku pustkowia. W przypadku dużego dziwu pułap, do którego dochodzi jego wysokość, wynosi 25 metrów. Może to być na przykład wiecznie wyschnięte drzewo, na którym całymi dniami przesiaduje chmara kruków albo kawałek czarnego lodu z łowca, który nigdy się nie roztopia.	

Miasteczko, Gród	Cena: Miasteczko – 2, Gród - 3
O ile w prowincji (w zależności od jej skali) istnieją wioski i miasteczka, o tyle wykupienie tego Punktu Orientacyjnego oznacza, że dane miejsce ma duże znaczenie dla prowincji. Może to być szybko rozwijające się miasteczko powstałe w wyniku gorączki złota, lub też starożytny gród będący w cieniu nowszego grodu-stolicy prowincji.	

Grobowiec	Cena: Mały – 1, Duży – 2, Nekropolis - 3
Grobowiec to klasyczne miejsce występujące w sesjach RPG. Śmiałkowie zapuszczają się w jego głębie w poszukiwaniu sławy i pieniędzy. O ile takich miejsc może być w zasadzie wiele zarówno w prowincji, jak i w rejonie, to wybranie ich jako Punktu Orientacyjnego będzie oznaczać, że są one częścią lokalnego folkloru i są na swój sposób sławne. Mały grobowiec może w istocie być nawiedzonym cmentarzem, na którym można spotkać niespokojnego ducha poległego bohatera, duży z kolei może być rozległym lochem z mauzoleum zbudowanym na cześć jakiegoś okrutnego, acz sprawiedliwego, króla. Z kolei nekropolis, to wymarłe z nieznanых powodów miasto, zniszczone przez nadnaturalny kataklizm lub po prostu ponury symbol rzezi, jaką dokonał jakiś watażka w zamierzonych czasach.	

Magiczna Polana**Cena: 6**

Jak każdy inny Punkt Orientacyjny, tak i Magiczna Polana ma w sobie coś, co wyróżnia ją od innych podobnych miejsc w rejonie i w prowincji. Jak sama nazwa wskazuje, jest to teren magiczny i można się tu spodziewać niezwykłych rzeczy. Może to być jedyne miejsce w okolicy, gdzie można zdobyć rzadki nimfowy nektar, albo jest to lokacja, na której równo o północy podczas pełni szkielety dawno zapomnianych przodków wstają i tańczą porywając każdego napotkanego śmiertelnika do Danse Macabre.

Zasada Specjalna – niedostępne dla **LOW**

Latarnia Morska**Cena: 2**

W wielu prowincjach, znajdujących się nad morzem lub oceanem, nieocenioną pomocą okazują się wybudowane tam latarnie morskie. W przypadku, gdy taka latarnia morska otrzymuje status Punktu Orientacyjnego, oznacza to, że jest ona wyjątkowa. Być może jest największą budowlą w rejonie, albo jest jedyną pozostałością po jakimś nieznanym ludzie niezapisanym na kartach historii, albo jej wygląd wskazuje na architekturę nie pochodzącą z tego rejonu, czy z tego świata.

Zasada specjalna – Latarnię Morską można wykupić wyłącznie na rejonie **Wybrzeże** lub **Archipelag**.

Smocza Kraina**Cena: 10**

Wybierając ten Punkt Orientacyjny, Gubernator bierze do ręki obosieczny miecz. Z jednej strony ma on dostęp do rzadkich i cenionych materiałów takich jak smocze łuski i kości. Przy odrobinie szczęścia można na tym terenie nawet zdobyć młode smoki i wytresować je na wierzchowce godne samych króli. Z drugiej jednak strony ziemie te są zamieszkiwane przez smoki, a jak to ze smokami bywa, może dojść do nieciekawych incydentów, a gdy pośród latających jaszczurów mogą skończyć się katastrofalnie dla całej prowincji.

Zasada Specjalna – niedostępne dla **LOW** i **MED** oraz możliwość wykupienia tego Punktu Orientacyjnego tylko za specjalnym przyzwoleniem Mistrza Gry!

Kłopoty**Lista Kłopotów
(Nazwa: Cena)**

Bandyci, słabi: 1	Wiedźma, kabała: 2*
Barbarzyńcy, grupa: 1	Wilkołak, samotny: 2
Kult Mrocznych Bóstw, grupa : 1	Aktywność separatystyczna: 3
Mag renegat, słaby: 1	Bandyci, armia maruderów: 3
Niebezpieczna pogoda, słaba: 1	Gigant: 3
Niebezpieczna zwierzyna, zwykła: 1	Ksenofobia, nieufność: 3
Niegościnnie teren: 1	Mag renegat, potężny: 3*
Wiedźma, pojedyncza: 1	Niebezpieczna zwierzyna, legendarna: 3*
Wampir, młody: 1	Wampir, koteria: 3*
Bandyci, zorganizowani: 2	Wiedźma, sabat: 3**
Barbarzyńcy, plemię: 2	Wilkołak, wataha: 3*
Kult Mrocznych Bóstw, sekta: 2	Barbarzyńcy, horda: 4
Mag renegat, niebezpieczny: 2*	Ksenofobia, nienawiść: 4
Niebezpieczna pogoda, silna: 2	Plaga: 4
Niebezpieczna zwierzyna, magiczna: 2*	Gigant, plemię: 5*
Skłócone plemiona: 2	Wampir, przedwieczny: 5**
Słaba infrastruktura: 2	Bestia z Legend: 6*
Wampir stary: 2	Ksenofobia, pogrom: 6
Wieczna Mgła: 2*	Wroga armia: 6

Legenda:

* -od **MED**

** - od **HIGH**

Zarówno Punkty Orientacyjne jak i Kłopoty powinny mieć charakter unikatowy i występować tylko raz w danej prowincji.

Wybrane Kłopoty:

Niebezpieczna pogoda

Cena: słaba - 1, silna - 2

O ile nazwa jest dość wymowna, to warto znać różnicę obu kłopotów. Słaba wersja to ulewne deszcze, sztormy lub susza. Silna wersja to z kolei powodzie, tornada, a nawet trzęsienia ziemi.

Ksenofobia

Cena: nieufność - 3, nienawiść - 4, pogrom - 6

Istoty rozumne nie lubią przyznawać się do porażek. Znacznie łatwiej jest obarczyć winą za nie inne istoty, czy to ze względu na odmienne obyczaje, kolor skóry czy rasę. O wiele gorzej jest, gdy uprzedzenia te w wyniku wojen lub zwykłej demagogii wymykają się spod kontroli. Nieufność reprezentuje poziom ksenofobii, przy którym mieszkańcy rejonu mogą odmawiać sprzedaży swych produktów i usług obcym, mogą się też dopuścić ich otwartego szykanowania. Nienawiść z kolei reprezentuje poziom, przy którym prześladowana grupa będzie aresztowana za swoją odmienność, przepędzana, a nawet mordowana z zimną krwią. Z kolei pogrom oznacza otwarte polowania na prześladowaną grupę, masowe egzekucje, którym może towarzyszyć wsparcie takich działań ze strony przedstawicieli władzy na wyższych szczeblach.

Zasady specjalne – w zależności od wybranego settingu należy wybrać konkretną grupę będącą celem Ksenofobii. Warto wziąć pod uwagę, że nie każdy toleruje takie tematyki na swoich sesjach i najlepiej skonsultować się z Mistrzem Gry i innymi graczami przed wyborem tego Kłopotu.

Wampir

Cena: młody - 1, stary - 2, koteria - 3, przedwieczny - 4

Jest kilka Kłopotów w postaci nadnaturalnej skali. Wampir został wybrany jako przykład dla wszystkich nadnaturalnych stworzeń, aby pokazać jak wygląda to w punktach. Młody wampir to świeżo upieczony krwio pijca, który stanowi lokalny problem, żerując na nieszczęsnych niewiastach. Starszy wampir, to taki, który ma już kilka stuleci za sobą, wyrafinowany gust i jasno określone cele, jak na przykład chęć kontroli prowincji. Koteria wampirów to grupa kilku krwio pijców, w różnej kategorii wiekowej, zjednoczona wspólnym celem i wzajemną ochroną. Z kolei przedwieczny liczy sobie kilka tysięcy, lub jest jednym z pierwszych wampirów, jacy zostali w ogóle stworzeni na tym świecie. Jego knowania nie ograniczają się do granic prowincji czy Królestwa.

Zasady specjalne – koteria jest niedostępna dla **LOW**, a przedwieczny dla **LOW** i **MED**.

Bestia z Legend

Cena: 6

W światach fantasy często wspomina o się o wielkich i straszliwych potworach, które sieją spustoszenie i pożogę wszędzie tam, gdzie się pojawiają. Jeśli wybrano ten Kłopot, oznacza to, że w rejonie pojawiła się jedna z mitycznych bestii, co powoduje spory problem dla jego mieszkańców. Owe Bestie dzielą się na trzy typy:

Latające – potwory te posiadają skrzydła lub umiejętność lewitacji, a ich głównym atutem jest właśnie walka w powietrzu i atakowanie celów naziemnych. Typową bestią latającą jest *Smok* – olbrzymi jaszczur ziejący ogniem lub innymi niszczycielskimi środkami. Gruba skóra i twarde łuski powodują, że niestraszne są mu żadne zagrożenia ze strony zwykłych śmiertelników.

Naziemne – wielkie i złowrogie istoty, które gdy tylko pojawią się w danym rejonie, automatycznie stają na szczycie lokalnego łańcucha pokarmowego. Przykładowa bestia naziemna to *Tytan* – legendarny gigant o skórze wykonanej z magicznego, żywego metalu. Kiedy pojawi się w rejonie, żaden zamek, czy miasto, mu się nie oprze. W zasadzie to nikt nie może czuć się bezpieczny w jego pobliżu, gdyż apetyt tej istoty jest przeogromny.

Wodne – potwory, których największą przewagą jest ich naturalna więź z wodą. Występują głównie w okolicach prowincji nadmorskich i archipelagów. Przykładową bestią wodną jest *Kraken* – największy przedstawiciel olbrzymich kałamarnic, który raz rozgniewany zamieni nawet najspokojniejsze wody w śmiertelną pułapkę dla każdego statku i przybrzeżnego miasteczka.

Zasada Specjalna - ten Kłopot może być użyty tylko na rejonie *Archipelag*, *Podwodna Kraina* lub *Wybrzeże*.

Przykład: Mając 24 punkty, Piotrek mógł swobodnie przydzielić Punkty Orientacyjne. Najpierw jednak musiał zdecydować, gdzie znajdzie się stolica jego prowincji. Wybrał on Wybrzeże, dedukując, że będzie to najlepsze miejsce na życie kulturalne, handlowe i militarne w jego prowincji. Mając pięć miejsc na Punkty Orientacyjne (dwa na Wzgórzach, dwa w Lesie i jeden na Wybrzeżu) zaczął wybierać ich typy. I tak w lesie umieścił **Dziw, Duży** (2 punkty) w postaci wiecznie kwitnącego drzewa, niewzruszonego na warunki, w jakich się znajduje oraz **Grobowiec, Nekropolis** (3 punkty). Na wzgórzach zdecydował, że będzie **Cmentarzysko potworów** (2 punkty) w postaci trupiarni słoni, do którego zwierzęta przybywają w momencie, gdy ich czas przeminął oraz **Kamieniołom** (2 punkty). Na Wybrzeżu postanowił, że oprócz stolicy prowincji, znajdować się będzie również fort (1 punkt)

strzegący szlaków przed bandytami. Łącznie Piotrek wydał **10** punktów i zostało mu ich jeszcze **14**. Inni Gubernatorzy widząc prowincję Piotrka postanowili mu nieco popsuć szyki. Łukasz nasłał Kłopot na Wybrzeże w postaci **koterii wampirów**, Asia z kolei nasłała Kłopot na Wzgórza w postaci **plemienia gigantów**. Janusz zdecydował się spasować, zatem Wojtek nasłał Kłopot na Las w postaci **niebezpiecznej zwierzyny**. Kiedy wszystkie rejony miały już przyznane swoje kłopoty, Piotrek wykonał swój ruch – nie oszczędzał tych 14 punktów na Kłopoty, żeby ich teraz nie wykorzystać kreatywnie na prowincjach innych Gubernatorów...

DUMA PROWINCJI

Kiedy już wszystkie tereny, Punkty Orientacyjne i Kłopoty zostały przypisane, należy zastanowić się z czego prowincja słynie i z czym będzie się pozytywnie kojarzyć mieszkańcom innych prowincji. Jest to zasada opcjonalna i nie wymaga ona rozdysponowywania żadnych punktów. Niech gracze ustalą między sobą, co mają unikatowego i czy będą mieli do tego dostęp (pustynna prowincja raczej nie będzie słynęła z drewnianych wyrobów itp.)

Zamieszczone poniżej przykłady służą zobrazowaniu niektórych aspektów owej „dumy” prowincji. Gracze mogą sami wymyślić sobie, pod warunkiem zachowania umiaru i zdrowego rozsądku, z jakich produktów lub zachowań będzie słynęła ich prowincja, np.: *wina, sery, chleb, meble, jabłka, miód pitny, łodzie, słodycze, ubrania, gościnność, krowy, robotnicy, pszenica, dywany, miecze, łuki, zbroje, tarcze, konie, drzwi, biesiady, ryby, kraby, perły, piwo, wieprze, kozy, sadzonki, owce, wełna, garbarstwo, chmiel, winogrona, artyści, krasomówstwo, lutnie, absolwenci, książki, uprawy, psy, sokoły, obróbka kamieni, garncarstwo, itp.*

Faza II – Frakcje

Punkty do wydania na Fazę:		
LOW: 20	MED: 30	HIGH: 40
Faza dzieli się na:		
RODZAJ DZIAŁALNOŚCI		
FACHY		
WPŁYWY		
LIDER (WRAZ Z NIESZCZĘŚCIAMI)		

Nie tylko rejony i punkty orientacyjne znajdują się w prowincjach Gubernatorów. Wiele organizacji, często znanych w całym Królestwie, a czasami i poza jego granicami, wywodzi się z prowincji. Faza II jest właśnie o frakcjach działających w całym Królestwie, a nie w pojedynczych prowincjach. Mowa tutaj o wszelkich siłach politycznych i społecznych, które mają wpływ na losy Królestwa, począwszy od domów szlacheckich, które są pierwowzorem partii politycznych, poprzez odłamy religijne swoich Patronów, a na gildiach zabójców kończąc. Wszystkie Frakcje cechuje jednak to, że skromne początki ich panowania miały miejsce w prowincji Gubernatora i ich główna siedziba do dziś się tam znajduje. Maksymalny pułap w trakcie licytacji wynosi 10 punktów na każdy podpunkt, za wyjątkiem Nieszczęść, przy których limit ten zostaje zdjęty.

Rodzaj Działalności

Zanim Gubernator zdecyduje się na stworzenie organizacji, musi zastanowić się jaki charakter i rodzaj działalności będzie miała organizacja wywodząca się z jego prowincji. Wybór działalności jest unikatowy i jeśli parę innych osób chce wybrać ten sam typ działalności, to gracze będą musieli się licytować. Wyjątek stanowi tutaj Dom Szlachecki – organizacje takie jak te mogą znajdować się w każdej prowincji. Na jednego Gubernatora przypada tylko jedna frakcja.

Po wybraniu, lub wygraniu w licytacji, typu organizacji, każdy z Gubernatorów może wybrać jedną z dwóch Cech (o których więcej będzie za chwilę) przypisanych do danego typu. Wybrana cecha będzie dostępna wyłącznie dla danej grupy.

Lista Rodzajów Działalności

Dom Szlachecki – Wpływ: Dwór Królewski	Gildia Złodziei – Przemyt
Gildia Magów – Magia Wysoka	Kompania Kupiecka – Monopol
Gildia Najemników – Czystki	Sekta – Fanatyzm
Gildia Wojowników – Łowy	Technokracja – Wynalazki
Gildia Zabójców – Królobójstwo	Zakon Rycerski – Krucjata

Opisy Rodzajów Działalności:

Dom Szlachecki

Dom szlachecki to nic innego jak odpowiednik współczesnych partii politycznych, to grupa arystokratów zjednoczona pod jedną banderą. W zależności od celów i tradycji, każdy z rodów może reprezentować jakąś filozofię. Niektóre Domy mogą składać się tylko ze szlachty, a inne przyjmą każdego chętnego w imię „słusznej sprawy”, o ile oczywiście będzie ona zgodna z interesami grupy.

Zasada specjalna – Dom szlachecki można wybrać wielokrotnie.

Specjalizacja: Wpływ: Dwór Króla. Dom szlachecki zaczyna z jednym dodatkowym wpływem. Ów wpływ nie może być wybrany przez inne organizacje, za wyjątkiem innych Domów Szlacheckich.

Gildia Magów

W społeczeństwie Królestwa magowie często są traktowani jak osobna kasta. Wielu mieszkańców się ich otwarcie boi i często te obawy nie są nieuzasadnione. Zdarza się, że grupa magów w celu wzajemnej ochrony tworzy organizację zajmującą się odnajdywaniem młodych magów i pomocą przy zapanowaniu nad ich mocami. Niekiedy to Król powołuje taką organizację, by mieć magów na oku i móc ich wykorzystać w razie nadejścia jakiejś katastrofy.

Zasada specjalna – Typ niedostępny dla systemów LOW

Specjalizacja: Wysoka Magia. Gildia Magów ma w swoich szeregach kilku najpotężniejszych czarodziejów, zaklinaczy i czarnoksiężników w Królestwie. Ci magowie potrafią czynić znacznie więcej niż tylko zapalać wzrokiem pochodnie i chodzić po tafli głębokiej wody.

Gildia Najemników

Gdy siły zbrojne Królestwa nie wystarczają, lub gdy jakiś bogaty szlachcic potrzebuje kogoś do zniszczenia rywala, na scenę wkraczają gildie najemników. Są one mieszanką na wpół wyszkolonych zabijaków i okrytych niesławą weteranów wojennych. Jak każda taka organizacja, pracują oni w szarej strefie wykonując różne misje, głównie związane z wojennym rzemiosłem. Niektóre takie gildie po wielu latach aktywności osiągnęły coś w rodzaju prestiżu międzynarodowego, z kolei duży odsetek kompanii najemniczych odszedł w niepamięć zastąpiony przez inne, młodsze grupy żądne krwi i złota.

Specjalizacja: Czystki. Najemnicy są skupiskiem różnego rodzaju wojowników o raczej szemranej reputacji. Wiele kontraktów, jakie otrzymują takie gildie, polega na wykonaniu poufnego zadania wymagającego często likwidacji świadków. Nie ma znaczenia czy będzie to garstka niedobitków z bitwy, czy też całe miasteczko, najemnicy nie cofną się przed niczym, rzecz jasna za odpowiednią cenę.

Gildia Wojowników

Często mylna z gildią najemników, gildia wojowników to coś więcej niż początkowo się wydaje. O ile podobnie do gildii najemników wykonuje ona kontrakty wojskowe i około wojskowe, to na tym podobieństwa się kończą. Większość gildii wojowników stara się unikać wojen i dużych konfliktów zbrojnych, skupiając się na pomniejszych zleceniach, takich jak poszukiwanie skarbów, eskorta karawan czy ściganie zbiegłych skazańców. Gildie takie jak te posiadają swoistą elitę kadrową, często w postaci dawnych żołnierzy królewskich, podstarzałych wędrownych rycerzy i emerytowanych generałów króla.

Specjalizacja: Łowy. Czy to ściganie w pojedynkę zbiegłego więźnia, kilkusobowa wyprawa po ukrywającego się w sąsiednim państwie maga, czy też zorganizowany atak na siedzibę wampirów, Gildia Wojowników jest ekspertem w dziedzinie opracowywania taktyki i tropienia najróżniejszych delikwentów.

Gildia Zabójców

W każdym Królestwie istnieje zapotrzebowanie na pewne... usługi, lecz trzeba użyć odpowiednich narzędzi, by nie pobrudzić sobie rąk. Gildia Zabójców jest często nienawidzoną, lecz potrzebną organizacją, zajmującą się wszelkiej maści sposobami likwidacji celów. Mogą to być zarówno zamieszkujący opuszczone kanały Stolicy zawodowi zabójcy lojalni tylko wobec pieniędzy, jak i sankcjonowana przez państwo starożytna organizacja z siedzibą dostępną dla każdego, kto wie jak przeprowadzić skomplikowane rytualne procedury i kogo rzecz jasna stać na jej usługi.

Specjalizacja: Królobójstwo. Każda organizacja może zajmować się zabijaniem innych, ale Gildia Zabójców wyspecjalizowała się w zabójstwach osób na wysokich szczeblach oraz morderstwach cechujących się największym stopniem ryzyka. Może tu być mowa o kilkumiesięcznym pościgu za dekadentem kupcem, prowadzonym w ramach zemsty pokrzywdzonej rodziny pewnego chłopca, a także o zabójstwie samego Króla, pieczołowicie przygotowywanym przez wiele lat, w którym główną rolę będzie odgrywał inny członek rodziny Królewskiej.

Gildia Złodziei

Tak jak Gildia Zabójców, tak i Gildia Złodziei jest swoistym cechem zrzeszającym fachowców świadczącym wyrafinowane, aczkolwiek nielegalne, usługi. Podobnie jak inne frakcje znajdujące się w Królestwie ma ona swoiste metody działania. Mowa tu o niemal wszystkim od szpiegowania przedstawicieli arystokracji za pomocą żebraków i handel tak zdobytymi informacjami, poprzez haracze, wymuszenia i zastraszanie, aż po włamania, kradzieże i fałszerstwa. Nikt nie lubi Gildii Złodziei ze względu na to czym się ona zajmuje, lecz z drugiej strony każdy chciałby ją mieć po swojej stronie i zapewnić sobie wyłączność na korzystanie z jej usług.

Specjalizacja: Przemysł. Sztuka złodziejstwa nie zawsze polega wyłącznie na zabieraniu czegoś innym. Czasami potrzebna jest migracja poszczególnych dóbr, niekoniecznie legalnymi kanałami transportu. Czy to ukradziony obraz, posąg Patrona czy imigranci, ta specjalizacja pozwala na spokojne przemieszczanie dóbr i ludzi pod czujnym okiem straży miejskiej i celników.

Kompania Kupiecka

W większości cywilizowanych państw główną osią napędową Królestwa jest handel. Jak w każdej dziedzinie życia, tak i tu pojawia się organizacja, która pragnie zdobyć jak najwięcej bogactwa i wpływów tylko dla siebie. Kompania kupiecka to często zbiór największych magnatów handlowych chcących kontrolować jak największą część rynku. Takie kompanie mogą działać zarówno otwarcie poprzez dekrety królewskie, jak i może być to tajne porozumienie, które potajemnie kontroluje sporą część rynku np.: narzucając podaż.

Specjalizacja: Monopol. Kompania Kupiecka może za pomocą wpływów i znajomości (lub po prostu pieniędzy) zdobyć wyłączność na handel jednym wybranym produktem. Jest ona w stanie dokonać tego za pomocą licznych placówek porozrzuconych po świecie i zazdrośnie strzeże źródła swojej ekonomicznej potęgi. Gubernator musi wybrać produkt, na który kompania handlowa ma monopol.

Sekta

Słowa kapłanów Patronów i Panteonu mogą zostać różnie interpretowane przez różne grupy. Sekta to odłam kultu jednego z Patronatów, który inaczej interpretuje nauki kościelne. Mogą to być zarówno zbuntowani kapłani, którzy nie zgadzają się z aktualnym stanem rzeczy, jak i grupa, która jest tylko narzędziem dla jakiegoś szalonego guru, który chce popełnić masowe samobójstwo i w ten sposób dostąpić wniebowstąpienia. Większość wyznań tępi takie sekty, albowiem mogą się obawiać, że kiedyś staną się one popularniejsze od religii, z której się wywodzą.

Specjalizacja: Fanatyzm. Sekta zawsze ma szansę na posiadanie swoich zakonspirowanych ludzi w całym Królestwie, osób poddanych indoktrynacji, które będą gotowe poświęcić życie za słuszość sprawy. A czym ta „sprawa” jest, to wciąż pozostaje otartą kwestią.

Technokracja

Dla jednych jest odpowiedzią na magię, dla innych to znak postępu. Technokraci to grupy naukowców, skrybów i żaków wierzących w potęgę rozwoju technologicznego. Używając swoich pomysłów i niezwykłych talentów są w stanie wytworzyć urządzenia, jakich jeszcze świat nie widział. Mogą to być zarówno otwarte grupy naukowców, którzy chcą podnieść standardy życia, jak i pseudoreligijne grupy, zazdrośnie strzegące swoich tajemnic przed tępą tłuszcą.

Specjalizacja: Technologia. Często do takich grup należy naukowa śmietanka Królestwa, przez co frakcja ta posiada wiele unikatowych urządzeń i wynalazków. Większość z nich wyprzedza co najmniej o epokę maszyny i urządzenia, które można na co dzień zobaczyć w Królestwie. W zależności od charakteru działalności technokracji, mogą to być narzędzia codziennego użytku lub parowe maszyny bojowe.

Zakon Rycerski

Czasem, oprócz sił Króla, kapłani Panteonu czują się zobowiązani do posiadania własnych sił zbrojnych. Powołują oni wtedy zakony, których głównym celem jest obrona miejsc świętych Patronów i całego Panteonu. Do takiej grupy mogą przynależać pobożni rycerze oraz kapłani gotowi nie tylko głosić kazania, ale i walczyć, jeśli zajdzie taka potrzeba. Zakony takie mogą być ślepo oddane swym duchowym przełożonym lub też być kompletnie niezależne. Zdarza się, że w imieniu Panteonu toczą one swoje własne wojny.

Specjalizacja: Krucjata. Zakon Rycerski potrafi w dość szybkim czasie zorganizować specjalistyczne wyprawy wojenne o podtekście religijnym. Im większa krucjata, tym większe budzi zainteresowanie i tym łatwiej zachęcić pokaźną liczbę zbrojnych z okolicznych królestw do wzięcia w niej udziału. Wojska biorące udział w krucjatach zazwyczaj składają się z pobożnych, ale słabo wyposażonych chłopów, szlachty zaściankowej oraz rycerzy zakonnych, pasowanych nie przez Króla, ale przez kapłanów Panteonu.

Przykład: Janusz miał ochotę stworzyć **Gildię Złodziei** w swojej prowincji. Łukasz i Wojtek również wpadli na ten sam pomysł. Jako, że Janusz pierwszy wyraził swoje zainteresowanie, to on zaczyna licytację. Bez owijania w bawełnę zaproponował on rozpoczęcie licytacji od **4** punktów. Łukasz przebił ofertę i zaoferował **5** punktów, zmuszając Wojtkę do wycofania się z licytacji. Janusz był jednak uparty i zaoferował **6** punktów. Łukasz zwątpił, a po chwili Janusz pewny siebie zaczął mówić: po raz pierwszy, po raz drugi... po raz trzeci, sprzedane! W ten sposób Janusz za cenę 6

punktów nabył **Gildię Złodziei**, według przelicznika siły licytacji (opisanego we wstępie do Kreatora Krain) wynosiła ona wartość przeciętną. Zostały mu jeszcze **24** punkty do wydania w dalszej części Fazy II. Teraz Janusz sobie spokojnie czeka, podczas gdy Wojtek, Łukasz, Asia i Piotrek licytują się o inne rodzaje działalności.

Fachy

Kiedy już zostaną wybrane typy organizacji, które będą miały swoje siedziby w prowincji, Gubernator musi jeszcze przypisać im trzy fache, które będą je wyróżniać. Ów wybór opisze zarówno preferowany styl działania, jak i obecny status grupy. Dzięki temu grupa będzie miała swoisty kodeks postępowania, niekoniecznie znany osobom spoza organizacji. Tak jak w poprzednim podpunkcie, Gubernatorzy licytują się o swoje fache, których limit wynosi trzy na organizację.

Lista Fachów:

Alchemia	Pojedynki
Bitwy	Polityka
Dyplomacja	Porwania
Handel	Protekcja
Intrygi	Produkcja*
Kradzieże	Szantaż
Korupcja	Szpiegostwo
Magia Niska	Walki
Medycyna	Włamania
Misjonarstwo	Wyprawy
Nauka	Zabójstwa

Legenda:

* - można wybrać wielokrotnie

Wybrane Fachy:

Korupcja

Zawsze, nawet w przenajświętszej ze świętych organizacji, znajdują się osoby z niskimi standardami moralnymi. Fach ten służy do tego, by znajdować takie osoby i wykorzystywać je dla własnych potrzeb. Czy jest to lichwa, czy dostarczanie narkotyków, czy też zwykłe przekupstwo – ten fach pozwoli szybko osiągnąć cel, lecz zazwyczaj z wyższym kosztem niż właściwymi procedurami.

Pasuje do: Gildia Najemników, Gildia Złodziei, Kompania Handlowa.

Magia Niska

Choć gildie magów zrzeszają większość czarodziejów w Królestwie, nie oznacza to wcale, że ich członkowie są jedynymi osobami zdolnymi do rzucania zaklęć. Magia niska pozwala na korzystanie z dobrodziejstw magicznych w ograniczonym zakresie. Może to być sztuczka iluzjonistyczna myląca wzrok, albo możliwość unoszenia obiektów bez ich trzymania. Magia niska może mieć szeroki zakres, należy jednak pamiętać, że jest nie do porównania z Magią Wyższą. Frakcje posiadające ten fach mogą opierać część swoich operacji na wykorzystaniu prostej magii.

Zasada specjalna – poziom Magii Niskiej musi zostać dopasowany do rodzaju settingu

Pasuje do: Gildia Magów, Gildia Zabójców, Technokracja, Gildia Złodziei

Produkcja

Ten fach, jak sama nazwa wskazuje, umożliwia produkowanie na wyłączność jednego produktu ogólnie dostępnego w Królestwie. Zakres dotyczy takich rzeczy jak materiały budowlane, trucizny, alkohole, biżuteria, broń, pancerze.

Zasada Specjalna – ten fach można wielokrotnie wybierać, za każdym razem wybierając inny produkt.

Pasuje do: Gildia Wojowników (uzbrojenie), Gildia Zabójców (trucizny), Zakon (ikony), Kompania Kupiecka

Przykład: Gildia Złodziei znalazła się w posiadaniu Janusza, Gubernator teraz myśli o zakupie fachów dla swej organizacji. Bez żadnej konkurencji nabył **Włamania** za 2 punkty. O **Kradzież** musiał się licytować z Łukaszem i jego Gildią Zabójców, ale ponownie go przelicytował wydając na fach 4 punkty. Przegrał za to z Asią i jej

Domem Szlacheckim walkę o **Szpiegostwo**, ale po srożej batalii udało mu się wygrać od Piotra i jego Sekty **Porwania** wydając na nie 5 punktów. Na koniec tej części fazy Janusz wydał łącznie 11 punktów i zostało mu jeszcze 13 do końca fazy. Będzie teraz musiał ostrożnie planować swoje wydatki.

Wpływy

Jak sama nazwa wskazuje, ten podpunkt trzeciej fazy będzie mówił o wpływach. Nie ma znaczenia czy będzie to krąg wyznawców, czy też po prostu docelowi klienci, działalność grupy przyciągnęła uwagę różnych sił w Królestwie, które mogą chcieć uczestniczyć w jej dalszych działaniach. Dzięki wpływom organizacja ma dostęp do pieniędzy, kontaktów, a także do różnorodnych usług niedostępnych dla zwykłych śmiertelników. Tak jak w poprzednich fazach, tak i tutaj wpływy podlegają licytacji. Różnica jest taka, że w tym podpunkcie fazy frakcja nie musi mieć żadnego Wpływu, aczkolwiek rezygnacja z Wpływu znacznie ograniczy możliwości działania grupy i mocno osłabi efekt immersji w grze. Oczywiście przy dobrym wytłumaczeniu Gubernatora, dlaczego tak jest, może to przynieść ciekawe efekty fabularne. Maksymalny limit wpływów wynosi 4 na organizację.

Lista Wpływów:

Arystokracja	Kapłaństwo
Armia	Minstrele
Biurokraci	Mniejszość Rasowa*^
Biedota	Panteon
Cechy Zawodowe*^	Poszukiwacze Przygód
Chłopi	Półświatki
Dwór Królewski	Rewolucjoniści*
Frakcja^	Rycerstwo
Górnicy	Strażnicy Miejscy
Handlarze	Uczni
Karawany	Wybrany Patron
Karczmy	Żeglarze

Legenda:

* - zasady specjalne

^ - można wybrać wielokrotnie

Wybrane Wpływy:

Cechy Zawodowe

Fracja ma wpływy wśród jednego z cechów rzemieślniczych w Królestwie. Murarze, garncarze, kowale, garbarze, stolarze, krawcy, drwale, rolnicy – to tylko przykładowe cechy, jakie mogą wybrać Gubernatorzy dla swojej Frakcji.

Zasada specjalna – ten wpływ można wybierać wielokrotnie, za każdym razem wybierając inny cech.

Przykładowo pasuje do: Dom Szlachecki (krawcy), Kompania Handlowa (stolarze), Sekta (garbarze)

Fracje

Niektórzy Gubernatorowie nie tylko chcą aby ich frakcja była najlepsza, ale chcą też kontrolować działania innych. Dzięki temu wpływowi frakcja ma powiązania z inną frakcją i może ją częściowo kontrolować.

Zasada specjalna – ten wpływ można wybierać wielokrotnie, za każdym razem wybierając inną frakcję.

Zasada specjalna – Raz wygrany Wpływ w danej frakcji oznacza, że inni gracze nie mogą jej ponownie wybrać do licytacji. W licytacji może wziąć udział Gubernator licytowanej frakcji, zaś jeśli wygra, oznaczać to będzie, że żaden z rywali nie będzie mógł mieć wpływu na jego organizację.

Przykładowo pasuje do: Każda frakcja

Mniejszość Rasowa

Królestwo nie jest jednolitym narodem. Nawet w najbardziej ksenofobicznym narodzie zawsze będą istnieć mniejszości rasowe, narodowe czy etniczne. Ten wpływ umożliwia posiadanie zwiększonej sympatii i uznania danej grupy rasowej.

Zasada specjalna – ten wpływ można wielokrotnie wybierać, za każdym razem wybierając inną mniejszość rasową.

Zasada specjalna – w zależności od rodzaju fantasy, wpływ ten może dotyczyć rasy niedominującej w Królestwie, podgatunku rasy dominującej, grupy etnicznej lub grupy narodowościowej.

Przykładowo pasuje do: Gildia Magów, Gildia Złodziei, Sekta

Rewolucjoniści

W niektórych kręgach istnieją grupy niezadowolone z obecnego stanu rzeczy. Wśród tych niezadowolonych zawsze znajdzie się odsetek ludzi pragnących posunąć się dalej w swych zamiarach, chcących zamienić słowa w czyn. Wierzą oni, że nastał czas zmian i pora obalić nieskutecznego Króla, jego dwór i cały ustrój, zastępując go czymś nowym, świeżym. Rewolucjoniści to wpływ dość niestabilny ze swoimi postanowieniami, a posiadanie go przez Gubernatora może oznaczać, że ma on w jakimś stopniu kontrolę nad ich zachowaniem.

Zasada specjalna – Wpływ ten jest dostępny za zgodą Elekta lub Mistrza Gry.

Zasada specjalna – Rodzaj rewolucji i jej wielkość jest uzależniona od potrzeb Mistrza Gry. Wpływ ten jest nieznany innym frakcjom, nawet członkowie frakcji nie mają o niej pojęcia poza niewielką garstką wtajemniczonych. W zależności od tego czy rewolucja się powiedzie czy nie, frakcja będzie mogła otrzymać spory udział we wpływach po nowym podziale władzy, lub być całkowicie zdyskredytowana, jeśli władza się utrzyma i odkryje frakcję, która wspierała przewrót.

Przykładowo pasuje do: Dom Szlachecki, Gildia Zabójców, Technokracja

Przykład: Janusz i jego złodzieje wolą mieć kilka pomniejszych wpływów, niż jeden znaczący. Bez problemu nabył **Biedotę** za **1** punkt, również wpływ wśród **Żeglarzy** nie kosztował go więcej niż **2** punkty. Musiał obejść się smakiem przy licytacji o wpływy wśród **Kapłaństwa**, albowiem Piotrek oferował o wiele więcej niż Janusz był w stanie wydać. Walka o **Półświatek** z Łukaszem była zacięta, ale musiał on w końcu ustąpić, gdy Janusz zaoferował **4** punkty. Zadowolony z wpływów, jakie znalazły się w posiadaniu Gildii Złodziei, Janusz odpuścił sobie licytację o czwarty wpływ. Łącznie przeznaczył **7** punktów na Wpływy i pozostało mu **8** na ostatnią część fazy.

Lider

Ten podpunkt dotyczy obecnego lidera organizacji – człowieka stojącego za aktywnością i obecnym stanem grupy. W tym momencie trzeba wybrać jego cechy, specjalny ekwipunek, kontakty itp. Część tych cech można wykupić swobodnie, a o część trzeba będzie się licytować (Oznaczone LICYTACJA). Jeśli Gubernatorowi zabraknie punktów, może zawsze wykupić jedno Nieszczęście i podobnie jak w przypadku Kłopotów w Fazie I, uzyskać w ten sposób dodatkowe punkty do wydania.

Gdy wybierze się wszystkie cechy lidera, za pozostałe im punkty gracze będą mogli kupić Nieszczęścia dla innych graczy. W tym przypadku istnieje limit Nieszczęść na jedną frakcję i wynosi on 2. Dodatkowo niektóre cechy lidera mają specjalną zasadę o nazwie **Neguje Nieszczęścia**, która nie pozwala zagrać określonych Nieszczęść na frakcję. Nie można jednak w ten sposób wziąć Nieszczęścia dla dodatkowych punktów i wykupić cechę, która taką negatywną zasadę neguje.

Cechy Lidera (Nazwa:Cena)

Przywództwo, lubiany: 1	Siedziba, wyposażona: 2
Przywództwo, szanowany: 2	Siedziba, samowystarczalna: 3*
Przywództwo, niekwestionowany: 3*	Wyposażenie, wysoka jakość: 1
Wsparcie, władze lokalne: 1	Wyposażenie, najlepsze na rynku: 2
Wsparcie, gubernator prowincji: 2	Wyposażenie, artefakty: 3*
Wsparcie, króla: 3*	Dzierży sygnety władzy: 1
Powodzenie, dobra passa: 1	Dzierży sygnety założyciela frakcji: 2
Powodzenie, rozkwit: 2	Ukrywanie, Dobre: 1
Powodzenie, Złota Era: 3*	Ukrywanie, Nieuchwytny: 2
Siedziba, skromna: 1	Ukrywanie, Miejska Legenda: 3*

Legenda:

* - oznacza licytację/zasady specjalne

Przywództwo

Cena: lubiany – 1, szanowany – 2, niekwestionowany – 3

Licytacja: Tak

Liderzy swoich frakcji powinni liczyć się z tym, że ich styl dowodzenia ciągle jest obserwowany przez innych członków organizacji. Naturalną kolejną rzeczą jest to, że sukcesy są zawsze świętowane, lecz porażki zmuszają ludzi do refleksji. Dzięki przywództwu Lider wie, że jego podwładni będą mu lojalni, posłuszni i dadzą mu kredyt zaufania, gdy zajdzie taka potrzeba.

Zasada specjalna – Licytacja Niekwestionowanego Przywództwa.

Neguje Nieszczęścia: **Uzurpator** oraz **Koniec Szacunku** w przypadku **Niekwestionowanego przywództwa**.

Wsparcie

Cena: lokalne – 1, gubernator – 2, Król – 3

Licytacja: Tak

Dla istnienia frakcji bardzo często ma znaczenie, czy ma ona sojusznika poza swoją organizacją, czy też nie. Potencjalni sojusznicy to ludzie, którzy mają interes w tym by wspierać frakcję i śledzić jej perypetie. Dodatkowo sojusznicy często liczą na usługi organizacji, którą wzięli pod swoje skrzydła. Wsparcie można uzyskać od władz lokalnych w miejscu, gdzie znajduje się siedziba organizacji, od gubernatora prowincji, a nawet od samego władcy Królestwa.

Zasada specjalna – Licytacja Wsparcia Króla.

Neguje Nieszczęścia: **Niechęć Gubernatora** w przypadku Wsparcia Gubernatora oraz **Niechęć Gubernatora** i **Wróg Publiczny** w przypadku Wsparcia Króla.

Powodzenie**Cena:** dobra passa – 1, rozkwit – 2,
Złota Era - 3**Licytacja:** Tak

Dobrego Lidera można poznać po tym, że jego frakcja dobrze prosperuje. To właśnie połączenie charyzmy, ostrożnego planowania i dobrze dobranych fachowców sprawia, że organizacja się rozwija i umacnia swoją pozycję. Oczywiście jednym powodzi się lepiej, innym gorzej, a niektórzy trafiają na najlepszy okres dla swojej organizacji od wielu pokoleń.

Zasada specjalna – Licytacja Złotej Ery.**Neguje Nieszczęścia:** Klęska niepowodzeń oraz **Chude lata** w przypadku Złotej Ery.**Siedziba****Cena:** skromna – 1, wyposażona – 2
samowystarczalna – 3**Licytacja:** Tak

Choć mogą istnieć organizacje bez centralnej siedziby, to jednak posiadanie własnego miejsca ma swoje zalety. W siedzibie członkowie organizacji mogą odpocząć pomiędzy swoimi zadaniami, zaopatrzyć się w niezbędny ekwipunek czy otrzymać kolejne zlecenia. Im lepiej wyposażona siedziba, tym większy prestiż frakcji i Lidera zarówno w oczach rywali, jak i sojuszników.

Zasada specjalna – Licytacja Samowystarczalnej Siedziby.**Neguje Nieszczęścia:** Brak**Wyposażenie****Cena:** wysoka jakość – 1,
najlepsze na rynku – 2,
Artefakty - 3**Licytacja:** Tak

Lider to postać trzymająca całą swoją frakcję w ryzach. Co jakiś czas musi on udowadniać innym swoją wartość i umacniać tym samym swoją pozycję, chociażby poprzez pojedynki, czy wyruszenie samemu na misję. Zebrane przez niego i jego poprzedników najróżniejsze przedmioty mogą się w tym przydać. W przeciwieństwie do większości członków organizacji, Lider ma dostęp do najlepszych przedmiotów na rynku, a zdarza się, że w jego prywatnej kolekcji znajdzie się też kilka artefaktów.

Zasada specjalna – Licytacja Artefaktów.**Neguje Nieszczęścia:** Brak**Sygnety władzy****Cena:** zwykły – 1,
sygnet założyciela – 2**Licytacja:** Nie

Niektórzy Liderzy muszą mieć przy sobie przedmiot świadczący o ich statusie wewnątrz frakcji. Dzięki takim symbolom władzy wiele osób może rozpoznać przywódcę, a ich wartość może osiągnąć bająćskie sumy na czarnym rynku. Sygnety władzy mogą mieć dowolny kształt, w granicach rozsądku rzecz jasna – miecz, zbroja, szaty, berła, pierścienie, naszyjniki.

Neguje Nieszczęścia: Znikoma reputacja oraz **Podważenie autorytetu****Ukrywanie****Cena:** dobre – 1,
nieuchwytny – 2, Miejska
Legenda - 3**Licytacja:** Tak

Gdy nadejdą złe czasy dla organizacji, lub ktoś dybie na jego życie, Lider może spróbować zniknąć z oczu swych rywali i wrogów. Ta cecha lidera pokazuje, jak dobrze może się on ukryć zarówno przed swymi wrogami i rywalami, jak i przed swoją własną organizacją. Dotyczy to posiadania dodatkowych kryjówek, kontaktowania się z obcymi, opłacanymi strażnikami i przewoźnikami. Najlepsi z najlepszych potrafią kontrolować własną frakcję tak, że poza najbliższymi i najbardziej zaufanymi ludźmi nikt nie wie, kim jest i jak naprawdę wygląda ich Lider.

Zasada specjalna – Licytacja Miejskiej Legendy**Neguje Nieszczęścia:** Szara Eminencja w przypadku Miejskiej Legendy

Nieszczęścia

Czy to wielowiekowe gildie, czy młode zakony, organizacje mają tendencję do przyciągania nieszczęść. Każda organizacja boryka się z różnego rodzaju problemami, których źródłem mogą być zarówno rywale zajmujący się podobną działalnością, jak i żądne zemsty ofiary grupy. Z nadmiarów punktów pozostałych w tej fazie Gubernatorzy mogą zesłać po jednym Nieszczęściu na inne frakcje, albo kupić sobie dodatkowe punkty wsparcia dla swojego Lidera.

Lista Nieszczęść (Nazwa:Cena)	
Pech: 1	Niedobór rekrutów: 2
Podważenie autorytetu: 1	Pusty skarbiec: 2
Problemy z kontraktami: 1	Rywalizacja wewnątrz Frakcji: 2
Świeży lider: 1	Zdrada: 2
Znikoma reputacja: 1	Zrywanie z tradycjami: 2
Chude lata: 2	Kłątwa niepowodzeń: 3
Koniec szacunku: 2	Szara Eminencja: 3
Konkurencja: 2	Uzurpator: 3
Niechęć Gubernatora: 2	Wróg Publiczny: 6

Opis Nieszczęść:

Pech	Cena: 1
Czasem zdarza się, że po prostu ktoś złorzeczył frakcji lub zły los sprawił, że ostatnio działania organizacji są naznaczone drobnymi wpadkami. Może to być udany napad w wykonaniu Gildii Złodziei zakończony straceniem połowy ukradzionej sumy w pobliskiej rzeczce, albo udane zawiązanie sojuszu z zagranicznym dygnitarzem, zakończone niesmakiem w ustach po wysłaniu bardzo nietrafionego prezentu dla niego.	

Podważenie autorytetu Cena: 1

Lider dokonał politycznego *faux pas*. Być może po pijaku zrobił coś na tyle głupiego, że członkowie frakcji będą mieli o czym opowiadać przez kilka miesięcy. Być może przez przypadek omyłkowo oskarżył wysoko postawionego członka organizacji o jakąś drobną kradzież, która nigdy nie została mu udowodniona. W każdym razie przez jakiś czas Lider będzie tematem plotek, co niekoniecznie ułatwi mu zachowanie autorytetu.

Problemy z kontraktami Cena: 1

Podobna sytuacja jak niedobór rekrutów może dotyczyć potencjalnych kontraktów. Może się okazać, że wymagania frakcji są za wysokie i przez to proces zawarcia umowy trwa dłużej niż normalnie. Może to też być specyfika organizacji, w której niektóre codzienne sprawy (jak na przykład zawieranie kontraktów) wymagają jakichś obrzędów nakazywanych przez wieloletnią tradycję.

Świeży Lider Cena: 1

Nowy Lider nie ma łatwego życia, gdy przejmuje obowiązki po swym poprzedniku. Prawie każdy będzie teraz patrzył na jego poczynania i porównywał go do poprzedniego przywódcy. Z czasem takie nastawienie podwładnych minie, ale bardzo często od takich początków zależy, jak ukształtuje się przyszłość Lidera w organizacji.

Znikoma reputacja Cena: 1

Znikoma reputacja oznacza, że albo frakcja po latach zaczyna się powoli odbudowywać, lub też powstało jej nowe wcielenie i mało kto o niej słyszał. W każdym bądź razie potencjalni klienci i sojusznicy dla tej organizacji będą trudni do zdobycia, albowiem frakcja nie ma jeszcze osiągnięć, którymi mogłaby się pochwalić. Z drugiej strony posiadanie tak czystej historii może oznaczać wiele nowych możliwości.

Chude Łata**Cena: 2**

Zdarza się, że wcześniej wymieniony pech nie chce ustąpić i ciągnie się niemiłosiernie przez długie miesiące. Na każdą jedną udaną misję czy inną formę działalność prowadzonej przez organizację przypada osiem lub więcej nieudanych. Część osób zaczyna wierzyć, że może ktoś naprawdę rzucił kłutwę na frakcję.

Koniec szacunku**Cena: 2**

Lider popełnił polityczne samobójstwo. Być może nie docenił kogoś, kto wyrósł na ważną osobistość w Królestwie, albo jakaś akcja, która miała okazać się bardzo łatwą, poszła nie tak i wiele ważnych osobistości w organizacji pożegnało się przez to z tym światem. Cokolwiek się stało, Lider stracił w oczach wielu i teraz musi odbudować to, co zazwyczaj zdobywa się przez wiele lat – zaufanie.

Konkurencja**Cena: 2**

W Królestwie pojawiła się nowa organizacja, której program jest zaskakująco zbliżony do tego, który realizuje Lider frakcji. Na chwilę obecną owa konkurencja jest jeszcze mała i nieznacząca, a nawet lekceważona. Nie oznacza to jednak, że za miesiąc, rok, czy dekadę, sytuacja się nie zmieni i owi rywale nie wyprą frakcji Lidera z obszaru jej działań.

Niechęć Gubernatora**Cena: 2**

To, że w prowincji jest aktywna frakcja, niekoniecznie oznacza, że tamtejszy Gubernator się z tego powodu cieszy. W zasadzie, to uważa on organizację i jej Lidera za zagrożenie dla swojej pozycji, robi zatem wszystko by utrudnić takiej grupie życie: narzuca na nią większe podatki lub publicznie wyraża swoje niezadowolenie z jej działalności. W przypadku, gdy grupa jest bardziej zakonspirowana (jak Gildia Zabójców lub Sekta), naciska na lokalne władze, aby skupiały się na jej tępieniu.

Niedobór rekrutów**Cena: 2**

Ostatnimi czasy we frakcji zaczyna brakować świeżej krwi. Spowodowane może to być zbyt dużą formalnością organizacji, albo tym, że rytuały inicjacyjne są zbyt trudne. Jeśli Lider szybko czegoś nie zrobi, to jego grupa może w niedalekiej przyszłości składać się ze starych, niedołężnych członków dyskutujących jedynie o dawnych czasach i wydatkach.

Pusty Skarbiec**Cena: 2**

Polityka Lidera mogła doprowadzić do tego, że jego frakcja stała się niewypłacalna. Z drugiej strony, mogło okazać się, że organizacja została okradziona. Na razie członkowie pracują za półdarmo, ale ich cierpliwość ma swoje granice i w końcu miarka się przebierze, albo frakcja wyjdzie na prostą w kwestii pieniędzy i nastroje się uspokoją.

Rywalizacja wewnątrz Frakcji**Cena: 2**

Pozycja Lidera nie jest zagrożona, ale pojawił się ktoś nowy, kto szybko utworzył własny krąg ludzi. Nie jest on otwartym zagrożeniem dla przywódcy, lecz gdyby nagle coś się przydarzyło Liderowi, albo ten by zniknął w nieznanych okolicznościach, ów osobnik nie miałby problemów z przejęciem władzy.

Zdrada**Cena: 2**

Ktoś z grona zaufanych ludzi Lidera próbował dokonać przewrotu we frakcji. Przywódca przeżył, choć został ciężko ranny, za to życie straciło kilka ważnych osobistości w organizacji. Zdrajca uciekł i stał się zdesperowany w swych poczynaniach, przez co jest jeszcze groźniejszy. Zaś we frakcji pozostał pewien niesmak i niepokój.

Zrywanie z tradycjami**Cena: 2**

Temu Liderowi nie można odmówić innowacyjności. Po latach skostniałego systemu postanowił on wyrzucić prawa, obowiązki i zwyczaje swojej organizacji do góry nogami. Niestety, zamiast systematycznie i powoli je wdrażać, zrobił to niemal natychmiast, przysparzając sobie kłopotów w postaci niezadowolenia bardziej konserwatywnych członków własnej grupy, którzy głośno sprzeciwiają się takiemu braku poszanowania tradycji.

Kłęska Niepowodzeń**Cena: 3**

Czasami może nastąpić coś gorszego niż Chude lata i Pusty Skarbiec. Co jeśli takowy stan rzeczy utrzymuje się nie przez miesiące, ale przez lata? Morale z pewnością będą niskie, ale przynajmniej nikogo nie będą dziwić nieudane akcje czy porażki związane z wszystkimi formami prowadzonej przez organizację działalności, zaś każdy sukces będzie przyjęty z wielką owacją. Niemniej Kłęska Niepowodzeń może oznaczać, że ktoś wziął sobie frakcję na cel i chce ją upokorzyć przy każdej nadarzającej się sposobności, a może nawet chce ją zniszczyć.

Szara Eminencja**Cena: 3**

Nikt tego nie wie, ale Lider jest jedynie czymś pionkiem. Osobnik ten pociąga za sznurki i w rzeczywistości kieruje wszystkimi akcjami przywódcy, często mając na uwadze raczej własne cele aniżeli dobro organizacji. Być może taki stan rzeczy jest spowodowany niektórymi chorymi ambicjami, albo po prostu osoba ta nie chce się wystawiać na wszelkie kłopoty i niebezpieczeństwa związane z przewodzeniem frakcji. Jedynym zmartwieniem szarej eminencji może być fakt, że kiedyś Lider w końcu zapragnie rządzić samodzielnie, a wtedy marionetka może zechcieć pozbyć się swego władcy.

Uzurpator**Cena: 3**

W organizacji pojawił się nowy osobnik z ambicją i chęcią zastąpienia obecnego Lidera. Będzie on negował każdy sukces przywódcy i bezlitośnie wytykał wszystkie jego porażki. Wkrótce jego działalność zacznie powodować coraz większy rozłam wewnątrz organizacji. Jeśli nie dojdzie do jakiegoś porozumienia, poleje się krew.

Wróg Publiczny**Cena: 6**

Dla Lidera gorzej już być nie może. Frakcja podpadła samemu Królowi i została zdelegalizowana, jej oficjalne placówki zostały zamknięte, a większość członków aresztowana. Grupa jest tępiona w całym Królestwie i musi pozostać w ukryciu. Przyczyn takiego obrotu zdarzeń może być wiele: nieudana próba zamachu na władcę, zdemaskowanie korupcji w organizacji, albo całkowite zaprzepaszczenie naprawdę lukratywnej okazji, na której skorzystałoby całe Królestwo. Jeśli kiedykolwiek egzystencja frakcji była zagrożona, to właśnie nastał ten czas.

Zasada specjalna – Elekt lub Mistrz Gry musi zezwolić na użycie tego Nieszczęścia w grze.

Przykład: Mając tylko 8 punktów do wydania w tej części Fazy II, Janusz musiał ostrożnie wybierać. Zaczął od **sygnetu władzy** za 1 punkt oraz **Siedziby, wyposażonej** za 2 punkty. Za pozostałe punkty liczył, że uda mu się wylicytować **Powodzenie, Złota Era**. Niestety nie osiągnął zamierzonego celu, gdyż Łukasz i jego Zabójcy wygrali licytację, w której wszyscy brali udział, a Janusz musiał zrezygnować zaraz na samym początku. Zadowolił się zatem **Powodzeniem, rozkwit** za 2 punkty. Ostatnie 3 punkty zamierza wydać na **Nieszczęście, Uzurpatora**, w sam raz dla Łukasza...

KODEKS POSTĘPOWANIA

Każda szanująca się frakcja w Królestwie ma jakąś formę kodeksu postępowania – swoisty zbiór praw i oczekiwań wobec członków, którego powinno się przestrzegać. Oczywiście większość z nich zakazuje wzajemnego mordowania się, okradania, lub nakazuje płacenie składek i procentowe dzielenie się zyskami. Są jednak takie nakazy, które nadają frakcji oryginalne oblicze.

Tak jak w poprzednich przypadkach, tak i tutaj, jedynym ograniczeniem owych nakazów są wybory dokonane w tej fazie oraz ustalenia pomiędzy graczami. Poniższa lista może służyć jako przykładowe nakazy znajdujące się w statutach grupy: *Nie można korzystać z jednego typu broni, magia jest zakazana we wszelkiej formie, kobiety są zwolnione z płacenia składek, wybrana mniejszość rasowa płaci składki podwójnie, mężczyźni nie mogą należeć do frakcji, za każdą nieudaną misję członkowie przez tydzień zamykają się w samotni, każdy członek powinien na ciele wypalić sobie znak frakcji gorącym żelazem, dzień w dzień statut powinien być recytowany na głos co najmniej trzy razy, nazwisko każdego poległego członka winno być wyryte na murze poległych itp.*

Faza III – Wiara

Punkty do wydania na Fazę:		
LOW: 20	MED: 30	HIGH: 40
Faza dzieli się na:		
TRADYCJE		
PATRON I DOMENY		
ŚWIĄTYNIA		
PROROK		

Nie samą ziemią i frakcjami prowincja żyje. Każda prowincja Królestwa przed unifikacją miała swoje własne bóstwa i tradycje. O ile część z tych tradycji i poglądów religijnych z czasem przegrała z asymilacją, to jednak wiele z nich przetrwało i utworzyło obecny system wierzeń jaki można spotkać nie tylko w rejonie, ale również w całym Królestwie. W tej fazie Gubernatorowie zadecydują o swoich poglądach, tradycjach i bóstwach. Faza III jest bardzo zbliżona charakterem do Fazy II, zatem będzie tutaj dużo licytacji i tak samo jak poprzednio maksymalny pułap licytacji na podpunkt wynosi 10, za wyjątkiem ostatniego, w którym nie ma limitu.

Tradycje

Nim powstało Królestwo i jego prowincje, na ziemiach tych istniało wiele starożytnych osad, a zamieszkujący je lud wywodził swoje korzenie z najdalszych eonów historii. Choć pamięć o tych przodkach w większości przepadła, to część z ich tradycji zachowała się i funkcjonuje do dnia dzisiejszego. W tym podpunkcie fazy gracze nie mogą wybrać tych samych tradycji, a w przypadku zbieżności zainteresowań będą musieli się o nie licytować. Warto nadmienić, iż na jedną prowincję przypada tylko jedna tradycja. Każda z tradycji pozwala na wybór jednej z dwóch domen dostępnych wyłącznie dla zwycięskiego Gubernatora. Owe domeny będą w trzeciej części fazy określały Patrona, czyli lokalne bóstwo wchodzące w skład panteonu Królestwa.

Lista Tradycji:

Pochówek bohaterów	Pradawne kuźnie
Gliniane tablice	Starożytne narzędzia*
Zabalsamowani władcy	Kamienne kręgi
Pierwsi łowcy*	Morskie bożki*
Ognisko domowe	Paleniska ofiarne

Legenda:

* - Tradycja posiada zasadę specjalną.

Opis Tradycji:

Gliniane tablice	Domena: Porządek
	Domena: Wiedza
To znalezisko oznacza, że pierwsi mieszkańcy szybko opanowali sztukę pisania. Same z kolei tablice stanowią spis surowych praw i obowiązków zapisany prymitywną odmianą państwowego języka, odnoszą się one do wielu dziedzin życia publicznego, poruszają też takie kwestie jak sądownictwo, podatki oraz hierarchia społeczna.	
Pochówek bohaterów	Domena: Wojna
	Domena: Siła
Na terenie prowincji znaleziono grobowce ze zmarłymi bohaterami pochowanymi w zbrojach i z pełnym uzbrojeniem u boku. Wiele wskazuje na to, że ich bitwy i przygody nie skończyły się wraz z ich śmiercią.	
Zabalsamowani władcy	Domena: Śmierć
	Domena: Ziemia
Zaskakująco dobrze zachowane mumie wskazują na to, że mieszkańcy prowincji wiele wieków temu wierzyli, że ich władcy i najwyżsi kapłani powrócą z zaświatów by znów rządzić swym ludem.	

Pierwsi łowcy	Domena: Łowy
	Domena: Zwierzęta

Znalezione łuki, proce i włócznie wskazują na to, że dawni mieszkańcy tych terenów byli wyśmienitymi łowcami i przywiązywali wielką wagę nie tylko do samego polowania, ale też do swych zdobyczy, które traktowali jako symbole nadchodzących zdarzeń.

Zasada specjalna - wymagane jest posiadanie chociaż jednego rejonu *Las*, *Mokradła* lub *Podwodna Kraina* w prowincji.

Ognisko domowe	Domena: Rodzina
	Domena: Ochrony

Bogato zdobione figurki bożków i innych naczyń sugerują, że tutejsi mieszkańcy od wieków wierzyli w siłę jaką daje im rodzina i dziedzictwo. Prosili zatem swe bóstwa o patronat i o to, aby ich krew nigdy się nie rozrzedziła, ani nie przepadła.

Pradawne kuźnie	Domena: Ogień
	Domena: Rzemiosło

Znalezione na terenie prowincji kuźnie zdumiewająco dobrze przetrwały próbę czasu. Prawdopodobnie ich wyroby i kunszt były wysoko cenione przez watahy prowadzące między sobą wojny plemienne.

Starożytne narzędzia	Domena: Pogoda
	Domena: Płodność

Sądząc po znalezionych narzędziach, wiele wskazuje na to, że lud pierwotnie zamieszkujący tę prowincję szybko opanował sztukę rolnictwa, porzucając na jego rzecz łowiectwo i zbieractwo. Jego mieszkańcy szybko też zrozumieli, że dary ziemi i niebios należy pielęgnować, by plony mogły być obfite.

Zasada specjalna – wymagane jest posiadanie chociaż jednego rejonu *Tereny uprawne* w prowincji.

Kamienne kręgi	Domena: Przyroda
	Domena: Natura

Po prowincji porozrzucane są tajemnicze, kamienne kręgi, które liczą sobie setki lat. Wielu przodków musiało tu kiedyś oddawać cześć druidom, którzy uczyli mieszkańców praw rządzących gwiazdami i otaczających ich światem. Niektóre kamienne kręgi po dziś dzień są miejscem spotkań druidów.

Morskie bożki	Domena: Woda
	Domena: Żegluga

Pierwotni mieszkańcy tej prowincji byli uzależnieni od zbiorników wodnych i co za tym idzie od ich mieszkańców. Do czasów obecnych przetrwały posążki morskich bożków, do których modlili się ówcześni żeglarze i rybacy prosząc o spokojną pogodę i obfite połowy.

Zasada specjalna - wymagane jest posiadanie w prowincji chociaż jednego z wymienionych rejonów: *Wybrzeże*, *Archipelag*, *Dorzecze*, *Mokradła* lub *Podwodna Kraina*.

Paleniska ofiarne	Domena: Życie
	Domena: Powietrze

Czasem jedynym skutecznym sposobem na powstrzymanie gniewu bogów jest składanie im ofiar. Tak też myśleli pierwotni mieszkańcy tej prowincji, czego dowodem są pozostałości po licznych paleniskach ofiarnych. Wierzono, że czasem by ocalić czyjeś życie trzeba było poświęcić inne życie, a za urodzajne plony należało zapłacić bogom paląc część zawartości swego spichlerza. Unoszący się z palenisk popiół był dla mieszkańców symbolem porozumienia z bóstwami i objawiał im ich wolę.

Przykład: Asia zapragnęła stworzyć bóstwo będące wcieleniem Księżyca, nocy i tajemnic. Uznała, że doskonałym początkiem będzie wybranie Tradycji **Kamienne kręgi**. Jednak nie tylko ona chciała być w posiadaniu tej tradycji, Wojtek również zapragnął go dla swojego bóstwa. W wyniku licytacji Asi udało się wygrać dopiero, gdy zaoferowała 7 punktów zniechęcając tym samym Wojtkę do dalszej licytacji. Wybrała dla siebie **Domene: Natura**. Pozostały jej jeszcze 23 punkty na dalszą realizację swoich planów.

Patron i Domeny

Kiedy część z tradycjami została zakończona, można przejść do możliwości stworzenia Patrona. Patron jest bóstwem opiekuńczym prowincji, jego kult powstał w tym regionie. Owe bóstwo wchodzi w skład panteonu Królestwa i ma także wpływy poza macierzystą prowincją. Tak jak w przypadku poprzedniego podpunktu tej fazy, gracze będą licytować się o swoje domeny, gdyż nie mogą się one powtarzać. Każdy z graczy może wybrać maksymalnie trzy domeny: jedną główną i dwie pomniejsze. Warto się zastanowić nad aspektami Patrona, albowiem często to właśnie one określają, jak inni postrzegają daną prowincję i ich mieszkańców. Gubernatorzy nie mogą wybrać drugiej domeny z tradycji, którą wygrali, ani żadnej z domen należących do tradycji wygranych przez innych Gubernatorów.

Lista oraz opis domen:

Chaos: nieład i szerzenie anarchii	Przyroda: natura i harmonia
Czas: historia i kontrola czasu	Rodzina: opieka i motywacja
Gwiazdy: przepowiednie i nawigacja	Rzemiosło: praca i kreatywność
Górnictwo: sekrety ziemi	Siła: moc i hart
Handel: pieniądze i negocjacje	Sztuczki: żarty i zagadki
Kłątwy: kary i zobowiązania	Szaleństwo: obłąd i choroba duszy
Kobiety: kobiecość i siła	Śmierć: rozkład i zaświaty
Łowy: polowanie i tropienie	Wiedza: pasja i czytanie
Mężczyźni: męskość i siła	Woda: czystość i życiodajność
Ochrona: odwaga i obrona słabszych	Wojna: taktyka i rzeź
Ogień: niszczenie i hartowanie	Zemsta: nienawiść i porywczość
Płodność: obfitość i miłość	Ziemia: plony i konstrukcje
Pogoda: cykle i dobrobyt	Zwierzęta: totemy i jedzenie
Porządek: prawo i szerzenie porządku	Żegluga: łodzie i żeglarze
Powietrze: wiatry i burze	Życie: wigor i filozofia

Przykład: Asia i stworzony przez nią Patron - Ariana, mają już jedną domenę z poprzedniej części Fazy III, **Naturę**, reprezentującą noc i księżyc. Dziewczyna chciała dodatkowo wziąć **Wiedzę**, ale w poprzedniej fazie Piotrek zdobył ją dla siebie. Zaczęła więc licytować się z Łukaszem i Januszem o **Gwiazdy**, by poszerzyć domenę swojej bogini o cały nocny nieboskłon. Batalia była ciężka, ale Asia okazała się nieustępliwa i zainwestowała aż **8** punktów w tą domenę, zmuszając rywali do zaniechania dalszej licytacji. Na jej szczęście **Kłątwy** nie wzbudziły zainteresowania pozostałych Gubernatorów i udało jej się wykupić tą domenę tylko za **1** punkt. Mając trzy domeny w swoim posiadaniu Asia zdecydowała, że jej główną domeną będą Gwiazdy, zaś pomniejszymi będą Natura oraz Kłątwy. Tak narodziła się Ariana, Pani nocnego nieba, strażniczka przysięg i Słońce Nocy. Wydając **9** punktów z **23**, Joannie pozostało jeszcze **14** na dalsze rozwinięcia w III Fazie.

Świątynia

Gdy Patron zostanie stworzony zarówno od strony mechanicznej, jak i fabularnej (imię, tytuł i generalne praktyki jego kapłanów powinno się pozostawić w gestii Gubernatorów, z zachowaniem immersji wobec prowincji i settingu), nadchodzi pora na stworzenie głównej świątyni Patrona w prowincji. W tej części fazy Gubernatorowie mogą normalnie kupować różne dodatki do swojej świątyni, ale niektóre z owych dodatków (oznaczone hasłem LICYTACJA) są wyjątkowe i wymagają licytowania się o nie z innymi graczami.

Lista elementów Świątyni (Nazwa: Cena)	
Biblioteka, skromna: 1	Łoża, szlachecka: 2
Katakumby, małe: 1	Ołtarz Panteonu: 2*
Nawy boczne: 1	Relikwiarz: 2
Ołtarz Patrona: 1	Skarbiec: 2
Posąg Patrona: 1	Skarbnica ołtarzowa, bogata: 2
Przedsionek: 1	Zdobienia, bogate: 2
Prezbiterium: 1	Biblioteka, znana w całym Królestwie: 3*
Skarbnica ołtarzowa, skromna: 1	Łoża, królewska: 3*
Zdobienia, skromne: 1	Największa w Królestwie: 3*
Biblioteka, bogata: 2	Największa w Królestwie oblicze Patrona: 3*
Dom świątynny: 2	Relikwiarz założyciela Panteonu: 3*
Katakumby, duże: 2	Zdobienia, znane w całym Królestwie: 3*

Legenda:

* -oznacza, że do zdobycia elementu, wymagana jest Licytacja

Wybrane elementy Świątyni:

Biblioteka	Cena: skromna – 1, bogata – 2 Licytacja: Nie
Świątynie nie tylko głoszą słowo Patrona i Panteonu. Niektóre z nich zajmują się edukacją nie zawsze odczytanego ludu. Biblioteki w świątyniach posiadają wiele tekstów sakralnych, zgodnie z którymi kapłani głoszą swe nauki, a większe świątynie mogą poszczycić się tym, że w ich zasobach, poza tekstami religijnymi, można też znaleźć bardzo rzadkie księgi z najróżniejszych dziedzin. O ile skromna biblioteka raczej nie ma zbyt rozbudowanego księgozbioru, o tyle już bogata biblioteka, jak sama nazwa wskazuje, posiada bogaty zasób ksiąg.	

Dom Świątynny	Cena: 2 Licytacja: Nie
---------------	---------------------------

Na terenie Świątyni często znajduje się dom świątynny. Jest to dom, w którym mieszkają lokalni kapłani, tutaj też zajmują się oni sprawami biurokratycznymi swojego kultu. W niektórych domach świątynnych prowadzona jest też szkołka świątynna – miejsce do nauczania dzieci, czasami za drobną opłatą, a czasami za darmo.

Największa w całym Królestwie	Cena: 3 Licytacja: Tak
-------------------------------	---------------------------

Świątynie są rzekomymi domami bogów, więc ich wielkość ma znaczenie, gdyż powinna odwzorowywać potęgę bóstwa. Tysiące robotników i jeszcze większa rzesza wiernych umożliwiła zbudowanie największej świątyni Panteonu w Królestwie. Budowa zajęła z pewnością kilka dekad, ale bliskość do Patronów nie jest liczona w czasie, a ich przychyłność warta jest każdego poświęcenia.

Przykład: W tej części rozgrywki Asia zdecydowała, że będzie oszczędniej wydawać punkty. Znajdzie to swoje odbicie w skromności jej kapłanów. Joanna wykupiła **Posąg Patrona** za 1 punkt, **Prezbiterium** za 1 punkt oraz **Ołtarz Panteonu** za 2 punkty. Łącznie wydała 4 punkty i pozostało jej 10 punktów do wydania w ostatniej części.

Prorok

W każdej prowincji żyje lokalna legenda związana z tradycjami i swym Patronem. Takie osoby, choć niekoniecznie są znane poza granicami prowincji, mają silne oddziaływanie na obecny stan kultu wybranego Patrona. Ci ludzie mogą być zarówno skromnymi kapłanami snującymi sieć intryg, jak i wojownikami-skaldami niosącymi nauki bóstwa z pieśnią na ustach i mieczem w ręku. Z pozostałych punktów Gubernatorowie powinni wybrać cechy Proroka oraz jego ekwipunek (który bardzo często trzeba będzie wygrać w licytacji z innymi graczami). W tym przypadku nie ma limitu punktów. Gubernatorzy mogą wydać w tej części fazy tyle punktów, ile im zostało.

Cechy Proroka (Nazwa:Cena)	
Asceta: 1	Posłuch, mieszkańcy Królestwa: 2
Ochrona, osobista: 1	Powiązania, dwie frakcje: 2
Płodny pisarz: 1	Sława, prowincja: 2
Posłuch, współwyznawcy: 1	Weteran wojenny: 2
Powiązania, jedna frakcja: 1	Wielki Prorok: 2
Sława, rejon: 1	Zbroja, uświęcona przez Patrona: 2
Zbroja, uświęcona: 1	Posłuch, Król: 3*
Były mag: 2*	Powiązania, trzy frakcje: 3*
Były poszukiwacz przygód: 2	Sława, Królestwo: 3*
Były wojownik: 2	Zbroja, artefakt: 3*
Doświadczył wizji: 2	Żywy Święty: 5*

Ochrona, rycerze świątynni: 2

Legenda:

* - oznacza licytację i/lub zasady specjalne

Opisy Cech:

Sława	Cena: rejon – 1, prowincja – 2, Królestwo - 3
	Licytacja: Tak
Każdy szanujący się wysoki Kapłan Panteonu, jako najwyższy autorytet Patrona musi cieszyć się pewną dozą sławy. W zależności od siły tej cechy, jego aktywność, kazania i nauki są dostrzegane na większą lub mniejszą skalę, a ci najbardziej wpływowi mają rzesze wiernych w całym Królestwie. Zasada specjalna – Licytacja Sławy w Królestwie	

Asceta	Cena: 1
	Licytacja: Nie

Osoby żyjące skromnie wśród władz Panteonu uznawane są za prawdziwych głosicieli słowa, albowiem dzięki temu zyskują sympatię zwykłych mieszkańców Królestwa.

Były poszukiwacz przygód	Cena: 2
	Licytacja: Nie

Zanim przeszedł święcenia kapłańskie, Prorok miał okazję przeżyć liczne przygody ze swoją drużyną, odnajdując skarby i zwalczając wszelkiego rodzaju niebezpieczeństwa.

Weteran Wojenny	Cena: 1
	Licytacja: Nie

Zanim przeszedł święcenia kapłańskie, Prorok miał okazję zasmakować krwi na polu bitwy. Mógł być najemnikiem gdzieś w odległym zakątku świata, lub musiał chwycić za broń w obronie swej wioski przed najeźdźcami.

Były wojownik	Cena: 2
	Licytacja: Nie

Zanim przeszedł święcenia kapłańskie, Prorok miał okazję nauczyć się co nieco o walce. Być może pochodził on z rodziny rycerskiej i wyrzekł się wszystkich przywilejów na rzecz Patrona.

Były mag	Cena: 2
	Licytacja: Nie

Zanim przeszedł święcenia kapłańskie, Prorok miał okazję studiować nauki tajemne. Być może służył kiedyś jako uczeń w gildii magów, zanim odkrył swoje prawdziwe powołanie, albo nauczył się kontrolować swe moce metodą prób i błędów w swojej samotni gdzieś pośród gór.

Zasada Specjalna – niedostępne dla LOW

Ochrona	Cena: osobista – 1, rycerze świątynni - 2
	Licytacja: Nie

Bycie Prorokiem ma swoje wady i zalety. Można sobie narobić masę wrogów zarówno wśród kręgów religijnych, jak i poza nimi. Osobista ochrona oznacza, że Prorok ma na swoich usługach kilku wynajętych najemników. Z kolei rycerze świątynni, to wszelkiej maści krzyżowcy, paladyni i inni fanatyczni wojownicy gotowi do oddania życia za Proroka.

Posłuch	Cena: współwyznawcy – 1, Królestwo – 2, Król - 3
	Licytacja: Tak

Nie jest żadną tajemnicą, że im bardziej charyzmatyczny jest kapłan Panteonu, tym większą ma rzeszę swoich zwolenników. Posłuch zapewnia, że każde słowo Proroka jest uznawane za święte, a wielu może zawdzięczać mu wielkie zmiany w swoim życiu. Współwyznawcy to grupa najwierniejszych i najbardziej pobożnych osób w kulcie, zaś Królestwo oznacza, że słowo Proroka dociera nawet do tych mieszkańców Królestwa, którzy niekoniecznie są pobożni lub nie wyznają tej samej wiary. Zaś posłuch u Króla oznacza, że nawet władcy muszą liczyć się z tym co mówi Prorok, może to również oznaczać, że król jest wyznawcą tego samego kultu i ceni sobie zdanie Proroka nie tylko w kwestiach dotyczących religii.

Zasada specjalna – Licytacja Posłuchu u Króla

Zbroja	Cena: uświęcona – 1, uświęcona przez Patrona – 2, Artefakt - 3
	Licytacja: Tak

Zbroje są symbolem ochrony, a nie zawsze w Królestwie panują spokojne czasy. Nawet wśród pokojowo nastawionych religii może się znaleźć w kolekcji pancerz z zamierzonych czasów, zakładany tylko w obliczu wielkiego niebezpieczeństwa. Zbroja może być podarunkiem od samego Patrona, a niektóre z nich zawierają w sobie potężną moc, którą może obudzić tylko wybraniec, w odpowiednim czasie rzecz jasna.

Zasada specjalna – Licytacja Zbroi Artefaktu

Zasada specjalna - „Uświęcenie” nie musi oznaczać, iż zbroja jest magiczna. Wszystko zależy od rodzaju fantasy, jaki został wybrany i konsultacji z Mistrzem Gry.

Powiązania z frakcjami.	Cena: Jedna – 1, Dwie – 2, Trzy - 3
	Licytacja: Tak

Wpływy Proroka często sięgają poza ramy religii i przenikają do innych organizacji. Być może wyznawcy danego Patrona często potrzebują usług gildii zabójców, albo jeden z założycieli Panteonu wywodził się z któregoś z domów szlacheckich? Może Prorok często podróżuje i nawiązał kontakty z kompanią kupiecką?

Zasada specjalna – Licytacji Powiązania, Trzy Frakcje

Doświadczył wizji	Cena: 2
	Licytacja: Nie

Niektórzy Prorocy twierdzą, że doświadczyli wizji od swego Patrona. Kwestią nierozstrzygniętą pozostaje czy naprawdę jej doświadczone, czy było to zwykłe religijne uniesienie. Niemniej jednak bogobojny lud po takich rewelacjach tłumnie zacznie odwiedzać Proroka, chcąc usłyszeć to, co przekazało mu ich bóstwo.

Płodny pisarz

Cena: 1

Licytacja: Nie

Niektórzy kapłani poświęcają swój czas zarówno na głoszenie słowa Patrona i glorii Panteonu, jak i na pisanie ksiąg na ten temat. Czy będą to zwykłe przemyślenia, rozprawki, prace filozoficzne czy powieści, księgi tego Proroka można nabyć w każdym zakątku Królestwa.

Wielki Prorok

Cena: 2

Licytacja: Nie

Niektórzy wysocy kapłani zostają ochrzczeni jako Wielcy Prorocy. Tytuł ten jest nie tylko prestiżowym określeniem dla Proroka, ale oznacza również, że przynajmniej dla wyznawców tego samego Patrona, żyje on w zgodzie domenami swego bóstwa oraz naukami o nim i być może w ten sposób otwiera nowy rozdział w historii swojej religii. Oczywiście wszystko może być polityczną intrygą będącą rezultatem wewnętrznych tarć kościelnych, niemniej jednak raz nadany tytuł Wielkiego Proroka bardzo trudno jest anulować.

Żywy Święty

Cena: 5

Licytacja: Tak

Raz na kilka pokoleń pojawia się wybitna jednostka wśród najwyższych hierarchów kościoła. Osobnik, który swymi czynami jest w stanie rozpocząć i zakończyć konflikty. Takiemu Prorokowi przypisuje się nadnaturalne moce, których źródła doszukuje się w szczególnym upodobaniu Patrona do swojego przedstawiciela. Żywy Święty to coś więcej niż tylko tytuł. Każdy ważniejszy mieszkaniec Królestwa, czy to przywódca różnych frakcji, czy to sam Król i Królowa, będą musieli albo sprzymierzyć się z takim osobnikiem, albo postarać się go jak najszybciej usunąć w cień.

Zasada specjalna – Wymagana Licytacja

Zasada specjalna – Choć Żywy Święty może występować w każdym wybranym rodzaju fantasy, to niekoniecznie musi on posiadać jakieś moce. Gdyby jednak miał posiadać zdolności do czynienia cudów, to należy wziąć pod uwagę co jest w danym świecie uznawane za magię, a co za cuda. Jeśli setting świata fantasy to HIGH, to nie łatwo będzie wymyślić cud, który będzie imponował innym.

Przykład: Prorok Asi, a raczej prorokini, według założeń ma być wojującym nosicielem słowa, wiecznie w drodze, przyjmującym przysięgi składane przed Arianą podczas nocnych sakramentów. Bez wahania wydała **1** punkt na **Ascetę**, oraz po **2** punkty na **Byłego wojownika** i **Byłego maga**. Następnie kupiła dla swego Proroka **Zbroję, uświęconą**. Wykorzystując pozostałe punkty oraz fakt, że pozostali Gubernatorzy wyczerpali większość swoich punktów, bez problemu wygrała licytację z Wojtkiem o **Posłuch u Króla**, płacąc za niego tylko **4** punkty. W ten sposób jej Prorokini Serena, była znaną w całym Królestwie arcykapłanką Ariany, zaś jej przemowy urzekały nie tylko prosty lud, ale i samego króla i jego świętę. Zadowolona efektem Asia z satysfakcją zaznaczyła, że wydała **10** z pozostałych jej **10** punktów.

ZWYCZAJE I OBRZĘDY

Jak Gubernatorzy wiedzą, Panteon jest religią będącą zlepkiem poszczególnych lokalnych wierzeń i kultów. Wiara w Patronów została zunifikowana tak, aby każdy mieszkaniec Królestwa mógł utożsamiać się z jego religią. W ten sposób osiągnięto kompromis pomiędzy władcą a jego poddanymi z prowincji. Niemniej jednak lokalne wierzenia przypisane do Patronów prowincji mają się dobrze, a najlepiej świadczy o tym to, że niektóre ze zwyczajów i obrzędów nadal są praktykowane. Gubernatorowie muszą wybrać jeden unikatowy zwyczaj, który jest praktykowany wśród wyznawców Patrona. Gracze powinni ustalić pomiędzy sobą, jaki zwyczaj chcieliby mieć tylko dla siebie, biorąc przy tym pod uwagę wszystkie zakupy i licytacje, jakich dokonali podczas trwania tej fazy.

Poniższe zwyczaje i obrzędy służą jedynie jako przykłady i powinny stanowić inspirację do stworzenia własnych tradycji, a nie zwykłe ograniczenie wyboru: *wszyscy kapłani golą głowy, obrzezanie narządów rozrodczych, tylko kobiety mogą należeć do kleru, wkładanie zmarłym monet do ust, malowanie krwią symboli Patrona na czole niemowląt, tylko mężczyźni mogą należeć do kleru, wybrana rasa nie może należeć do wyznawców Patrona, zakaz spożywania mięsa wybranego zwierzęcia hodowlanego, kremacja zmarłych, narodziny noworodka świętuje się upolowaniem dzikiego zwierzęcia itp.*

Zasady Opcjonalne

Tak oto proces kreacji Królestwa dobiegł końca. Wszystko, czego potrzebują gracze i Mistrz Gry, zostało wyłożone przed nimi i w zasadzie można teraz dać czas Mistrzowi Gry na opracowanie przygody lub kampanii. Można też rzecz jasna zająć się tworzeniem postaci, wykorzystując fakt, że wszyscy chętni do wzięcia udziału w rozgrywce prawdopodobnie są na miejscu. Celem Kreatora Krain jest szybkie i bezstresowe stworzenie settingu fantasy w przeciągu godziny lub dwóch. Niemniej jednak znajdują się zarówno tacy Gubernatorowie, jak i Elekci, którzy uznają, że trzy fazy kreacji to za mało. Dlatego też w tej części podręcznika zostaną zaprezentowane dodatkowe zasady dodające głębi i kolorów zarówno prowincjom, jak i całemu Królestwu.

Zasada opcjonalna – Faza IV: Władca

Punkty do wydania na Fazę:		
LOW: 25	MED: 35	HIGH: 45
Faza dzieli się na:		
KRÓL CZY KRÓLOWA?		
USTRÓJ		
NATURA I POSTAWA		
ARMIA WŁADCY		
DWÓR		

Aby Królestwo mogło należycie prosperować potrzebuje nie tylko skutecznej administracji, ale też Władcy dzierżącego w swych dłoniach insygnia władzy. Wizerunek i los Królestwa często leży właśnie w rękach króla lub królowej. Jeśli Władca jest okrutnym tyranem, Królestwo może okazać się wymierającą krainą, w której mieszkańcy są prześladowani przez tajną policję, a co bardziej zawzięci obywatele znikają w nieznanych okolicznościach. Tak samo może być, jeśli lider nie jest charyzmatyczny i jest tylko marionetką w rękach doradców, współmałżonka lub innej szarej eminencji.

Ta faza jest opcjonalna, albowiem wizerunek Władcy Królestwa powinien pozostać

w gestii Mistrza Gry. Królowie i Królestwa to często dwa różne, choć bardzo istotne elementy settingu. Jeszcze częściej te dwie kwestie są od siebie wzajemnie uzależnione i oddziałują na siebie nawzajem i na swoje otoczenie. Jeśli jednak Mistrz Gry nie ma pomysłu na takowego lidera narodu, albo dobrowolnie zgodzi się oddać wizerunek Władcy w ręce Gubernatorów, to może okazać się, że uzyskają oni całkiem ciekawe rezultaty.

Podobnie jak w innych fazach, tak i tutaj w zależności od wyboru poziomu fantasy (**LOW**, **MED** lub **HIGH**) Gubernatorowie otrzymują pulę punktów, niezbędnych do stworzenia przywódcy całego państwa oraz jego najbliższych współpracowników. Wysokość puli punktów dla odpowiednich settingów wynosi: **LOW – 25**, **MED – 35**, **HIGH – 45**. Warto wiedzieć, że w większości podpunktów tej fazy będą miały miejsce licytacje grupowe, czyli takie, w których wszyscy Gubernatorzy będą musieli wybrać tylko jedną z dostępnych dla Władcy opcji. Licytacje mogą zaczynać się już od jednego punktu, a w przypadku remisu Gubernatorzy muszą podnieść swoją wspólną pulę wydanych punktów co najmniej o jeden. Jest to faza, w której stracone punkty przepadają, nawet jeśli Gubernatorzy postawią punkty na przegraną opcję. Warto więc rozważyć podchodzić do licytowania.

Król czy Królowa?

W tej części Fazy gracze licytują się o płć swojego Władcy. Maksymalny pułap punktów, jaki Gubernatorzy mogą wydać na tę opcję to dziesięć. Punkty te sumują się i w ten sposób po zsumowaniu wyników ustalamy płć. W rzadkim przypadku remisu, to Elekt decyduje o płci.

Przykład: Grupa szybko podzieliła się przy wyborze płci. Asia optowała za **Królową**, a pozostali gracze za **Królem**, więc rezultat był z góry ustalony: **4 punkty na Króla i 1 punkt na Królową**. Zwycięża Król.

Ustrój

Za każdym Władcą stoi system stanowiący fundamenty działania państwa. To właśnie ustrój wpływa zarówno na działanie Królestwa, jak i na poczynania przywódcy, który nim rządzi.

Tak jak w poprzednim podpunkcie, Gubernatorowie wybierają odpowiadający sobie Ustrój i gdy przychodzi pora licytacji, to każdy z graczy może przeznaczyć w tym podpunkcie od jednego do dziesięciu punktów na wybraną przez siebie opcję. Punkty te sumują się z punktami innych graczy i wygrywa Ustrój o najwyższym notowaniu.

Lista dostępnych Ustrojów:

Despotyzm	Monarchia Feudalna
Magokracja*	Monarchia Konstytucjonalna
Monarchia Absolutna	Republika
Monarchia Elekcyjna	Teokracja

Legenda:

* - od **MED**

Opis Ustrojów:

Despotyzm	Tytuł Władcy: Wódz
Jest to forma rządu, w której jedna osoba rządzi państwem, ale dba tylko o siebie i swoje najbliższe otoczenie. Inni, by zainteresować Władcę, muszą ofiarowywać mu prezenty, na przykład jedzenie lub inne dobra. Jest to dobry ustrój dla sesji odbywających się w czasach, kiedy to barbarzyńcy dopiero zaczynają tworzyć własne narody.	

Magokracja	Tytuł Władcy:	Najwyższy Mag, Arcywładca
Jest to ustrój, w którym władza jest skupiona w rękach magów. By rządzić narodem wielu z nich musi pogodzić poszukiwanie wiedzy z polityką. Dzięki swym talentom magicznym, władza taka może korzystać z pewnych ułatwień, po które nie mogłaby sięgnąć w przypadku innych ustrojów. Władca zazwyczaj ma swoją radę doradców-magów, która z pewną dozą arogancji i pobożania patrzy na sprawy zwykłych, niemagicznych mieszkańców Królestwa.		
Zasada specjalna – niedostępne dla LOW		

Monarchia Absolutna	Tytuł Władcy: Imperator, Cesarz,
Monarchia absolutna jest przeciwieństwem monarchii konstytucyjnej. Król ma nieograniczoną władzę w każdej dziedzinie życia, a nad wyegzekwowaniem jego woli czuwają specjalne instytucje zajmujące się kontrolą narodu. By taka monarchia funkcjonowała, potrzebny jest nadzwyczaj charyzmatyczny mówca, geniusz taktyczny i mądry uczony w osobie władcy. Rzadko monarchia absolutna utrzymuje się dłużej niż przez okres panowania jednego władcy, albowiem	

bardzo trudno jest przewyższyć swego poprzednika.

Monarchia Elekcyjna	Tytuł Władcy: Król Elekt, Wysoki Król
---------------------	---------------------------------------

Monarchia elekcyjna jest podobna do monarchii feudalnej, z tą różnicą, że po śmierci władcy, następny Król jest wybierany spośród arystokracji na różnego rodzaju wiecach i zjazdach.

Monarchia Feudalna	Tytuł Władcy: Król
--------------------	--------------------

Jest to najbardziej znany ustrój w książkach fantasy. Narodem włada Król poprzez swych wasali i namiestników, a ci z kolei mają do dyspozycji swoich ludzi, którym służą chłopci. Kapłaństwo stanowi odrębną kastę i ma swoje przywileje. Władza w tym ustroju jest dziedziczona z ojca na syna.

Monarchia Konstytucyjna	Tytuł Władcy: Król
-------------------------	--------------------

W przypadku tego ustroju większość władzy monarchii jest ograniczona. Władca ma nadal sporo do powiedzenia, lecz za stan państwa odpowiadają izby wysoko i nisko urodzonych, które mają władzę większą od samego władcy. Władza w tym ustroju przechodzi z ojca na syna.

Republika	Tytuł Władcy: Kanclerz, Konsul
-----------	--------------------------------

Republika to ustrój, w którym Władca podlega Senatowi. Senat dzieli się na dwie izby, niższą i wyższą, podobnie jak w przypadku Monarchii Konstytucyjnej, lecz Kanclerz jest tu wybierany na kadencję, która trwa średnio dziesięć lat. W przeciwieństwie do monarchii Konstytucyjnej, Władca ma tu większy wpływ na życie Królestwa i mimo wszystko cieszy się sporą autonomią.

Teokracja	Tytuł Władcy:	Inkwizytor, Wielki Kapłan
-----------	---------------	---------------------------

Ten ustrój jest formą władzy, w której duchowieństwo przejęło całkowitą kontrolę nad państwem. Prawa i obyczaje w takich królestwach często są narzucane wprost ze świętych ksiąg Panteonu. Często model hierarchii kościelnej przerzucany jest na całe społeczeństwo, a lokalne świątynie pełnią także rolę urzędów. W zależności od tolerancji religijnej, w takim państwie mogą istnieć instytucje zajmujące się zwalczaniem innych religii i korygowaniem niepożądanych zachowań swoich obywateli. Urząd Władcy często jest dożywotni, zaś po śmierci poprzednika najbardziej potężni i wpływowi kapłani ustalają między sobą, kto będzie następnym przywódcą.

Przykład: Więcej opcji zaowocowało większym podziałem wśród graczy. Wojtek i Piotrek optowali za **Teokracją**, Asia z Januszem za **Republiką**, zaś Łukasz był osamotniony w swoim wyborze **Despotyzmu**. Mimo niesprzyjających okoliczności Łukasz nie poddał się i mocno zaczął licytację, oferując 10 punktów. Pozostali musieli przebić Łukasza, co ostatecznie skończyło się zaciętą walką pomiędzy zwolennikami pozostałych dwóch opcji. Ostatecznie, zwyciężyła Republika z 16 punktami, zaraz za nią uplasowała się Teokracja z 15, zaś Despotyzm skończył z 13 punktami. W rezultacie Król staje się Konsulem.

Natura i Postawa

W światach fantasy osobowość Władcy często wpływa na nastroje panujące w Królestwie. Zazwyczaj każdy Król, lub Królowa, podpada w pewien archetyp z literatury, dzięki temu gracze będą mogli łatwo zrozumieć jakim przywódcą jest Władca Królestwa. Na potrzeby Kreatora Krain sekcja ta została podzielona na Natury i Postawy.

Postawa, to nic innego jak wizerunek Władcy, to jak działa i jak się zachowuje wśród innych śmiertelników. Dotyczy to zarówno grona jego najbliższych doradców, dworzan, jak i zagranicznych dyplomatów oraz innych władców.

Z kolei Natura stanowi prawdziwe oblicze Władcy, dobrze ukryte i znane tylko jemu i osobom z jego najbliższego otoczenia. Często pod przykrywką Postawy lider może realizować plany określone przez jego Naturę. Tak jak w poprzednich podpunktach, wygrywają te Natury i Postawy, w które gracze zainwestują najwięcej punktów. Należy także pamiętać, że Natura oraz Postawa Władcy to dwie różne licytacje.

Lista Natur i Postaw:

Ekscentryk	Religijny
Hedonista	Sprawiedliwy
Litościwy	Tradycjonalista
Nienawistny	Twórca
Opiekun	Tyran
Oportunista	Wizjoner

Opis Natur i Postaw:

Ekscentryk	Zasada specjalna: Tak
To władca, który znany jest ze swego dziwnego gustu i oryginalnego podejścia do rządzenia. Jedni uznają, że właśnie takie zachowanie wyróżniało dobrych liderów, inni stwierdzają, że ekscentryczność to ostatnia prosta na drodze do szaleństwa. Zasada specjalna: Nie może współistnieć z Tradycjonalistą	

Hedonista	Zasada specjalna: Tak
To władca, który przekłada swoje dobro nad dobro Królestwa. Dla jednych będzie to oznaka jego zepsucia i ignorancji, dla innych dowód na to, że Królestwu dobrze się wiedzie, skoro władca jest dobrze odżywiony i korzysta z życia. Zasada specjalna: nie może współistnieć z Opiekunem .	

Litościwy	Zasada specjalna: Nie
To władca, który jest postrzegany jako zwolennik kompromisu aniżeli rozlewu krwi. Jedni uważają go za słabeusza, ale wielu uważa, że akty miłosierdzia wymagają więcej siły i rozważają niż akty zemsty.	

Nienawistny	Zasada specjalna: Nie
To władca, który lubuje się w rozliczaniu urazów względem swojej osoby. Jedni widzą w nim osobę, która bezkompromisowo traktuje każdego, kto wejdzie jej w drogę, inni postrzegają go jako kogoś, kto po prostu nie jest zdolny do wybaczenia innym czegokolwiek.	

Opiekun	Zasada specjalna: Tak
To władca, który osobiście dba o każdy aspekt swojego Królestwa, od spraw wagi państwowej, po samopoczucie obywateli i bardzo poważnie do tego podchodzi. Jedni twierdzą, że taki przywódca po prostu inwigiluje innych, inni uznają, że warto mieć pod ręką takiego lidera, który wysłucha bolączek i trosk swojego ludu. Zasada specjalna: Nie może współistnieć z Hedonistą .	

Oportunista	Zasada specjalna: Nie
To władca, który zarządza państwem zrywając i zawierając sojusze w zależności od tego, co jest w danej chwili niezbędne do utrzymania go przy władzy. Jedni powiedzą, że to przywódca-sprzedawczyk i że spotka go taki sam los, jaki zgotował swoim sojusznikom, inni natomiast, że dzięki jego sprawnemu poruszaniu się w świecie dyplomacji, Królestwo trwa i ma się dobrze.	

Religijny	Zasada specjalna: Nie
To władca, który jest szczerze oddany wierze i doktrynom Panteonu. Jedni będą go posądzali o to, że to nie on, lecz najwyżsi kapłani kontrolują państwo, inni powiedzą, że z bezbożnym władcą bogowie zgotowaliby nam los gorszy od śmiertelnych spraw.	

Sprawiedliwy	Zasada specjalna: Nie
To władca, który dba o zachowanie porządku zarówno dla dobra Królestwa, jak i spokoju własnego sumienia. Jedni nazwą go zwolennikiem polityki „oka za oko”, inni powiedzą, że każdy ma prawo do uczciwego procesu.	

Tradycjonalista	Zasada specjalna: Tak
To władca, który wierzy w kulturę i obrzędy, a każdy kto chce w jakiś sposób je zmienić lub w nie ingerować powinien mieć się na baczności. Jedni powiedzą, że dzięki takiemu Władcy unikatowość Królestwa pozostanie nienaruszona przez zewnętrzne czynniki, inni stwierdzą, że taki konserwatywny i często ksenofobiczny lider doprowadzi Królestwo do upadku. Zasada specjalna: Nie może współistnieć z Wizjonerem	

Twórca	Zasada specjalna: Nie
To władca, który chce zostawić po sobie niezatarty ślad w historii Królestwa. Dla jednych będzie to egocentryczny maniak z obsesją na punkcie swojej wielkości, dla innych budowniczy, który chce usprawnić państwo.	

Tyran	Zasada specjalna: Nie
To władca, który lubuje się w udowadnianiu swojej wyższości nad innymi. Jedni spojrzą na takiego ze strachem w oczach, szeptem wspominając o losie tych, którzy próbowali się mu przeciwstawić, inni zauważą, że jako przywódca musi rządzić swym ludem silną ręką, nawet jeśli oznacza to jakąś formę represji.	

Wizjoner	Zasada specjalna: Tak
To władca, który ma pomysł na zarządzanie Królestwem i planuje dla niego lepszą przyszłość. Jedni uznają go za niszczyciela tradycji i bałwochwalcę, zaś drudzy uznają, że to innowator i że dla dobra postępu trzeba czasem włożyć kij w mrowisko. Zasada specjalna: nie może współistnieć z Tradycjonalistą .	

Przykład: Zaczynając od Natury gracze wybrali opcje, które najbardziej im odpowiadały. Wojtek opowiedział się za **Tyranem**, Janusz i Piotrek za **Wizjonerem**, Łukasz za **Twórcą**, a Asia za **Oportunistą**. Janusz z Piotrkim wyłożyli aż **12** punktów, Łukasz zaczął z **10**, Asia z **7**. Wojtek został przekonany przez Łukasza do zmiany zdania i pomocy, więc wydał **6** punktów na rzecz **Twórcy**. Janusz z Piotrkim dorzucili dodatkowe **7** punktów, zaś Joanna, wiedząc, że przegrała, z dwojga złego dorzuciła jeszcze **3** decydujące punkty na rzecz **Twórcy**. W ostatecznym rozrachunku zwyciężył Twórca z **19** punktami, na drugim miejscu był Wizjoner z **17**, zaś na ostatnim miejscu Oportunista z **7**.

Gdy nastąpiła licytacja **Postawy**, wszyscy nabrali wody w usta. W końcu Wojtek z Łukaszem przełamali się i zaliczyli **Tyrana** za 9 punktów. Asi i Januszowi to nie odpowiadało, więc szybko zawiązali koalicję, do której dołączył też Piotrek i przeznaczyli **12** punktów na **Ekscentryka**. Widząc, że Łukasz nie zamierza więcej inwestować w **Tyrana**, Wojtek został zmuszony do spasowania. Licytacja zakończyła się wynikiem **12** punktów dla **Ekscentryka** i **9** dla **Tyrana**. W ten sposób gracze stworzyli Konsula o naturze **Twórcy** i postawie **Ekscentryka**.

Armia Władcy

To nie korona daje Władcy potęgę, lecz jego armia. W zależności od charakteru Królestwa, możemy spodziewać się na usługach Władcy różnych typów sił zbrojnych. Niektóre państwa specjalizują się w sile rycerstwa i pospolitym ruszeniu, inne stawiają na oddziały najemne, zaś jeszcze inne wyręczają się specjalistycznymi oddziałami. Tak jak w poprzednich podpunktach, Gubernatorzy wybierają jedną opcję, która ich zdaniem powinna być tą najważniejszą i dominującą w Królestwie.

Dostępne Armie:

Magowie Bojowi*	Religijne Organizacje*
Profesjonalne Wojsko	Rycerstwo
Przymusowy Pobór	Wojska Najemne*

* - oznacza zasady specjalne

Opis Armii:

Magowie Bojowi	Zasada specjalna: Tak
Czasem o potęgę armii nie świadczą tysiące profesjonalnych żołnierzy, zabijaków i rycerstwa, ale magia jaką Władca ma na swoich usługach. Grupa odpowiednio przygotowanych magów bojowych może przesądzić o losach pojedynczej bitwy lub całej wojny. O ile magowie mogą występować w szeregach innych armii, to ten konkretny typ wojska oznacza, że Królestwo wydało ciężkie pieniądze na wyszkolenie/sprowadzenie kilku kabał magów władających wszelkimi rodzajami destruktywnej magii, aby zniszczyć wroga i utrzymać pokój wewnątrz swoich granic. Zazwyczaj do utrzymania takiej armii potrzeba też pewnej ilości osób, których zadaniem jest zapewnienie bezpieczeństwa magom podczas bitew, albowiem na ulicach miast doskonale radzą sobie sami. Bardzo często wybór tej armii wiąże się z tym, że większość mieszkańców Królestwa boi się, lub będzie się bała, magów. Zasada specjalna: Niedostępne dla LOW	

Profesjonalne Wojsko	Zasada specjalna: Nie
----------------------	-----------------------

Są Królestwa, w których nie istnieje rycerstwo i nie ma przymusowych poborów do armii. Ten typ wojska składa się z zawodowców szkolonych przez doskonałe dobraną kadrę oficerską i pomimo, że nie jest ani tak liczne, jak armie tworzone z przymusowego poboru, ani tak elitarne jak rycerstwo, to mimo wszystko stanowi dobrą opcję dla bogatych Królestw, gotowych dobrze płacić za kilkuletnie szkolenie swoich żołnierzy. Rozwiązanie to jest jednak rzadko wykorzystywane ze względu na to, że tylko najbardziej liberalne Królestwa mogą sobie pozwolić na taką formę armii.

Przymusowy Pobór	Zasada specjalna: Nie
------------------	-----------------------

W Królestwie, które nie może poszczycić się bogatą tradycją rycerstwa, często to na Gubernatorów spada obowiązek dostarczenia Królowi sił zbrojnych. Obowiązek ten może przybierać formę podatku lub wystawienia pewnej liczby wojowników. Wojsko Poborowe zazwyczaj składa się z dobrze zbudowanych mężczyzn (a czasami i kobiet, w zależności od podejścia prawa do takich spraw), którzy przechodzą kilkumiesięczny trening, aby odbyć swoją służbę. Zwykle to I tak nie wystarcza, a sami poborowi są wciąż słabo wyszkoleni i niezdyscyplinowani, aczkolwiek dowodzeni przez dobrą oficerską kadrę są w stanie przekształcić się w siłę, z którą Władcy innych Królestw muszą się liczyć.

Religijne Organizacje*	Zasada specjalna: Tak
------------------------	-----------------------

Gdy Królestwo jest mocno rozwarstwione pod względem społecznym, często elementem łączącym je, zarówno w czasach pokoju jak i w czasach wojennej pożogi, może być religia. Gdy nadchodzą ciężkie czasy, wiele osób nagle traci wszystko i tylko wiara wciąż napędza mieszkańców do działania. Dzięki organizacjom religijnym, Władca ma pod sobą kilka, a nawet kilkanaście, zakonów, bractw i innych paramilitarnych organizacji, które pełnią rolę sił zbrojnych. Mężczyźni, kobiety, biedni chłopci czy bogata szlachta – każdy gorliwie wierzący znajdzie w tym wojsku swoje miejsce. Naturalną wadą takiej organizacji armii jest częsty brak dobrego sprzętu i wyszkolenia, z drugiej strony Władca może oczekiwać od swego wojska fanatycznego ferworu i nigdzie indziej nie spotykanego oddania sprawie.

Zasada specjalna: tylko dostępne dla **Ustroju: Teokracja**

Rycerstwo	Zasada specjalna: Nie
Najbardziej powszechną formę sił zbrojnych Władcy stanowi rycerstwo. Armia ta składa się z elitarnej grupy szlachciców i arystokratów oraz innych osób o tytułach rycerskich, a także ze sporej ilości wojsk im podległych. Wielu przedstawicieli rycerstwa od małego jest uczona fechtunku oraz wielu innych sztuk związanych z wojennym rzemiosłem, zatem jest to połączenie ciężkich i elitarnych jednostek z poborowymi, najemnikami i profesjonalnym wojskiem. Może się zdarzyć, że rycerstwu będzie towarzyszyć jeden czy dwóch zawodowych magów bojowych.	

Wojska Najemne	Zasada specjalna: Tak
Wojska najemne są swoistym odpowiednikiem profesjonalnego wojska. To elitarni żołnierze wyhartowani przez wiele lat treningów i konfliktów militarnych. Należy jednak pamiętać, że większość z nich jest lojalna Władcy i Królestwu, tak długo jak są oni wypłacalni. Niektóre Armie tego typu operują na kontraktach, które muszą uhonorować, ale zdecydowana większość wojsk najemnych przekłada własne życie nad losy Królestwa i wielu możliwych tego państwa musi zdawać sobie z tego sprawę, zwłaszcza, że zdecydowana część wojsk najemnych to obcokrajowcy pochodzący niekiedy z bardzo odległych krain. Zasada specjalna: Wojska Najemne nie są dostępne dla Ustroju: Teokracja . Religijni przywódcy mają tendencję do niewypłacania należnej wojsku zapłaty i pobierania opłat za odpusty.	

Przykład: Janusz chciał mieć **Wojska najemne** za 3 punkty, ale Asia zaproponowała 4 punkty na **Przymusowy Pobór**. Piotrek przebił tą ofertę 5 punktami na **Profesjonalne Wojsko**, na co Wojtek zareagował zainwestowaniem aż 8 punktów na **Rycerstwo**. Inni nie chcieli wydawać dalej punktów, więc licytacja szybko się skończyła i zwyciężyła ostatnia opcja.

Dwór

Sam Władca nie zapewni istnienia Królestwu. Zwykle jest on otoczony przez grupę doradców, która de facto jest odpowiednikiem naszego rządu. Może to być grupa specjalistów, dowódców wojsk, a nawet osób bezpośrednio związanych z Władcą jak współmałżonek, czy kochanek. Tytułowy Dwór, jak sama nazwa wskazuje, to grupa osób z otoczenia Władcy, którą Gubernatorowie chcą mieć po swojej stronie. W przeciwieństwie do poprzednich podpunktów, tutaj obowiązują standardowe zasady Licytacji bez limitu dziesięciu punktów. Każda pomyślnie zlicytowana postać oznacza, że jest ona w jakiś sposób powiązana lub lojalna wobec danego

Gubernatora i prowincji, którą on reprezentuje.

Elementy Dworu:

Aptekarz	Mistrz Wywiadu
Błazen	Nadworny Mag*^
Chorąży	Namiestnik
Herold	Kochanek/ka^
Małżonek/ka^	Seneszał
Mistrz Dyplomacji	Straż Królewska
Mistrz Łowów	Reprezentant Panteonu
Mistrz Monety	Reprezentant Prowincji^
Mistrz Ksiąg	Zbrojmistrz

Legenda:

^ - oznacza zasadę specjalną

* - od **MED**

Wybrane elementy Dworu:

Aptekarz	Zasada specjalna: Nie
Czyli innymi słowy nadworny mistrz medycyny. Dbą on zarówno o zdrowie swego Władcy, jak również jego najbliższej rodziny i otoczenia. Zazwyczaj to właśnie on, jako pierwszy rozpoznaje kondycję fizyczną i psychiczną większości osób na Dworze.	

Herold	Zasada specjalna: Nie
Głos Króla w Królestwie. Często łączy on publiczną funkcję informowania mieszkańców stolicy o woli Króla z byciem naczelnym posłańcem, który ma pod swoimi skrzydłami pomniejszych heroldów w innych prowincjach. Zdarza się, że za obraźliwe słowa wobec Władców innych krain to właśnie Herold płaci najwyższą cenę.	

Małżonek/ka	Zasada specjalna: Tak
Osoba, która w świetle prawa jest partnerem Władcy zarówno w życiu politycznym, jak i prywatnym. Często ma ona spore wpływy na dworze, a jej kaprysy i ambicje są źródłem licznych prób manipulacji, których celem jest rządzący Królestwem współmałżonek. Czasem Władca ulega tym zachciankom, a czasem nie. W historii każdego narodu można natknąć się na opowieści o władcy, który za niewierność wtrącił swojego życiowego partnera do lochu lub skazał go na śmierć.	
Zasada specjalna: Niedostępne dla Ustrój: Teokracja , chyba że w Panteonie Królestwa nie ma tabu na temat związków małżeńskich.	
Zasada specjalna: Wybierając ten element Dworu, automatycznie przyjmuje się, iż Władca wziął ślub.	
Zasada specjalna: Małżonek/ka, wedle przyjętej formy, powinien być przeciwnej płci. Oczywiście jest możliwość by partner był tej samej płci, ale w takim razie musiałyby to akceptować kapłaństwo Panteonu, konserwatywni obywatele oraz praktyka ta musiałaby być powszechna w świecie. Dodatkowo taki Władca powinien posiadać w swoich Naturach i Postawach chociaż jedną z dwóch cech: Ekscentryk lub Hedonista . Wszystko jest więc w rękach Gubernatorów i Mistrza Gry.	

Nadworny Mag	Zasada specjalna: Tak
Czasem sprawy Władcy przekraczają aspekty materialne i wkraczają w świat nadprzyrodzony. Nic więc dziwnego, że ma on pod ręką nadwornych magów, którzy sprawami nadnaturalnymi zajmują się na co dzień. Często znajomość tych spraw, jak i sama potęga maga, sprawia, że cieszy się on szczególnymi względami Władcy i sporą niezależnością. Co innego, jeśli chodzi o jego lojalność – zawsze może się zdarzyć, że królewski mag tak naprawdę pracuje dla jakiejś potężnej kabały albo jest szpiegiem Gildii Magów.	
Zasada specjalna: Niedostępne dla LOW	
Zasada specjalna: Niedostępne dla Ustrój: Magokracja . W ustroju, gdzie większość władzy w państwie posiadają utalentowani czarodzieje, pozycja nadwornego maga wydaje się po prostu śmieszna i podważająca sens takich rządów.	

Namiestnik	Zasada specjalna: Nie
Namiestnik wypełnia wolę Władcy w Królestwie. Często to on dowodzi pomniejszymi oddziałami podczas wojen, służy radą i zajmuje się codziennymi sprawami związanymi z prowadzeniem Państwa. Wielu dobrych Władców miało jeszcze lepszych Namiestników pod swoją komendą. Z drugiej strony, najwięcej królobójców i uzurpatorów zaczynało właśnie jako bardzo ambitni Namiestnicy, albowiem ich władza często ustępuje jedynie tej, którą dzierży w swych dłoniach sam Władca.	

Kochanek/ka	Zasada specjalna: Tak
Osoba, którą Władca darzy uczuciem i/lub pożądaniem. Osoba ta niekoniecznie musi pełnić jakąś oficjalną funkcję, jednak ma one pewne przywileje i władzę nad innymi, czasem ma też silniejszą pozycję na dworze niż prawowity współmałżonek Władcy (o ile przywódca jest po ślubie). Kochankowie przewijający się przez królewskie łóżę są często rezultatem nieszczęśliwych małżeństw oraz chęci przeżycia „niewinnej” przygody, która wniosłaby do królewskiej sypialni powiew świeżości.	
Zasada specjalna: Kochanek/ka tej samej płci może pojawić się tylko wtedy, gdy Władca w swoich Naturach i Postawach posiada chociaż jedną z następujących cech: Ekscentryk , Hedonista , Oportunista , Wizjoner .	

Reprezentant Prowincji	Zasada specjalna: Tak
Innymi słowy osoba, która reprezentuje na dworze interesy Gubernatora z danej prowincji. Może to być zarówno małżonek Gubernatora, jego zaufany człowiek, ale też syn lub córka. Ważne jest, aby taka osoba mogła pełnić rolę pana/damy Dworu i przy okazji reprezentować interesy prowincji.	
Zasada specjalna: Każdy z Gubernatorów może wykupić tę opcję dla siebie niezależnie od innych. Ten aspekt Dworu może być wykupiony tyle razy, ile jest w sumie Gubernatorów.	

Przykład: Janusz zastrzegł sobie **Mistrza Łowów** za 5 punktów oraz **Straż Królewską** za 4. Nie spodobało się to ani Asi, ani Łukaszowi, którzy wylicytowali kolejno 6 i 7 punktów na ten sam cel. W tej części Fazy IV było jeszcze wiele takich sytuacji, albowiem pozostało jeszcze sporo punktów do wydania...

Zasada opcjonalna – Dzieje Królestwa

Przeszłość w światach fantasy często ma równie ważne znaczenie co czasy „współczesne”. Nieraz starożytne zło powraca po stuleciach, a bohaterowie, by je powstrzymać, muszą iść śladami dawnych bohaterów, którym w przeszłości się to udało. Tutaj zasady się nieco zmieniają, zamiast punktów, każdy z Gubernatorów w zależności od wybranego rodzaju settingu (dla przypomnienia: **LOW**, **MED** lub **HIGH**) ma określoną liczbę rzutów z tabelk historii Królestwa. Zazwyczaj najwięcej rzutów przypada w przypadku settingu Low, później Med, a najmniej w settingu High. Cemu właśnie tak jest to ustalone?

W przypadku Kreatora Krain uznano, że settingi **Low** reprezentują swoiste Mroczne Wiek, gdzie przysłowiowe babilońskie, egipskie i rzymskie cywilizacje upadły, zaś nowe dopiero co powstały na ich zgłiszczach. Magia występuje tu rzadko lub jest „na wymarcu”, ale echa przeszłości co jakiś czas dają o sobie znać. Z kolei **Med** to setting typowy dla światów fantasy. Złota Era jakiś czas temu istniała, zaś świat jest na tyle stary, by dawna cywilizacja pozostawiła po sobie jakąś spuściznę, a jednocześnie na tyle młody, że każdy ma szansę w przyszłości stać się bohaterem z legend. Zaś setting **High** reprezentuje Złotą Erę, często jest to młody świat, w którym Królestwo dopiero co raczkuje i więcej wydarzeń historycznych dopiero nadejdzie aniżeli miało miejsce do tej pory. Na potrzeby tej dodatkowej zasady stworzone zostały cztery okresy historyczne. Najstarszy z nich to **Legenda Narodzin**, opisujący w jaki sposób powstało Królestwo. Czy tak rzeczywiście było, czy to po prostu bajka dla dzieci, tego nikt tak naprawdę nie wie. Drugi okres to **Historia Starożytna**. W zależności od rasy dominującej i rodzaju fantasy, historia ta może obejmować okres od jakiś dwóch do dziesięciu tysięcy lat przed czasami obecnymi settingu. Trzeci okres to **Nie tak dawno temu**. Jest to okres obejmujący ostatnie sto do dwustu lat. Wiele z tamtejszych wydarzeń jest wciąż rozpamiętywanych przez ludność Królestwa. Ostatni okres, to **W ostatniej dekadzie**. Jak sama nazwa wskazuje, jest to okres obejmujący ostatnie dziesięć lat istnienia Królestwa. Wszystkie wydarzenia z ostatniej tabeli są wciąż świeże, lub w miarę świeże i mogą stanowić początkowy punkt przygody.

Generalnie do rzutów będą potrzebne trzy kostki: k8, k12 i k20. W przypadku, gdy w danej „erze” jakiś wynik się powtórzy, należy tę wartość przerzucić. O tym, kto rzuca i w jakiej kolejności, decyduje Gubernator-Elekt z uwzględnieniem tego, aby każdy z Gubernatorów rzucił chociaż raz w całym procesie tworzenia historii Królestwa oraz by w miarę możliwości unikać tego by jedna osoba wykonywała kilka rzutów pod rząd...

Legenda Narodzin – K8: zawsze 1 rzut, niezależnie od rodzaju fantasy

1 – W obliczu nadchodzącej zagłady, lokalne plemiona połączyły siły i pod wodzą charyzmatycznego i odważnego lidera odparły barbarzyńską armię. Lider ten został następnie okrzyknięty królem.

2 – Grupa poszukiwaczy przygód szukała po okolicznych księstewkach fragmentów zaginionego diadem o wielkiej mocy. Gdy udało im się złożyć diadem, powstał potężny artefakt, a księstwo po księstwie złożyło hołd lenny nowym władcom.

3 – Wgnane z dalekiej krainy plemiona natrafiły na dziki i nieokiełznany teren, który podzieliły sprawiedliwie pomiędzy siebie. Po tysiącach lat ziemie leżące w pierwotnych granicach tego podziału nadal stanowią serce Królestwa.

4 – Widząc skłócenie i nienawiść pomiędzy poszczególnymi księstwami, samotny kapłan i dzielny wojownik przemierzali razem wiele miast i miasteczek głosząc ideę Panteonu i Królestwa.

5 – W czasach, gdy bogowie wciąż stąpali po ziemi, postanowili oni osiedlić się na terenie obecnego Królestwa i pokazać śmiertelnikom jak mają żyć. Wybrali swego awatara, by pokierował ich wybranym ludem. Bogowie dawno opuścili już ziemię, ale po dziś dzień Król nadal jest koronowany pod najważniejszymi posągami wszystkich Patronów.

6 – Pierwsi uchodźcy przybyli z zachodu, przegnani ze swych rodzinnych stron, wymęczeni ucieczką przed wielkim złem, które zawładnęło ich krainą. Osiedlili się na tych terenach urzeczeni ich urodą. Po pierwszej fali napłynęły kolejne i choć wszyscy chcieli pierwotnie podążyć dalej, to widząc, że poprzednicy porzucili ten pomysł, następną również tak czynili coraz liczniej zaludniając Królestwo – swój nowy dom.

7 – Tereny te były od zawsze zamieszkane przez dzikie bestie pokroju smoków, hydr, chimer i cyklopów, które polowały na mniej groźnych mieszkańców tych ziem. Każde plemię zamieszkujące tę krainę było nękanie przez inny gatunek potworów, a ten, kto pokonałby chociaż jedną z bestii, zostałby władcą ich plemienia. Któregoś dnia pojawił się wybraniec, który pokonał nie jednego, lecz wszystkie potwory i wkrótce wszystkie plemiona złożyły mu pokłon.

8 – Imperium od wieków popadało w dekadentyzm. Gdy w końcu zaczęło upadać, każdy niewolnik i każdy dawny sługa chwycił za broń i zaczął walczyć o swoje. Obecny stan rzeczy jest rezultatem owego powstania – z popiołów Imperium narodziło się Królestwo.

K12 – Historia starożytna: LOW – 3 rzuty, M&D – 2 rzuty,
HIGH – 1 rzut

- 1 – Prosty chłopiec ze wsi dzięki swej odwadze został rycerzem, a następnie królem.
- 2 – Pewnego dnia gwiazdy z nieba zaczęły spadać i przestały dopiero po kilku dniach.
- 3 – W jednej z prowincji żyła dziewczynka, która mogła kontrolować Bestie z Legend.
- 4 – Wojownik, który samotnie bronił twierdzy przeciwko wrogiej armii, po śmierci został kanonizowany na świętego Panteonu.
- 5 – Ostatni władca pierwszego rodu królewskiego nie pozostawił żadnego potomka, więc władzę w Królestwie przejęła Rada Regencyjna.
- 6 – Dzielny bohater wyrusza w długą i niebezpieczną podróż, aby odnaleźć jedyne zioło zdolne do uleczenia Królowej. Udaje mu się je zdobyć na czas i dzięki temu zostaje mężem władczyni.
- 7 – Po wielu pokoleniach terroru, pewien śmiałek zabił smoka, a jego kości wykorzystał do utworzenia kilku zbroi i broni o niezwykłych właściwościach.
- 8 – Pierwotna Stolica Królestwa została kompletnie zburzona przez wrogą armię. Po latach na jej ruinach wybudowano nowe, wspanialsze, stołeczne miasto.
- 9 – Z powodu pewnych utarć politycznych z sąsiadem, Król zdelegalizował czczenie jednego Patrona. Do dzisiaj pozostało bardzo niewiele informacji na temat zapomnianego bóstwa.
- 10 – Przez Królestwo przeszło olbrzymie monstrum, którego nikt nigdy wcześniej nie widział. Wszystkie prowincje ucierpiały z powodu jego aktywności. Potwór zniknął równie nagle jak się pojawił. Wielu śmiałków próbowało odnaleźć tą istotę, nazywaną po prostu Bestią, jednak ich próby spełzły na niczym.
- 11 – Martwi powstałi ze swych grobów, śpiewali pieśni w nieznanych językach i atakowali żywych. Pod wodzą ambitnego i pobożnego kapłana, udało się zażegnać kryzys znany odtąd jako Rok Umarłych.
- 12 – Królestwo, pod wodzą ambitnego Króla, wszczęło wojny z sąsiadami znacznie poszerzając swoje granice. Pieśni wspominają o złoto-srebrnym mieczu, który Władca dzierżył w swej dłoni podczas każdej ze zwycięskich bitew.

K12 – Nie tak dawno temu: LOW – 1 rzuty, M&D – 2 rzuty,
HIGH – 3 rzuty

- 1 – Umarła Królowa, najpiękniejsza kobieta w znanej historii Królestwa.
- 2 – Herezja przeciw Panteonowi głęboko zapuściła korzenie w Królestwie.
- 3 – Doszło do bezkrwawej rewolucji zakończonej zmianą ustroju.
- 4 – Jedna z prowincji pragnęła secesji. Być może nadal jej pragnie.
- 5 – Jedna z najdroższych ekspedycji morskich w dziejach, w jaką zaangażowało się Królestwo, przepadła bez wieści.
- 6 – Po śmierci Króla doszło do wybuchu wojny domowej.
- 7 – Reforma Królowej usprawniła kluczowe dla Królestwa instytucje.
- 8 – Królewski Namiestnik dokonał udanego przewrotu i wtrącił prawowitego Władcę do lochów.
- 9 – Prawowity Władca miał problemy z Regentem, który nie chciał oddać władzy.
- 10 – Znany handlarz dokonał odkrycia nowych szlaków handlowych. Do dzisiaj Królestwo czerpie z nich ogromne zyski.
- 11 – Wrogowie Królestwa dotarli pod bramy stolicy, ale dzięki bohaterskiej obronie i niespodziewanemu sojuszowi z władcą innej krainy, mieszkańcom udało się odeprzeć wrogą armię i zmusić jej przywódcę do zawarcia korzystnego dla Królestwa rozejmu.
- 12 – Król o sędziwym wieku obchodził niedawno swoją sześćdziesiątą rocznicę panowania, stając się tym samym najdłużej panującym władcą w Królestwie (w zależności od rasy ilość lat może ulec zmianie). W wielu miejscach świętowano hucznie obchody, a posąg starego Króla do dziś stoi na jednym z większych placów w Stolicy.

K20 – W ostatniej dekadzie: LOW – 1 rzut, MED – 1 rzut, HIGH – 2 rzuty

- 1 – Tego lata burza wywołała powódź stulecia.
- 2 – Pewien mag-renegat został przegrany z królestwa.
- 3 – Nastął rok nieurodaju, który spowodował, że w całym Królestwie panował głód.
- 4 – Ślub pomiędzy Królem a Królową zakończył wieloletni konflikt pomiędzy dwoma rodami.
- 5 – W stolicy doszło do pogromu jednej z mniejszości narodowych/wyznaniowych etc.
- 6 – Jeden z najzdolniejszych uczonych dokonał przełomowego odkrycia.
- 7 – Trzęsienie ziemi odsłoniło ruiny starożytnej cywilizacji.
- 8 – Król usynowił swego siostrzeńca, po tym jak zmarła jego matka.
- 9 – Wybuchł konflikt z jednym z sąsiednich państw o kilka miasteczek przygranicznych.
- 10 – Nowy przywódca kapłaństwa Panteonu wprowadził radykalne zmiany.
- 11 – Ogromny meteoryt spadł do jednego z lasów w Królestwie.
- 12 – Po wielu dekadach świątynia jednego z Patronów w końcu została naprawiona po pożarze. Wielu wyznawców hucznie świętowało to wydarzenie
- 13 – Na zamieszki w jednej z prowincji władze odpowiedziały siłą, doprowadzając tym samym do masakry ludności. Nie wiadomo kto wydał rozkazy.
- 14 – Król za namową swych najlepszych generałów wydał rozkaz wzmocnienia granic przed atakami barbarzyńców.
- 15 – Kometę zwiastowała koniec pewnej ery.
- 16 – Uznany za zmarłego, znany podróżnik powraca do Stolicy po upływie dekady od jego zaginięcia, niosąc prezenty i wieści z dalekich krain.
- 17 – W przeciągu jednej nocy burza wywołała wielki pożar w stolicy.
- 18 – Rok obfitował w dobre plony i korzystne sytuacje dla handlu, dzięki czemu chwilowo podniósł się standard życia w całym Królestwie i wielu jego mieszkańców z optymizmem patrzy co przyniosą kolejne lata.
- 19 – Po Królestwie przetoczyła się fala terroru za sprawą zorganizowanych bandytów, którzy palili, mordowali i deprawowali wszystkich i wszystko co napotkali na swej drodze. Ich znak rozpoznawczy? Skalpowali swoje ofiary.
- 20 – Bitwa Cudu. W obliczu nadchodzącej klęski i przeważającej siły wroga, Król zaznał w nocy objawienia. Bogowie zesłali mu sen, w którym nakazali mu wymalować na tarczach jego armii symbol Panteonu. O świcie, gdy doszło do bitwy, siły Króla odparły wroga z minimalnymi stratami.

Zasada opcjonalna – Generator Królestw Sąsiednich

Nie samym Królestwem poszukiwacze przygód żyją. Zwłaszcza w światach fantasy, gdzie zazwyczaj istnieje kilka, a nawet kilkanaście różnych królestw rywalizujących o wpływy na świecie. Można nie tylko zdefiniować je jako „ziemie orków”, „las elfów” czy „imperium zła”, ale nadać im bardziej konkretny kształt i charakter, unikając przy tym zasufladkowania w stereotypach. Można to osiągnąć tworząc dodatkowe państwa wokół Królestwa za pomocą Kreatora Krain. Będzie to jednak czasochłonny proces i może się on po prostu szybko znudzić. Celem niniejszego podręcznika jest zachęcanie graczy i Mistrza Gry do przeżywania przygód w tytułowym Królestwie, niemniej jednak nie jest ono otoczone niewidzialną ścianą i sąsiednie krainy mogą mieć swój udział w wydarzeniach dziejących się zarówno podczas pojedynczych przygód, jak i całych kampanii.

Generator Królestw Sąsiednich to szybki i prosty dodatek do Kreatora Krain, pozwalający opisać, co czai się poza granicami Królestwa. Każdy z Gubernatorów tworzy państwo za pomocą kilku rzutów kością, których wyniki odczytuje z tabeli określających wielkość, ukształtowanie, politykę, niepokoje oraz skarb narodowy. Jak wcześniej wspomniano, ów generator ma służyć do szybkiego tworzenia państw sąsiednich, dzięki czemu można się skupić na przygodach, które mają miejsce w Królestwie. Oczywiście gracze mają prawo wyjść poza granice Królestwa, a dzięki Królestwom Sąsiednim Mistrz Gry ma już gotowy zarys tego, co tam się dzieje i może spokojnie przygotować opis krainy opierając się na wylosowanych wcześniej rezultatach.

Wielkość

Tak jak w *Dziejach Królestwa*, tak i w *Generatorze Sąsiednich Królestw* będzie się używać kości, aby określić cechy sąsiadujących państw. Pierwszą z cech, jakie należy określić jest wielkość terenów zajmowanych przez sąsiadujące Królestwo. Zarówno w historii, jak i w literaturze fantasy, pojawiały się imperia o różnej wielkości i nie zawsze te największe były tymi, które dominowały nad pozostałymi. Małe Królestwa miały pod swoją kontrolą niewielkie tereny i mniejszą armię, lecz miały też zawsze lepiej skoncentrowane wojska od wielkich imperiów, które musiały swoje siły rozłożyć pomiędzy swoimi olbrzymimi granicami.

Gubernatorzy wykonują po jednym rzucie K100 i patrzą na rezultat.

Tabela Wielkości (rzut na K100)	
01 – 10	Miasto-państwo
11 – 30	Księstwo – (1 prowincja)
31 – 75	Królestwo, zwyczajne - (3 prowincje + Stolica)
76 – 85	Królestwo, duże – (5 prowincji + Stolica)
86 – 95	Cesarstwo – (7 prowincji + Stolica)
96 – 00	Imperium – (10 prowincji + Stolica)

Opisy Wielkości:

Miasto-państwo	+ 0U	+0P
1 rejon ze stolicą oraz 1 dodatkowy rejon		
Księstwo	+0U	+5P
1 prowincja		
Królestwo, zwyczajne	+0U	+10P
3 prowincje oraz stolica		
Królestwo, duże	+10U	+15P
5 prowincji oraz stolica		
Cesarstwo	+30U	+25P
7 prowincji oraz stolica		
Imperium	+90U	+45P
10 prowincji oraz stolica		

Legenda:

+U – Należy dodać daną liczbę z tego rezultatu do przyszłego rzutu na Ukształtowanie.

+P – Należy dodać daną liczbę z tego rezultatu do przyszłego rzutu na Politykę.

Ukształtowanie

Kiedy zostanie już ustalona wielkość Sąsiedniego Królestwa, możemy zająć się ukształtowaniem terenów do niego należących. Teren, na jakim znajduje się sąsiedni naród ma bardzo duże znaczenie i jest w stanie określić, jak państwo jest postrzegane przez mieszkańców innych krain. Daje też ogólny obraz gospodarki i określa znaczenie strategiczne z punktu widzenia Królestwa i podróżników. Tak jak w poprzednim przypadku Gubernatorzy wykonują rzut K100 i spoglądają na rezultat.

Tabela Ukształtowania (rzut na K100)	
01 – 11	Niegościnne Tundry
11 – 20	Dziewicze Lasy
21 – 35	Dach Świata
36 – 50	Wyspy i Wysepki
51 – 75	Nadmorska Potęga
76 – 90	Wielki Spichlerz
91 – 110	Bliski Sąsiad
111 – 125	Dwubiegunowy Sąsiad
126 – 140	Zróźnicowany Sąsiad
141+	Kosmopolityczne Imperium

Opis Ukształtowań:

1 – 10: Niegościnnie Tundry

Większa część terenów sąsiada pokryta jest pustkowiami, zaś zaledwie około 10% państwa stanowią tereny zdadne do zamieszkania i utrzymania większej populacji.

11 – 20: Dziewicze Lasy

W Królestwie zdecydowaną większość terenów zajmują lasy. Skupiska tutejszej ludności są odizolowane i głęboko ukryte w puszczach i kniejach.

21 – 35: Dach Świata

Większa część państwa to wzgórza i góry. Osiedla by istnieć muszą polegać głównie na sobie, ale z drugiej strony owe tereny zapewniają też dostęp do wielu złóż rud i minerałów.

36 – 50: Wyspy i Wysepki

Sąsiednie Królestwo to zbiór wysp i wysepek, a sam naród z tego powodu zajmuje się głównie żegluga i rybołówstwem.

51 – 75: Nadmorska Potęga

Sąsiednie Królestwo w zdecydowanej większości, ma swoje prowincje położone nad morzem, oceanem lub innym dużym akwenem wodnym. Z tego powodu większość mieszkańców trudni się handlem morskim i podróżami.

76 – 90: Wielki Spichlerz

Sąsiednie królestwo znajduje się na żyznych, płaskich terenach, obfitujących w różnorakie plony. Większa część mieszkańców trudni się rolnictwem, sadownictwem i produkcją.

91 – 110: Bliski Sąsiad

Państwo graniczne bardzo przypomina pod względem ukształtowania Królestwo graczy. Dominującym typem ukształtowania jest ten, który jest najbardziej charakterystyczny dla Królestwa.

111 – 125: Dwubiegunowy Sąsiad

Królestwo Sąsiada posiada dwa dominujące typy ukształtowania.

Zasada specjalna – należy rzucić dwukrotnie K100 nie uwzględniając bonusów z Wielkości. Jeśli przy drugim rzucie otrzymamy ten sam rodzaj ukształtowania terenu, to rzut należy powtórzyć.

126 – 140: Zróznicowany Sąsiad

Jak wyżej, ale z trzema typami ukształtowania

Zasada specjalna – należy rzucić trzykrotnie K100, nie uwzględniając bonusów z Wielkości. Wyniki na kościach oznaczające te same rodzaje ukształtowania należy przerzucić.

141+ : Kosmopolityczne Imperium

W królestwie sąsiada można natknąć się na każdy typ ukształtowania terenu (za wyjątkiem Dwubiegunowego i Zróznicowanego Sąsiada).

Polityka

Ta część generatora określa Politykę sąsiedniego narodu względem Królestwa. Czy sąsiedzi są wrogiem, sojusznikiem, czy może lennikiem Królestwa? Często oficjalna polityka państwa ma też odzwierciedlenie w przypadku życia codziennego zamieszkującego go ludu. Czy mieszkańcy obu narodów witają się z otwartymi ramionami, czy też samo wspomnienie o obcokrajowcach to drażliwy temat dla miejscowych?

Tabela Polityki (rzut K100)

01 – 10 Lenno

11 – 25 Sojusz

26 – 50 Przyjaźń

51 – 95 Neutralność

96 – 110 Niechęć

111 – 130 – Wrogość

131+. Wojna

01-10 – Lenno

Sąsiad jest lennikiem Królestwa. Być może doszło do tego w wyniku podboju lub po prostu słabsze militarne państwo szukało kiedyś protekcji. Niezależnie od tego, jak do tego doszło, sąsiednie królestwo płaci sporą sumę za ochronę i umowne zachowanie niepodległości. Stosunki między oboma krajami bywają napięte z większą tendencją do niechęci, aniżeli do neutralności, czy przyjaźni.

11-25 – Sojusz

Sąsiad zawarł sojusz z Królestwem. Dzięki temu oba narody mogą liczyć na wzajemną pomoc, zarówno w sytuacji, gdy jedno z nich padło ofiarą obcej agresji, jak i wtedy, gdy jedno z państw sojuszu samo wypowiada komuś wojnę. Zazwyczaj mieszkańcy państw sojuszu mogą liczyć na znaczne zniżki i ulgi w wielu dziedzinach gospodarki w obrębie sojuszu.

26-50 – Przyjaźń

Sąsiad zachowuje dobre relacje z Królestwem i podpisał z nim pakt o nieagresji. Choć oficjalnie nie ma większych koneksji wewnątrz kraju, to mieszkańcy sąsiedniego państwa, dzięki temu, że żyją w przyjaźni z Królestwem, mogą liczyć na specjalne ulgi gospodarcze lub lepsze traktowanie w przypadku zawierania transakcji.

51-95 – Neutralność

Sąsiad zachowuje bierność w relacjach z Królestwem. Oficjalnie nie ingeruje w wewnętrzne sprawy państwa, ale prowadzi normalną wymianę handlową.

96-110 – Niechęć

Sąsiad jest w złych relacjach z Królestwem. Oba kraje nie do końca sobie ufają i mają tendencję do obserwowania siebie nawzajem na arenie politycznej. Handel przebiega w większości przypadków bezproblemowo, choć co bardziej „patriotyczni” celnicy mogą złośliwie przetrzymywać handlarzy na granicy lub nakładać wyższe opłaty na ich towary.

111-130 – Wrogość

Sąsiad jest w bardzo złych relacjach z Królestwem. Oba kraje nienawidzą się i starają ingerować w sprawy wewnętrzne przeciwnika jak tylko mogą. Państwa są o krok od wojny, albo dopiero co zakończyły konflikt zbrojny między sobą. Na gospodarki obu królestw nałożono embargo, a handel między nimi jest utrudniony, jeśli w ogóle możliwy.

131+ – Wojna

Sąsiad i Królestwo są w stanie wojny. Dla jednych i drugich przeciwna strona jest winna. Państwa próbują się nawzajem wyniszczyć, a wymiana handlowa w obecnej sytuacji po prostu nie istnieje. Szpiegzy, donosiciele i wywrotowcy czekają tylko na okazję do działania.

Niepokoje

Nie ma róży bez kolców. Czy to Królestwo, czy sąsiednie kraje, każde państwo ma swoje problemy. Niepokoje odzwierciedlają kłopoty wewnętrzne, z jakimi sąsiedni naród zмага się na początku pierwszej sesji. Większość z nich ma efekt długoterminowy i trudno jest je usunąć, lecz często to, co z pozoru niemożliwe, staje się możliwe, gdy w odpowiedniej chwili przybędzie bohater lub bohaterowie.

W przeciwieństwie do pozostałych podpunktów, tylko jeden wybrany przez Elekta Gubernator wykonuje pojedynczy rzut K8. Otrzymany wynik określa niepokój, jaki panuje w Sąsiednim Królestwie.

Tabela Niepokoi (rzut K8)

- 1 Działalność Separatystyczna
- 2 Kryzys Gospodarczy
- 3 Korupcja
- 4 Barbarzyńcy
- 5 W Stanie Wojny
- 6 Herezja
- 7 Szalony Władca
- 8 Plaga

1. Działalność Separatystyczna

Sąsiednie Królestwo jest trawione przez ruchy rewolucyjne, które chciałyby oddzielić część kraju i utworzyć własny. Być może jest to sprawa jakiejś mniejszości narodowej, która zamieszkiwała te ziemie od pokoleń, a teraz wreszcie ma szansę na ich odzyskanie.

2. Kryzys Gospodarczy

Żle się dzieje w Sąsiednim Królestwie. Na skutek złej polityki gospodarczej, słabych plonów, zaciągniętych kredytów lub klęsk żywiołowych, kraj znajduje się na skraju bankructwa. Różnica między bogatymi i biednymi powiększa się w zastraszającym tempie, a tamtejszy władca bezowocnie szuka rozwiązania tego problemu. Niektórzy władcy w takiej sytuacji przeprowadzają reformy, zaś inni wolą prowadzić wojny licząc, że łupy naprawią nadszarpnięty budżet kraju.

3. Korupcja

Sąsiad jest znany z tego, że w jego kraju panuje wszędożyłski nepotyzm, biurokracja i łapówkarstwo. Większość przybyszów w czasie swojego pobytu w Sąsiednim Królestwie musi przynajmniej raz przekupić jakiegoś biurokratę, strażnika miejskiego lub urzędnika. Problem ten jest zwalczany od lat, lecz z marnym skutkiem i powszechnie panuje tu przekonanie, że łatwiej jest „dać w łapę”, niż zwalczyć ten zły nawyk.

4. Barbarzyńcy

Sąsiad ma problemy z plemionami tubylców, wolnych ludzi i innych maruderów. Mieszkańcy pogranicza, rejonów górskich albo wielkich akwenów wodnych nie mogą tu spać spokojnie. Niewielu mieszkańców jest na tyle odważnych, by zapuścić się poza większe cywilizowane rejony bez odpowiedniej ochrony.

5. W Stanie Wojny

Sąsiednie Królestwo wszczęło wojnę z innym królestwem. Jeśli stan ten utrzyma się dłużej, sąsiad może poprosić, lub wręcz zażądać pomocy od Królestwa. Może też być tak, że doszło do okupacji Sąsiedniego Królestwa przez obce siły, a obecny rząd i władca sąsiedniego państwa, to tak naprawdę tylko marionetki wojsk okupacyjnych i kto wie, czy ich ambicja nie sięgnie w przyszłości i po Królestwo.

6. Herezja

Sąsiednie Królestwo ma problem ze swoim Panteonem. Tamtejsi kapłani podważyli w jakiś sposób autorytet władzy, przez co gorliwi wyznawcy próbują teraz wprowadzić swoje własne rządy. Herezja jest o tyle niebezpieczna, że ściąga wyznawców tamtejszego Panteonu również z innych państw, w tym i z Królestwa.

7. Szalony Władca

Królestwo sąsiadów ma problem z własnym przywódcą, który jest mentalnie niestabilny. Być może pochodzenie i pieniądze trzymają go jeszcze przy życiu, albo jest czyjąś marionetką, bezwzględnie wykorzystywaną do osiągnięcia własnych celów tego, kto pociąga za jej sznurki. Tak czy owak, władca jest uznawany za ekscentryka i mieszkańcy muszą się z tym pogodzić (często po prostu nie mają innego wyboru).

8. Plaga

W Sąsiednim Królestwie wybuchła śmiertelna epidemia. Zarówno kapłani, medycy, jak i inni znachorzy mają problemy z jej opanowaniem, a niektórzy szepczą, że ma ona podłoże magiczne. Miasta tworzą getta dla chorych, a sama plaga pochłonęła już znaczną część populacji. Powiada się, że nawet władca został zarażony. Plaga nie jest jeszcze w pełni rozwinięta, ale podróżowanie do sąsiadów może być ryzykowne, zwłaszcza, że większość zarażonych niekoniecznie jest pogodzona ze swym losem i niechętnie przestrzega narzuconych im reguł mających na celu zapanowanie nad szerzącą się zarazą.

Skarb Narodu

Skarb Narodu jest to coś unikatowego i wartego zobaczenia w czasie pobytu w Sąsiednim Królestwie. Może to być znana osobistość albo sławne ruiny. Skarb Narodu może stanowić inspirację dla wielu graczy szukających przygód i sławy, jeśli kiedykolwiek przyjdzie im opuścić Królestwo. Z kolei Sąsiednie Królestwo prawie zawsze będzie czerpać zyski ze swojej atrakcji.

Tak jak w innych podpunktach, tak i tu, jeden z Gubernatorów wykonuje rzut K100 określający rodzaj „skarbu”, jaki znajduje się w sąsiednim państwie.

Tabela Skarbu Narodu (rzut na K100)

01 – 15 Bardzo rzadki surowiec

16 – 25 Arcymistrz Cechu

26 – 40 Wielki Bohater

41 – 65 Zaginione ruiny

66 – 80 Święta Ziemia

81 – 95 Budowlany Cud Świata

96 – 00 Centrum Sztuki

01 – 15: Bardzo rzadki surowiec

W Sąsiednim Królestwie znajdują się złoża rzadkich i pożądanых surowców. Mogą to być wszelkie rudy żelaza, niezwykle przyprawy itp. W zależności od settingu - LOW, MED czy HIGH – surowiec ten należy uczynić odpowiednio rzadkim i jednocześnie pożądanym – w przypadku LOW mogą to być nasiona kakaowca, w MED gwiazdny metal, a w HIGH łza smoka znana ze swoich nadzwyczajnych właściwości leczniczych.

16 – 25: Arcymistrz Cechu

W sąsiedniej krainie urodził się i/lub żyje znany na całym świecie specjalista z jakiejś dziedziny. Może to być wynalazca prochu strzelniczego, budowniczy piramid, lub potężny mag ziemi. Ci arcymistrzowie cechów ściągają na siebie sporo uwagi i wielu ludzi, zajmujących się tą samą dziedziną co oni, przybywa do Sąsiedniego Królestwa w nadziei, że uda im się dostać na praktyki u swego wymarzonego mentora. Królestwo odnosi dzięki temu korzyści ze zwiększonej

liczby specjalistów na swoich ziemiach.

26 – 40: Wielki Bohater

Sąsiednie Królestwo ma swego bohatera narodowego. Ów osobnik przyczynił się do pomyślności swego narodu i choć obecna sytuacja polityczna może być inna niż za czasów, w których dokonywał on swoich heroicznych czynów, to jednak nadal jest on poważanym autorytetem. Może to być zarówno wielki paladyn, w którym krąży krew aniołów, jak i generał, który przelał wiele krwi, a jego imię wciąż wymawiane jest szeptem wśród jego rodaków.

41 – 65: Zaginione ruiny

Gdzieś na ziemiach Sąsiedniego Królestwa znajdują się legendarne, zaginione ruiny. Mogą to być pozostałości po pierwszej stolicy Królestwa, choć równie dobrze może to być wrak statku kryjący w sobie skarb króla piratów, albo zamek pewnego nikczemnego nekromanty. Nie do końca wiadomo co jest w owych ruinach i gdzie tak naprawdę się one znajdują, jednak sam fakt ich istnienia sprawdza do królestwa śmiałków z całego świata. Wielu z nich wierzy, że zdoła je odnaleźć i zagarnąć wszystkie skarby i tajemnice tylko dla siebie.

66 – 80: Święta Ziemia

Na terenie sąsiedniego państwa znajduje się ważne dla wyznawców Panteonu miejsce. Może to być druidzki gaj, gdzie pierwsi wyznawcy zawarli pakt z ziemią i niebem, albo posąg największego z proroków, który rok w rok w rocznicę swojej śmierci roni łzy. W każdym bądź razie, Sąsiednie Królestwo nieustannie przyciąga setki pielgrzymów niezależnie od tego, jakie stosunki panują pomiędzy poszczególnymi królestwami – w końcu wiara nie zna granic.

81 – 95: Budowlany Cud Świata

Każde królestwo chce się pokazać z jak najlepszej strony, zwłaszcza gdy rywalizują one pomiędzy sobą o uznanie i chwałę. Niektórzy twierdzą, że siedziba władcy powinna pokazywać potęgę całego narodu, ale często to ogromne budowle i monumenty są najlepszą propagandą i sposobem na pokazanie dobrobytu Sąsiedniego Królestwa. Budowlanym Cudem Świata może być wielki most łączący odległe od siebie wyspy lub latające Zegarowe Miasto. Państwo, które może poszczycić się tym Skarbem Narodowym, posiada na swych terenach wyjątkową budowlę, która nie tylko wzbudza dumę wśród jego mieszkańców, ale także przyciąga wiele osób spoza królestwa, które chcą zobaczyć ten obiekt choć raz w swoim życiu.

96 – 00: Centrum Sztuki

Sąsiednie Królestwo uznawane jest za mekkę wszelkiej sztuki. Wiele artystów rozwinęło swoje skrzydła pod opieką licznych mecenasów sztuk wszelakich. Czy to piękne malowidła ścienne, czytańda pokroju „Chutliwej krasnoludzkiej pokojówki”, czy też dzieła z pogranicza sacrum i profanum, wszelkie formy wyrazu artystycznego są tu chlebem powszednim i nawet w czasach kryzysów i pożogi wojennej artystom będzie się tu lepiej powodzić niż przedstawicielom prostego ludu.

Rozszerzona FAZA I Prowincji

Kiedy Królestwo jest gotowe, a prowincje zostały ukształtowane, należy przejść do kolejnej fazy. Jednak niektórym Gubernatorom to, co zostało ustalone, wciąż nie wystarcza i będą chcieli czegoś więcej od fazy pierwszej. Być może będą chcieli nie tylko ogólnego spojrzenia na to, co stworzyli, ale również możliwości uzupełnienia swego dzieła o szczegóły. Jest to opcjonalna zasada, która pomoże zwiększyć mechaniczną część wypełnienia Prowincji i ukazania jej nie tylko jak zbiór współrzędnych geograficznych, ale także jako miejsce, w którym żyją i pracują istoty z krwi i kości.

Oczywiście celem Kreatora Krain było stworzenie przez Gubernatora jego wymarzonej prowincji, w której o tym jak żyją, pracują i funkcjonują jej mieszkańcy mógłby decydować sam, bez ingerencji innych Gubernatorów i Elekta,

może się jednak zdarzyć, że gracze i ten aspekt zechcą przydzielić do mechaniki KK. O ile sama mechanika nie wpływa na rozgrywkę w grze fabularnej, to jeśli zajdzie potrzeba jeszcze większej immersji Królestwa, to ta zasada opcjonalna zdecydowanie będzie przydatna.

Zasoby

W tej Fazie każdy z Gubernatorów może wybrać trzy z pięciu Zasobów: Produkcję, Kulturę, Naukę, Militaria lub Żeglarstwo, które reprezentują zaradność danej prowincji. Na każdą prowincję przypadają trzy punkty Zasobów.

Produkcja oznacza, że rejon jest silnie ukierunkowany na wydobycie zasobów, tworzenie produktów oraz handel. Jeśli rejon posiada np. kopalnię złota, to wybranie Zasobu Produkcji oznacza, że górnictwo jest tutaj bardzo silne rozwinięte i wszystkie złoża są dogłębnie eksploatowane, a sam kruszec jest poddawany złożonej obróbce. Dzięki temu prowincja może poszczycić się wytwarzaniem najróżniejszych dóbr ze złota, od monet począwszy, poprzez biżuterię, a na złotych posągach skończywszy.

Wybór **Kultury** z kolei oznacza, że rejon jest nastawiony na sztuki humanistyczne, malarstwo i muzykę. W prowincji z tym zasobem żyje wielu artystów, mieszkańcy są bardziej otwarci na obcych, a okolica zarabia na sobie poprzez organizowanie festiwali i występów sławnych bardów, oraz sprzedaż książek i innych dóbr związanych ze sztuką.

Gubernatorzy, którzy zdecydowali się zainwestować w **Naukę**, chcą by ich rejon inwestował w nauki ścisłe i rozwój technologii (w zależności od tego, czy wybrano setting LOW, MED czy HIGH). Jeśli w rejonie znajduje się chociaż jedno miasto, to warto rozważyć wybranie Zasobu Nauki. Rejon staje się wtedy pionierem postępu, a naukowcy i uczeni budują w nim swoje siedziby i zapewniają zwiększony poziom rozwoju technologicznego, czy to za pomocą silników parowych, czy po prostu upowszechniając dotychczas nieznane wynalazki.

Rejony, które są na pograniczu wrogich państwo, albo mają długą historię związaną z wojennym rzemiosłem, z pewnością wybiorą **Militaria** jako swój Zasób. Jeśli od lat rejon ma kłopoty w postaci najazdów, posiada liczne forty, zamki i inne kluczowe obiekty o znaczeniu strategicznym, to ten Zasób z pewnością mocno wspomógł taką krainę.

Z kolei wielu gubernatorów prowincji nadmorskich może zainteresować Zasób **Żeglarstwa**. Wspomaga on rozwój terenów położonych przy wszelkich naturalnych zbiornikach wodnych poprzez zwiększenie handlu, ulepszenie

transportu oraz możliwość badania nieznanach. **Zasada specjalna** – Gubernator nie można zainwestować w Żeglarstwo, jeśli w jego prowincji nie znajduje się choć jeden rejon z Archipelagiem, Wybrzeżem lub Dorzeczem.

Zasoby można wielokrotnie wybierać. Tak więc można na przykład trzykrotnie wybrać Militaria, albo raz Naukę i dwa razy Żeglarstwo. Za każdy Zasób przydzielony do danego rejonu dostaje się dziesięć Punktów danego zasobu (np. 10 Punktów Nauki). Łączna wartość punktów z wszystkich Zasobów wynosi 30. Gubernatorzy ustalają między sobą kolejność wyboru Zasobów oraz Ulepszeń (o których mowa będzie za chwilę), które można kupić za uzyskane w ten sposób punkty. Jeśli z jakiś powodów pojawią się problemy z kolejnością wyboru Zasobów, to Gubernator-Elekt może sam zdecydować o kolejności wyboru lub pozwolić, by zdecydował o tym rzut kośćmi. W takim przypadku ten, kto ma najwyższy wynik zaczyna, a każdy remis jest rozstrzygany ponownym rzutem.

Przykład: Łukasz posiada prowincję będącą wyspą otoczoną wokół wielką wodą. Jeśli spojrzymy na rejony, to jest to reprezentowane w następujący sposób: jeden Archipelag, jako wyspa, oraz dwa Wybrzeża, które są częścią tej wyspy. Gubernatorowie nie widzieli przeszkód, aby tak to zinterpretować, więc przyjęli, że tak właśnie wygląda jego wyspiarska prowincja. Łukasz postanowił, że weźmie Zasoby **Żeglarstwa**, **Militariów** oraz **Kultury**, aby ukazać warunki, w jakich żyją mieszkańcy jego prowincji. Łącznie ma **10 Punktów Żeglarstwa**, **10 Punktów Militariów** oraz **10 Punktów Kultury**.

Ulepszenia

Za trzydzieści punktów uzyskanych z wyborów zasobów Gubernator będzie mógł kupić przeróżne Ulepszenia dla swojej prowincji. Owe ulepszenia należą do siedmiu kategorii: Ogólne, Naukowe, Kulturowe, Produkcyjne, Militarne, Żeglarskie oraz Mieszane. Za każde z ulepszeń należy zapłacić punktami z danej grupy zasobów. Wyjątek stanowią tutaj ulepszenia Ogólne – w tej kategorii rodzaj punktów nie ma znaczenia, oraz Mieszane – w tej kategorii przeważnie wymagane są dwa lub więcej rodzajów punktów. Warto zaznaczyć, że część Ulepszeń z ostatniej kategorii będzie także poruszać kwestię Magii – w zależności od rodzaju settingu niektóre z nich mogą być niedostępne dla graczy lub sprzeczne z założeniami gry. Zaleca się ustalenie ich wyboru z innymi Gubernatorami.

Lista Ulepszeń

Ogólne	Naukowe
Bezpieczeństwo na szlakach	Wielki Naukowiec
Znaki orientacyjne	Wysoki poziom technologiczny
Trakt główny	Rozpowszechnienie technologii
Gońcy i Kurierzy	Uniwersytet
Imigranci	Sanitariat
Produkcyjne	Kulturowe
Niesamowity Kruszec	Wielki Artysta
Kopalnie Głębiny	Festiwale i Święta
Wielki Inżynier	Odmienna Architektura
Ulepszenia transportu	Arcydzieło
Urządzenia produkcyjne	Gościnność
Militarne	Żeglarskie*
Sieć Garnizonów	Sieć portów
Pospolite Ruszenie	Egzotyczni Goście
Powszechny pobór	Wielki Odkrywca
Wielki przywódca	Ulepszone Transportowce
Fortyfikacje	Kartografia
Mieszane	
Golemy Parowe	Zaawansowane okręty
Upowszechnienie Magii	Sztuka Wojny
Materiały Wybuchowe	Ekspedycja Badawcza
Sport i Igrzyska	Rybołówstwo Dalekomorskie
Rezydencja Władcy	Zaawansowane Zaopatrzenie

Legenda:

* - być może korzystać z tej grupy ulepszeń, wymagane posiadanie Archipelagu, Dorzecza lub Wybrzeża

Opisy Ulepszeń:

Legenda:

PO – Punkty Ogólne

PN – Punkty Nauki

PP – Punkty Produkcji

PK – Punkty Kultury

PM – Punkty Militarne

PŻ – Punkty Żeglarstwa

Bezpieczeństwo na szlakach

Cena: 2 PO

Władze prowincji dbają o to, aby większość szlaków i traktów była odpowiednio zabezpieczona przed atakami bandytów i potworów. Dlatego też często można tu napotkać na drogach patrole, straż graniczną oraz liczne posterunki. Bezpieczeństwo przede wszystkim!

Znaki orientacyjne

Cena: 1 PO

W każdej części prowincji można natknąć się na słupy informujące podróżnika o jego obecnym położeniu oraz o odległościach jakie go dzielą od pobliskich miast i co ważniejszych miejsc w Królestwie. Owe znaki są wymieniane raz na kilka lat i większość z nich jest aktualna, co znacznie ułatwia przemieszczanie się po prowincji.

Trakt Główny

Cena: 3 PO

Przez całą prowincję wiedzie jeden z kilku głównych traktów Królestwa. Dzięki temu wzdłuż drogi rozwinęła się sieć tawern, zajazdów i zamtułów. Taka droga zapewnia prowincji spory popyt na pewne dobra i usługi, lecz nie należy zapominać, że różne istoty mogą przemierzać takie trakty i nie wszystkie są przyjaźnie nastawione.

Gońcy i Kurierzy

Cena: 4 PO

Prowincja może się poszczycić rozbudowaną siatką kurierów, którzy wożą listy do większych miast, a stamtąd rozwożą je do małych miścin i większych wsi. Opłata za usługi kurierskie zależy od odległości i średniej ilości przesyłek, które wędrują w dane rejony Królestwa.

Imigranci

Cena: 2 PO

W prowincji, poza rdzennymi mieszkańcami, kwitnie też społeczeństwo imigrantów. Tworzą oni bujny mariaż obcokrajowców, innowierców i odmiennych ras, a ich obecność sprawiła, że tutejsza ludność jest przyzwyczajona do przybyszów z dalekich krain i ich dziwnych obyczajów.

Wielki Naukowiec

Cena: 1 PO i 3 PN

W prowincji urodził się, mieszka lub pracuje (a czasami wszystko naraz), znany zarówno w Królestwie, jak i poza nim, Wielki Naukowiec. Jego dzieła są cenione przez kolegów po fachu w wielu krainach, a on sam wciąż aktywnie działa w zakresie swojej specjalizacji i bynajmniej nie powiedział jeszcze ostatniego słowa na arenie naukowej.

Uniwersytet

Cena: 1 PO i 1 PN

W stolicy prowincji znajduje się uniwersytet, który przyciąga uwagę lokalnej inteligencji. Nie jest on tak prestiżowy jak ten w stolicy Królestwa, ale mimo to cieszy się uznaniem i ma swoją renomę. Wielu naukowców, inżynierów i pisarzy kształciło się tu pod czujnym okiem profesorów nim przystąpiło do pracy w służbie Królestwa.

Wysoki Poziom Technologiczny

Cena: 5 PN

Prowincja, w porównaniu do reszty Królestwa, różni się od standardów narzuconych przez ogólny rozwój państwa i rozwój cywilizacyjny. Kiedy wszyscy inni władają jeszcze mieczami z żelaza, uczeni z tej prowincji odkryli już sekrety obróbki stali i zapewne zazdrośnie ich strzegą przed resztą świata. Innymi słowy: wysoki poziom technologiczny sprawia, że rejon ten wyprzedza o całą epokę resztę świata.

Rozpowszechnienie technologii

Cena: 3 PN

W porównaniu do reszty Królestwa, prosta technologia jest bardziej dostępna w tej prowincji niż w innych rejonach Królestwa, które nie mają tego Ulepszenia. Owa technologia to takie niuanse jak: samozapalające się lampy uliczne, hydraulika w budynkach, prasa drukarska itp. Oczywiście, pojęcie prostej technologii jest uzależnione od rodzaju settingu, czyli od tego czy jest to **LOW**, **MED** czy może raczej **HIGH**.

Sanitariat**Cena: 3 PN**

W niektórych prowincjach odkryto, że im większą przykładą się wagę do higieny, tym mniejsze jest ryzyko wybuchu epidemii i tym większa jest długość życia ich mieszkańców. Wszelkie usprawnienia, dzięki którym w prowincji można żyć lepiej i dłużej zawierają się w tym Ulepszeniu. Może to być zarówno rozbudowana sieć kanalizacyjna, jak i szczepionki, czy stosowanie kwarantanny w celu uniknięcia rozprzestrzeniania się chorób.

Niesamowity Kruszec**Cena: 5 PP**

Na terenie Królestwa wydobywa się nieznany nigdzie indziej kruszec, który po obróbce może stanowić materiał na opancerzenie, broń lub przepiękne ozdoby.

Kopalnia Głębina**Cena: 1 PO i 2 PP**

Niektóre rejony wiedzą, jak w pełni wykorzystać potencjał kopalń. Głębina kopalnie, jak sama nazwa wskazuje, ciągną się głęboko pod ziemią. Przynoszą one prowincji dodatkowe zyski, wzrost zatrudnienia oraz dostęp do rzadkich minerałów, których nie można znaleźć bliżej powierzchni.

Zasada specjalna – wymagane jest posiadanie Punktu Orientacyjnego – Kopalnia.

Wielki Inżynier**Cena: 1 PO i 3 PP**

W prowincji urodził się, mieszka lub pracuje (a czasami wszystko naraz), znany zarówno w Królestwie, jak i poza nim, Wielki Inżynier. Jego dzieła są cenione przez kolegów po fachu w wielu krainach, a on sam wciąż aktywnie działa w zakresie swojej specjalizacji.

Ulepszenia transportu**Cena: 1 PP**

Rzeki zostały pogłębione i uregulowane dla okrętów, a drogi utwardzone i oznaczone na mapach, co znacznie ułatwia transport w obrębie prowincji.

Urządzenia produkcyjne**Cena: 2 PO i 2 PP**

Przemysł w prowincji kwitnie dzięki temu Ulepszeniu. W fabrykach i manufakturach jest wiele urządzeń, które ułatwiają szybkie, sprawne i bezpieczne przygotowanie produktu o lepszej jakości niż w innych częściach Królestwa lub w sąsiednich krainach.

Wielki Artysta**Cena: 1 PO i 3 PK**

W prowincji urodził się, mieszka lub pracuje (a czasami wszystko naraz), znany zarówno w Królestwie, jak i poza nim, Wielki Artysta. Jego dzieła są znane i cenione, a on sam wciąż tworzy i bynajmniej nie powiedział jeszcze ostatniego słowa w dziedzinie kultury i sztuki.

Festiwale i Święta**Cena: 2 PK**

Nie samą szarą codziennością żyją mieszkańcy prowincji. Festiwale i święta, o których mowa w tym ulepszeniu, wykraczają poza ramy jednego rejonu i ściągają chętnych do wzięcia w nich udziału z całej prowincji, a czasem nawet i z ościennych rejonów przyległych prowincji. Zasilają one skarbiec Gubernatora i poprawiają morale mieszkańców, którzy choć na jakiś czas mogą zapomnieć o codziennych trudach.

Zasada specjalna – można kupić wielokrotnie (maksymalnie 3 razy, co reprezentuje różne święta i festiwale)

Odmienna Architektura**Cena: 2 PO i 2 PK**

Odmienna architektura wskazuje na unikalność zabudowy prowincji względem standardów wyznaczonych przez inne prowincje Królestwa. Być może mieszkańcy czują większą więź z prowincją niż z Królestwem, albo uważają, że w ten sposób podkreślają swoją indywidualność i odmienność od reszty.

Arcydzieło**Cena: 5 PK**

W prowincji znajduje się arcydzieło, które zapewnia jej wyjątkową renomę. Być może zostało ono stworzone jako magnum opus znanego bajora, albo też było kluczem do sukcesu wschodzącego przyszłego królewskiego budowniczego. Takim ulepszeniem może być malowidło, rzeźba, powieść a nawet budynek lub sztuka teatralna.

Gościnność**Cena: 1 PK**

Strudzony wędrowiec będzie tu zawsze miło witany przez farmera i jego żonę, może też liczyć na posiłek i kąt do spania. Obcokrajowiec zawsze znajdzie kogoś, kto chętnie wskaże mu drogę do wybranego punktu w mieście. Zmęczony i pijany robotnik pobliskiej huty nigdy nie obudzi się z pustą sakiewką i nożem w plecach. Tym właśnie jest gościnność. Wrodzona uprzejmość i chęć niesienia pomocy sprawiły, że prowincja słynie z przyjaznego usposobienia swoich mieszkańców.

Sieć Garnizonów	Cena: 1 PO i 2 PM
Prowincja posiada sieć strategicznie umiejscowionych garnizonów, posterunków i warowni, które dbają o bezpieczeństwo w regionie i są gotowe do podjęcia natychmiastowych działań w razie ewentualnego najazdu.	

Pospolite Ruszenie	Cena: 1 PM
Obywatele prowincji są w czasie wojny powoływani pod broń, aby wspomagać (bądź zastępować) regularną armię.	

Szkolenie wojskowe	Cena: 2 PM
Każdy urodzony w tej prowincji obywatel Królestwa, miał do czynienia z orężem i sztuką wojenną. Walka na drewniane miecze, czy szkoła przetrwania w nawiedzanej kniei są tu nieodłącznym elementem wychowania. Większość mieszkańców prowincji wie jak posługiwać się bronią przynajmniej w niewielkim stopniu.	

Wielki Generał	Cena: 1 PO i 3 PM
W prowincji urodził się (i być może przebywa) wielki dowódca wojskowy i strateg, który jest chlubą regionu i stanowi inspirację dla setek młodych żołnierzy pragnących dostąpić kiedyś równie wielkiej chwały.	

Fortyfikacje	Cena: 5 PK
Ta prowincja jest dobrze przygotowana do obrony przed ewentualnymi najazdami. Największe grody mogą pochwalić się warownią bądź zamkiem. Większość miast posiada mury miejskie (czasami z wieżami) i nawet najmniejsze wsie są przynajmniej otoczone palisadą.	

Sieć portów	Cena: 1 PO i 1 PŻ
Prowincja posiada sieć dobrze umiejscowionych, bezpiecznych portów, rozsianych wzdłuż wybrzeża, co ułatwia podróżowanie i handel.	

Egzotyczni Goście	Cena: 1 PŻ
Do portów prowincji przybywają statki z niesamowicie odległych, egzotycznych krain, przywożąc najróżniejszych, często dziwnych podróżników i niezwykle, niespotykane nigdzie indziej towary.	

Wielki Odkrywcą	Cena: 1 PO i 3 PŻ
W prowincji przyszedł na świat legendarny marynarz, podróżnik i odkrywca, jednakże rzadko można go tutaj spotkać, bo stale poszukuje nowych wysp, lądów i szlaków handlowych i tylko od czasu do czasu pojawia się z ładownią pełną cudów i masą nowych opowieści.	

Ulepszone Transportowce	Cena: 3 PŻ
Statki, które powstały w tej części prowincji, słyną ze swoich pojemnych ładowni, dzięki którym są w stanie przewozić znacznie więcej towarów niż inne budowane w Królestwie. Wiele z nich ma także usprawnioną budowę, która umożliwia wypłynięcie w dłuższe i bardziej niebezpieczne dla innych statków rejsy.	

Kartografia	Cena: 5 PŻ
Dzięki wielu podróżom swoich mieszkańców, prowincja wyspecjalizowała się w wytwarzaniu wszelkiego rodzaju map. Można tu dostać nie tylko mapy obcych lądów, ale również terenów Królestwa, a co ważniejsze słyną one z tego, że są naprawdę szczegółowe i znacznie ułatwiają nawigację wodno-ładową.	

Golemy Parowe	Cena: 4 PP i 4 PN
Niektóre prowincje mogą pochwalić się wielkimi zamkami swych lordów, czy bogactwem swych gubernatorów, a ta prowincja posiada golem parowe, które nie dość, że są w stanie dźwigać setki kilogramów jak bukiet kwiatów, to jeszcze służą jako patrole, a czasami nawet zastępują armię. Warto też wspomnieć o minach obcokrajowców oniemiałych na ich widok.	

Upowszechnienie Magii

Cena: 3 PN i 3 PK

W niektórych rejonach Królestwa magia wypiera technologię stosowaną w życiu codziennym. Zamiast świateł latarni można tu spotkać świetliste ogniki wypełniające ulicę, pegazy służą tu za zwierzęta pociągowe, zaś teleportacja nie jest niczym niezwykłym. Prowincja z tym Ulepszeniem używa magii tak jak inne prowincje używają technologii i trudno jest zaimponować jej mieszkańcom po prostu używając zaklęć.

Materiały Wybuchowe

Cena: 3 PP, 2 PN i 1 PM

Niektórzy odkryli, że za pomocą kilku związków chemicznych, przy stosunkowo niewielkich kosztach ich wytworzenia, można wejść w posiadanie tworu o wielkiej sile niszczenia. Prowincja jest w posiadaniu takich materiałów wybuchowych i słynie z ich wykorzystywania.

Sport i Igrzyska

Cena: 2 PP, 1 PN i 3 PK

Mieszkańcy prowincji z tym Ulepszeniem są maniakami sportu i kultu ciała. Wymyślają gry i zabawy polegające na rywalizacji i osiąganiu coraz to lepszych wyników. Sport jest tu na tyle popularny, że co jakiś czas mieszkańcy organizują turnieje, w których najlepsi z różnych dyscyplin sportowych przybywają, aby wykazać się przed publiką.

Rezydencja Władcy

Cena: 2 PP i 4 PK

W prowincji znajduje się jedna z wielu rezydencji należących do Władcy Królestwa, jego najbliższego otoczenia lub jego poprzednika. Luksusowa posiadłość pełna splendoru i przepychu, jakiego nie zaznają zwykli zjadacze chleba, choć sama nie przynosi żadnych dochodów, to jednak przyciąga wielu arystokratów i innych wpływowych osób, które z chęcią przeznaczają swoje dochody na wybudowanie własnych siedzib w niedalekim sąsiedztwie rezydencji Władcy.

Zaawansowane Okręty

Cena: 3 PP, 3 PŻ i 3 PM

Mistrzowie szkutnictwa z tej prowincji wyprzedzają w swojej dziedzinie inne królestwa o całą epokę. Budują oni potężne i zwrotne statki o większej ładowności, wspierając tym samym marynarkę wojenną i flotyllę handlową regionu. Oczywiście nikogo nie dziwi, że mistrzowie zazdrośnie strzegą swoich sekretów zarówno przed innymi państwami, jak i innymi regionami Królestwa.

Sztuka Wojny

Cena: 2 PK i 3 PM

W prowincji powszechnie dostępna jest książka napisana przez emerytowanego generała, pochodzącego z tej okolicy, która jest swoistym bestsellerem. Zawiera ona serię przemyśleń i opisów taktyki jaką stosował podczas długich lat czynnej służby w szeregach armii Królestwa. Choć minęło już trochę czasu i część treści zawartych w podręczniku jest już nieaktualna, to większość z nich stanowi uniwersalne porady dotyczące strategii i zawiera w sobie podstawy wojennej filozofii.

Ekspedycja badawcza

Cena: 2 PN i 2 PŻ

Niektórzy uczeni uważają, że badanie głębin morskich może przynieść wielkie korzyści. Wynajmują oni magów i żeglarzy do pomocy i raz na jakiś czas przywożą do prowincji egzotyczną wodną faunę i florę, dziwne minerały oraz dziesiątki płetek na temat tego, gdzie byli i co odkryli.

Rybołówstwo dalekomorskie

Cena: 2 PN i 2 PŻ

Nie wszyscy postrzegają wielką wodę jako przeszkodę na swojej drodze. Niektórzy dostrzegają w takich zbiornikach wodnych wielki potencjał, a jeszcze inni ten potencjał wykorzystują. Ulepszenie to pozwala rybakom na połów rzadkich i niecodziennych okazów ryb dla ich ości, łusek czy też walorów smakowych. Dobrze dostosowane do polowania na żółwie łódki, czy też harpuny zdolne do zabicia wieloryba, są tylko częścią narzędzi używanych przez tych doświadczonych żeglarzy.

Zaawansowane zaopatrzenie

Cena: 3 PP i 3 PM

W razie wojny prowincja jest przygotowana na wszelkie niedogodności z nią związane. Dzieje się tak za sprawą doskonałego zaopatrzenia, zgromadzonego dzięki pomocy Gubernatora i jego wpływów, które pozwala na długie i sprawne toczenie wszelkich potyczek bez zamartwiania się o to, że broń się zepsuje, zapasy skończą, a amunicja zużyje.

Przykład: Łukasz doszedł do wniosku, że skupi się przede wszystkim na żegludze, aby mieszkańcy jego prowincji traktowali wody wokół wyspy jako przewagę i hartowali w ten sposób swego ducha. Zaczął on od **Sieci portów**, wydając **1 PŻ** oraz **1 PO** (zabrany z puli PK). Następnie wydał on kolejne **3 PŻ** na **Ulepszone transportowce**. Ostatnie zakupione przez niego ulepszenie to **Egzotyczni goście** za **1 PŻ**. W tym

momencie Łukasz miał jeszcze **5 PŻ, 9 PK** oraz **10 PM**. Po chwili namysłu, postanowił nabyć jeszcze **Odmienną Architekturę** za **2 PK i 2 PO** (zabrane z puli PŻ) oraz **Festiwałe i Świąta** za kolejne **2 PK**.

Po ponownym przeliczeniu punktów miał jeszcze do swojej dyspozycji **10 PM, 5 PK i 3 PŻ**. Pozyskał zatem **Sztukę Wojny** za **2 PK i 3 PM**, a za **3 PŻ i 1 PO** (z puli PM) wykupił **Wielkiego Odkrywcę**.

Zostało mu jeszcze **6 PM, 3 PK i 0 PŻ**, więc zdecydował się na **Szkolenie wojskowe** za **2 PM** oraz na **Pospolite ruszenie** za **1 PM**. Za pozostałe punkty zakupił jeszcze ulepszenia ogólne – **Gońców i kurierów** za **4 PO** oraz **Bezpieczeństwo na szlakach** za **2 PO**.

Kiedy inni Gubernatorzy skończyli wybierać swoje Ulepszenia, Łukasz zaczął opowiadać o swojej krainie przyszłemu Mistrzowi Gry.

Zacofanie

Kiedy Gubernatorzy wybrali już i kupili swoje Ulepszenia, muszą jeszcze wybrać Zacofanie dla swojej prowincji. Zacofanie jest przeciwieństwem wszelkich ulepszeń i należy wybrać je spośród kategorii niewybranych przy zakupie Ulepszeń. Reprezentuje ono negatywną cechę prowincji i stanowi źródło jej niesławy lub niepochlebnych opinii na jej temat.

Zacofanie Naukowe

Wybór tego Zacofania oznacza, że prowincja w kwestii postępu technologicznego jest w tyle zarówno za resztą Królestwa, jak i świata. Jest to siedlisko chorób, zabobonów oraz szarlatanów, żerujących na naiwności mieszkańców.

Zacofanie Produkcyjne

Wybór tego Zacofania oznacza, że w prowincji nie istnieje żadna gałąź gospodarki przynosząca realne zyski. Wysokiemu bezrobociu towarzyszy tutaj wysoka przestępczość, zaś nieliczni bogaci mieszkańcy prowincji, albo czerpią zyski z innych części Królestwa, albo mają tutaj tylko swoje letnie rezydencje.

Zacofanie Kulturalne

Wybór tego Zacofania, to katastrofa dla rozwoju kultury i sztuki. Mieszkańcy są podejrzliwi i nietolerancyjni wobec obcych, a ci raczej omijają szerokim łukiem tę okolicę. Z brakiem jakiejkolwiek kultury wiąże się też brak pieniędzy, a podżegacze przeżywają tu swój złoty wiek.

Zacofanie Militarne

Wybór tego Zacofania oznacza, że prowincja nie posiada żadnej armii, a co za tym idzie, że stanowi łatwy łup dla innych państw, a dla bandytów jest wręcz wymarzonym miejscem dla ich nielegalnych działań. Nie wspominając już o tym, że jakakolwiek inwazja zacznie się najprawdopodobniej właśnie w tej części Królestwa, gdyż stanowi ono najłabsze ogniwo w jego obronie.

Zacofanie Żeglarskie

Wybór tego Zacofania oznacza, że w prowincji nie istnieje jakiekolwiek żeglarstwo. Wybrzeże jest dzikie i niestrzeżone, zaś jedynymi statkami, które pływają po wodach prowincji w regularnych odstępach czasu, są statki pirackie. Oznacza to również brak handlu z dalekimi krajami i wszelkie następstwa gospodarcze z tym związane.

Zasada Specjalna – Nie można wybrać tego Zacofania, jeśli prowincja nie posiada co najmniej jednego z następujących rejonów: Archipeląg, Dorzecze lub Wybrzeże. Tak, oznacza to, że Gubernator jest zmuszony wybrać inne Zacofanie, jeśli ich nie posiada.

Przykład: Mając do wyboru Zacofanie **Produkcyjne** lub **Naukowe**, Łukasz zdecydował się wybrać to drugie. W jego oczach to Zacofanie dodało nieco mistycyzmu jego prowincji, a jej mieszkańców uczyniło tajemniczymi i nieco egzotycznymi dla innych mieszkańców Królestwa.

Zasada opcjonalna – Tworzenie Ras

Kreator Krain nie zapewnia mechaniki do prowadzenia sesji, od tego są inne licencjonowane lub autorskie systemy. Każdy z nich ma swoje wady i zalety i tylko od gustu Mistrza Gry i opinii graczy powinno zależeć, na którą mechanikę się zdecydują w swoich rozgrywkach. Czasami może się zdarzyć, że sesja będzie się opierać na mechanice nie wspierającej istnienia wielu ras. Jeśli wybrano setting Low, to najlepszą opcją będzie jedna dominująca na świecie rasa, jak na przykład ludzie. W przypadku sesji opartych na settingach MED lub HIGH ras może być kilka, a nawet kilkanaście. Ta część Kreatora Krain jest bardziej poradnikiem lub zbiorem wskazówek jak zmodyfikować system, tak aby można było w nim grać nie jedną a kilkoma rasami.

Ilość

Człowiek jest najbardziej uniwersalną rasą występującą w światach fantasy. Dlatego, jeśli mechanika danego systemu nie ma wyszczególnionych innych ras, to zazwyczaj gra się właśnie ludźmi. Przed kreacją krainy przyszli Gubernatorzy powinni ustalić, ile ras występuje na świecie i ile z nich zalicza się do ras dominujących. W zależności od liczby graczy, każdy z nich może wprowadzić od jednej do trzech własnych ras, ale rekomenduje się, żeby dla zapewnienia pewnego umiaru i równocześnie różnorodności opcji w settingu MID było ich około czterech plus ludzie, a od siedmiu do dziesięciu przy settingu HIGH.

Cechy szczególne

Generalną zaletą ludzi jest ich „powszechność” i możliwość adaptacji. W przypadku gry wielorasowej powinni oni otrzymać cechę wspierającą te umiejętności. Z kolei przy tworzeniu nowej rasy powinno się wybrać jedną zaletę, z której rasa wręcz słynnie, jedną pomniejszą zaletę oraz uciążliwą wadę. Z zalet można wybrać takie cechy jak: *silny, zwinny, wytrzymały, piękny, magiczny* itp. Do pomniejszych zalet zaliczamy takie cechy jak: *dobrze gotujący, pracowity, opanowany, muzyczny* itp. Z kolei wady mogą reprezentować takie cechy jak: *leniwy, arogancki, głupi, chuderlawy, słaby, niemagiczny* itp.

W przypadku settingu MED należy założyć, że wszystkie grywalne rasy będą humanoidalne, a przy settingu HIGH, można już wymyślać bardziej nietypowe rasy wraz z ich nieortodoksyjnymi zaletami i wadami. Należy pamiętać, że zamieszczone powyżej przykłady zalet i wad można dowolnie modyfikować, pod warunkiem, że będą one w jakiś sposób pasowały do konwencji tworzonego świata i nie będą one wzajemnie się wykluczały.

Podgatunki i krzyżówki

Gdy gracze wybrali już odpowiednią ilość ras, warto się zastanowić czy dopuścić do gry podgatunki i możliwość krzyżowania się gatunków. W wielu światach fantasy występują przecież pół-elfy, krasnoludy górskie, czy różne odmiany tej samej rasy. Niektóre systemy i światy oferują szeroki wariant możliwości, a inne ograniczają się do kilku podstawowych opcji. Pod względem mechaniki, prezentowanej we wcześniejszym podpunkcie, jeśli gracze zdecydowali się na możliwość istnienia podgatunków, to modyfikacji powinna ulec pomniejsza zaleta, a resztę cech należy zostawić bez zmian w stosunku do „głównej rasy”. Krzyżówki powinny brać zaletę z jednej rasy bazowej, a pomniejszą zaletę i wadę z drugiej.

Oczywiście graczom i mistrzowi gry może wydawać się, że takie zmiany nie są wystarczające. Co wtedy? W takiej sytuacji najlepiej jest uznać, że są to oddzielne rasy, a nie odmiany tego samego gatunku. Dla jednych taka możliwość będzie

stanowiła dobre rozwiązanie problemu, dla innych już nie. Jeśli ktoś nadal ma wątpliwości, to niech się zastanowi czy wysokie i leśne elfy należy traktować jako dwie oddzielne rasy, albo czy tak jak w naszym świecie pozwolić na występowanie odmian jednej „rasy”, ale występującej w różnych wariantach jak czarni, żółci i biali. Niby jest to duża różnica, ale jak się zastanowić, to w naszym prawdziwym świecie jest wiele odmian człowieka i choć każdy „gatunek” ma swoje predyspozycje, to generalną fizjonomią niczym się od siebie nie różnimy.

Stereotypy

Kiedy już dana rasa ma przysłowiowe ręce i nogi, to warto się zastanowić jak postrzegają ją inni – może to również dotyczyć wszelkich podgatunków i mniejszości etnicznych. W przypadku ras istniejących w kanonie światów fantasy warto odwołać się do już istniejących przykładów np.: z literatury. Oczywiście jeżeli gracz się upiera, że „jego elfy są inne”, to może on przyjąć inne stereotypy pod warunkiem, że uzyska na to zgodę Mistrza Gry i sensownie uzasadni dlaczego będą się one różnić od ogólnie przyjętych. Jeśli gracz chce stworzyć oryginalne spojrzenie na jakąś rasę, albo tworzy całkowicie nowy gatunek, to powinien wymienić dwa pozytywne stereotypy i jeden negatywny, który wcale nie musi dotyczyć mechaniki systemu. Dla przykładu Łukasz stworzył elfy i nie chce zbyt ingerować w ich postrzeganie przez innych. Przypisuje im zatem znane ze światów fantasy pozytywne stereotypy i stwierdza: „*Moje elfy są miłośnikami sztuki*” oraz „*W walce odznacza je niezwykła zwinność*”. Zaś negatywny stereotyp określa następująco: „*Są tak skupione na sobie, że wszyscy uważają je za aroganckie i chamskie*”.

W przypadku istnienia podgatunków, niech gracz zamieni jeden pozytywny stereotyp i stworzy nowy oraz doda nowy negatywny stereotyp. Piotrek idąc śladem wytyczonym przez Łukasza dla swoich leśnych elfów zamienia stereotyp „*miłośników sztuki*” i stwierdza: „*Moje elfy żyją w harmonii z otaczającą je przyrodą*”. Dodaje też negatywny stereotyp: „*Są zawziętymi wrogami orków, orkopodobnych i sympatyków zielonoskórych*”. W świecie, gdzie orkowie są traktowani jak zwykła rasa, nie jest to pozytywny stereotyp.

Izolacja

Kiedy już wszystkie zawirowania z tworzeniem ras i odmian wewnątrz ras się skończyły, należy skupić się na kwestiach geopolitycznych. Inaczej mówiąc, nad rozmieszczeniem poszczególnych ras na świecie. Na potrzeby Kreatora Krain powstała czterostopniowa skala, która ma ułatwić graczom to zadanie. Wystarczy wybrać jedną z wymienionych opcji:

0 – Jedna grywalna rasa (np. ludzie) jest dominująca, a pozostałe grywalne rasy są legendami i żyją w najdalszych krańcach świata z dala od spraw codziennych. Idealne dla systemów LOW, z jedną dominującą rasą.

1 – Jedna grywalna rasa (np. ludzie) jest dominująca, a pozostałe grywalne rasy żyją w enklawach i rzadko nawiązują kontakt z innymi lub podróżują poza swoje terytoria.

2 – Jedna grywalna rasa jest nieco bardziej dominująca od innych. Pozostałe rasy mają swoje państwa i swoje kłopoty, ale nikogo nie dziwi widok różnych ras podróżujących razem.

3 – Nie ma dominującej rasy grywalnej. Dla wielu ważniejsza jest tożsamość narodowa niż rasowa. Kosmopolityczne królestwa są tu normą.

Zastosowanie Kreatora Krain w Twojej sesji

Zaprezentowane tutaj przykłady są pomysłami na to, jak można wykorzystać wszystkie zagrywki Gubernatorów, których użyli w czasie tworzenia Królestwa i zaadaptować je na potrzeby prowadzonych sesji. Dzięki temu gracze będą czuli, że mieli swój udział w stworzeniu Królestwa i że miało to jakieś znaczenie dla ich dalszych rozgrywek. Niech stworzenie krainy nie będzie tylko zwykłym etapem gry, MG może przecież pokazać, że Królestwo, wraz z prowincjami, może się także rozwijać i zmieniać, tak jak bohaterowie graczy w trakcie kampanii.

Umarł Król, niech żyje Król!

Może się zdarzyć, że młody i ambitny Król umrze przed wypełnieniem swego przeznaczenia pozostawiając po sobie pusty tron i niejasną linię sukcesji. Ród Króla pragnie obsadzić na tronie kogoś ze swej rodziny, zaś wdowa po Królu i jej rodzina mają odmienne zdanie na ten temat. Na dodatek trzecia siła chce wykorzystać sytuację i obsadzić na tronie jedyne go bękartowego potomka zmarłego władcy. W tym wariacie każda z prowincji Królestwa chce mieć swój udział w zaistniałej sytuacji i szykuje się do wojny domowej. Mistrz Gry może dostosować ilość kandydatów do tronu do liczby aktywnych w Kreatorze Krain Gubernatorów, może też dodawać ukryte spiski, aby jeszcze bardziej uatrakcyjnić rozgrywkę.

Taka tematyka jest doskonałą podstawą do tworzenia scenariuszy dla graczy lubiących dworskie intrygi, a także stanowi pokaz siły politycznych machinacji. Gracze mogą opowiedzieć się po jednej ze stron lub też spróbować na własną rękę zakończyć wojnę domową. Zazwyczaj, w przypadku takich konfliktów, najbardziej cierpi społeczeństwo i Mistrz Gry powinien w czasie rozgrywek pokazać strach

i niepokój zwykłych ludzi, który bardzo szybko będzie się rozprzestrzeniać na całe Królestwo. Im bliżej wybuchu wojny, tym bardziej gracze będą popychani do działania, bo czas jest tu ich największym wrogiem a nie sprzymierzeńcem.

Nowy Porządek

Od zarania dziejów królestwa zmieniają władców. Czasem na lepszych, czasem na gorszych. Czasem korona przechodzi z ojca na syna, a czasem jest zabierana przez najsilniejszego pretendenta do tronu. Ten scenariusz zakłada, że w wyniku wojny został obalony prawowity władca. Być może królem był zły tyran, który doprowadził państwo do ruiny, a jego poddani w akcie desperacji i nienawiści do własnego przywódcy (być może z pomocą sąsiadujących z Królestwem państw ościennych) doprowadzili do jego upadku. Teraz Królestwo ma nowego władcę, który stara się utrzymać wszystko w ryzach, zaś najróżniejsze siły pragną zdobyć jak najwięcej wpływów i korzyści dla siebie. Do tego inne królestwa też bacznie przyglądają się niestabilnej sytuacji wewnętrznej swojego sąsiada oceniając, czy wykorzystując burzliwy okres, jaki nastał w Królestwie, mogą osiągnąć własne cele i umocnić swoją pozycję na arenie politycznej.

W takiej sytuacji poszukiwacze przygód z pewnością znajdą dla siebie odpowiednie miejsce. Czasy są nad wyraz niespokojne, na ulicach roi się od bandytów, szarlatanów i zakonspirowanych zwolenników poprzedniego władcy. Euforia po zwycięstwie zniknęła, zaś szara codzienność na powrót wdarła się w życie mieszkańców, którzy coraz bardziej martwią się przedłużającym się zamętem. Gracze mogą pomóc wprowadzić w Królestwie nowy porządek lub przyczynić się do jego upadku.

Narodziny Królestwa

A co, jeśli zamiast poprowadzić sesję w czasach obecnych, Mistrz Gry chciałby poprowadzić sesję w czasach sprzed Królestwa, kiedy zamiast prowincji istniały jeszcze pomniejsze księstwa? Historia pokazała, że w dawnych czasach, kiedy pojawiało się potężne zagrożenie, sąsiadujące wioski/miasta/księstwa łączyły siły, aby je odeprzeć. Niebezpieczeństwa mogą być różne. Być może w okolicy pojawił się ambitny watażka, który podbija księstwo po księstwie, albo z północy nadciąga horda barbarzyńców pod dowództwem silnego i charyzmatycznego wodza, której jak dotąd nikomu nie udało się zatrzymać. A może zagrożenie jest bardziej trywialne i mamy do czynienia z próbą umacniania swoich wpływów w rejonie przez sąsiednie księstwa.

Bohaterowie graczy doskonale nadawaliby się na emisariuszy próbujących

połączyć zwaśnione księstwa. Być może dzięki nim stałoby się możliwe utworzenie jednej, centralnej władzy. Oczywiście każda ze stron będzie chciała zyskać jak najwięcej wpływów w przyszłym państwie i nie zawaha się wykorzystać do tego celu postaci graczy.

Wiosna Ludów

Przeciwnieństwem „Narodzin Królestwa” może być sesja z motywem ruchów niepodległościowych. Może się okazać, że narastające przez lata różnice i konflikty pomiędzy prowincjami doprowadziły do sytuacji, w której większość z nich rozważa secesję z Królestwa. Być może spowodowała to przypadkowa śmierć jakiejś niewinnej osoby, albo też Król zbyt brutalnie rozprawił się z kilkoma żakami głośno mówiącymi o niesprawiedliwości jaka panuje w państwie. Być może opowieści o zrywach narodowościowych w innych królestwach roznieciły iskrę buntu w mieszkańcach prowincji. Inną opcją, dla tego typu sesji, jest ingerencja wywiadu obcego narodu, który wiele by zyskał na secesji i problemach wewnętrznych Królestwa.

Nie zależnie od natury czy źródła problemu, postaci graczy mogą pomóc władzy utrzymać w ryzach buntujące się prowincje. Mogą też oczywiście stanąć po stronie mieszkańców i zamiast pomagać Królowi, mogą mu uprzykrzać życie pomagając buntownikom lub wręcz stając na czele zrywu narodowościowego.

Bogowie są wśród nas

Jednym z ciekawszych pomysłów na sesję może być uczynienie Gubernatorów istotami pół-boskimi o mocach, które nie śniły się zwykłym śmiertelnikom. Prowincje byłyby swoistym terytorium każdego bóstwa, zaś domena, którą by władali została by im przypisana przez ich wyznawców na podstawie podejmowanych przez nich działań. W takim Królestwie król byłby bardziej pionkiem w rękach Patronów niż realną władzą. Prowincje byłyby bardziej od siebie niezależne i odmienne kulturowo, a stolica stanowiłaby ziemię neutralną, gdzie rozstrzygano by spory.

W takim państwie byłoby wiele problemów i konfliktów, przed którymi sprytny Mistrz Gry mógłby postawić Bohaterów Graczy. Może nowy król chciałby jednak zyskać władzę i toczy teraz niewidzialną wojnę z Patronami o wpływy w Królestwie? Co by było, gdyby ktoś odkrył, że za cenę swojej mocy Gubernatorowie popełnili obrzydliwą zbrodnię? Może jeden z Patronów spiskuje przeciwko pozostałym i po cichu próbuje się ich pozbyć? A może otwarcie próbuje tego dokonać? Czy inne królestwa również mają swoich żywych Patronów, czy

może raczej Królestwo jest pod tym względem wyjątkowe?

Wybierając tę opcję Mistrz Gry może spokojnie połączyć wątki z pozostałych propozycji, lecz będzie musiał poświęcić nieco więcej czasu na przygotowanie takiego wariantu Królestwa. Jednak przy odrobinie wysiłku efekty końcowe mogą być fenomenalne i gracze na wiele lat mogą zapamiętać sesję poprowadzoną w takim państwie.

Kilka porad

Bogowie

Kiedy już granice Królestwa są gotowe, a okoliczne ziemie i wierzenia wyznawców Panteonu są mniej więcej znane, może pora zastanowić się nad kwestią wykraczającą poza materialny świat? Czy Bogowie stworzeni przez graczy są prawdziwi? Co z bogami z innych religii? Jeśli istnieją, to czy ich dogmaty są prawdziwe? Czy bóstwo Śmierci naprawdę zabiera dusze zmarłych? Czy można w jakiś sposób dostać się do bóstw, a jeśli tak, to czy oni wszyscy przebywają w tym samym miejscu? Czy oni w ogóle mieszkają w naszym świecie, czy może w innym wymiarze?

Te i inne pytania dość szybko pojawią się w czasie rozgrywek, a może nawet już na etapie kreowania Królestwa, zarówno od strony Gubernatorów, jak i Elekta-Mistrza Gry. Jeśli to MG chce mieć decydujące zdanie, to niech gracze zaproponują mu swoje wizje tychże niebiańskich spraw, a on zadecyduje, co powinni wiedzieć gracze, co jest prawdą, a co fałszem. Z drugiej strony grupa może też wspólnie ustalić fundamentalne zasady działania wszechświata, pod warunkiem, że Gubernatorzy nie będą wykorzystywać tej wiedzy we właściwej rozgrywce. Jest to trudne do zrealizowania, ale można to osiągnąć, jeśli ma się zgrany zespół.

Jedyna Słuszna Prawda

Jedyna słuszna prawda nie istnieje. Świat nie może opierać się na tym, że kiedyś ktoś wymyślił historię o złaniu się chaosu i porządku w jedno, w efekcie czego powstało wszystko co nas otacza i już. Nie może być też jedynie brane pod uwagę, że wszystko zostało stworzone przez nadnaturalny byt w przeciągu kilku dni.

A co jeśli jednak to prawda? Tutaj na scenę wkracza wątpliwość. Jednym z najpotężniejszych narzędzi Mistrzów Gry jest możliwość wywrócenia do góry

światopoglądu bohaterów graczy. Co jeśli bogowie stworzyli świat za pomocą swych mocy, lecz nie odpowiadają na modły swych wyznawców? Kto wtedy zinterpretuje ich słowa, jeśli nie jakiś pomysłowy szarlatan? A co jeśli wszystko powstało w wyniku Wielkiego Wybuchu tworzącego wszechświat, naszą rzeczywistość i inne wymiary, a „bogowie” to tylko istoty, którym się poszczęściło we wczesnych epokach istnienia? Co jeśli te istoty teraz narzucają swoje światopoglądy innym, tylko po to by zaspokoić swe nabrzmiałe ego i nie stracić swojego statusu? Co jeśli ich działania mają na celu jedynie powstrzymanie swych wyznawców przed odkryciem prawdy i odebraniem im tego co tak skrupulatnie zdobywali przez całe tysiąclecia?

Idealnym balansem pomiędzy takimi prawdami jest pokazanie światopoglądu poszczególnych grup, wierzeń i religii w tak atrakcyjny sposób, aby każdy z graczy wierzył w swoją wersję jedynej słusznej prawdy. Mistrz Gry może mieć swoją kanoniczną wiedzę o fundamentach wszechświata, ale każdy z bohaterów graczy będzie mógł wyrobić sobie swoją własną opinię na ten temat w oparciu o doświadczenie oraz wpływ innych osób na przekonania jego bohatera.

Stolica

Niektórzy z pewnością zauważyli, że kilkakrotnie na łamach podręcznika wspomniano o stolicy Królestwa, ale poza kilkoma ogólnikowymi zdaniem, nigdzie nie poruszono dokładniej tej kwestii. Zabieg ten został celowo zastosowany, aby Mistrz Gry miał swój „przyczółek” w Królestwie. W większości światów fantasy, podobnie jak w prawdziwym życiu, to właśnie w stolicy państwa znajdują się najważniejsze instytucje administracyjne, naukowe oraz militarne. Historia nie jeden raz pokazała, że stolica może mieć jedynie znaczenie symboliczne, a wszelkie instytucje potrzebne do sprawnego działania państwa mogą być rozsiane po całym kraju, jednak zazwyczaj istnieje ona właśnie po to, aby być centrum zarządzania całym królestwem. Każda organizacja i każda frakcja religijna jest obecna w Stolicy. Wyznawcy Panteonu z pewnością mają tutaj postawioną wielką Świątynię oddającą cześć wszystkim bogom, zaś każda z gildii ma tu swoją siedzibę lub przynajmniej jedną ze swych filii. Zapewne znajduje się tu też jeden z najlepszych uniwersytetów, o ile nie najlepszy, w całym Królestwie. Wielu mieszkańców Stolicy przybyło z prowincji w pogoni za pracą i pieniądzem, jeszcze inni są rdzennymi mieszkańcami stołecznego miasta i tworzą oni dodatkowy aspekt życia kulturalnego. Wreszcie to tutaj znajduje się główna siedziba władcy całego narodu – królewski zamek, w którym przyjmowani są najróżniejsi dygnitarze z całego znanego świata, a czasem i z kilku światów.

Dlatego też Mistrz Gry musi czuwać nad Stolicą i wybrać takie, a nie inne obiekty,

aby dopasować wygląd miasta do potrzeb rozgrywki i częściowo do oczekiwań graczy. Jeśli stolica jest starożytna, to gracze muszą odczuć tę starożytność, gdy się w niej znajdują. Można to zrobić, opisując zabytkowe budynki oraz rzeźby przedstawiające jakieś historyczne wydarzenia lub postacie.

Stolica to nie jest byle jakie miasto i zarówno Mistrz Gry, jak i Bohaterowie Graczy, powinni o tym pamiętać.

Tabu

Kobiety są gorsze od mężczyzn. O handlu dziećmi się nie rozmawia. Kazirodstwo jest dopuszczalne w kręgach arystokracji. Wymienione tutaj przykłady stanowią pewne uprzedzenia, jakie mogą występować w światach fantasy. O ile oczywiście gry fabularne nie służą do rozprzestrzeniania takich treści, to mogą się znaleźć gracze, którzy chcą dodać więcej mroku do gry. Należy liczyć się z tym, że owe tematy tabu mogą nie tylko wzbudzać niesmak wśród pozostałych graczy, ale także odstraszyć ich od udziału w kolejnych sesjach.

Podczas kreacji Królestwa należałoby uzgodnić, jakie rodzaje uprzedzeń i tabu mogą występować w czasie rozgrywek, a jakie nie. Na jakie tematy tabu natkną się Bohaterowie Graczy, a jakie zostaną ominięte szerokim łukiem. W końcu nie każdy musi mieć ochotę rozgrywać przygodę, w której drużyna szuka mordercy-nekrofila, albo Mistrz Gry wystawił im za przeciwników opętane przez demony dzieci z upośledzeniami psychicznymi.

Jak w wielu przypadkach, tak i tu rozmowa z każdym spośród grających powinna naświetlić co kto lubi, zaś Mistrz Gry powinien umiejętnie i rozważnie zastosować tabu tak, aby każdy z graczy był zadowolony.

Mrok i Heroizm

Wybranie settingu LOW, MED lub HIGH nie oznacza, że sposób prowadzenia rozgrywek też jest ustalony. Gatunek fantasy ma to do siebie, że dzieli się na wiele podgatunków, z czego najpopularniejszymi wydają się być heroic i dark fantasy i to właśnie na nich się skupimy. Heroic fantasy cechują sesje przepełnione wielkimi czynami, gdzie dobro jest najwyższą z cnót, a zło stanowi największą siłą napędową wszelkich antagonistów. Jest to świat, w którym bohaterowie ratują księżniczki, plądrują lochy i po drodze ocalają świat (lub światy). Dark fantasy, to z kolei podgatunek ukazujący świat, w którym zdrada i nikczemność są na porządku dziennym, a nieliczne dobre postacie zdają się mieć w życiu zawsze pod górkę. Niebezpieczeństwo nie tylko grozi bohaterom podczas przygód, ale także

w czasie wolnym, bo nigdy nie wiadomo skąd nadejdzie zdrada. Jest to podgatunek, w którym śmierć bohaterów nie jest punktem kulminacyjnym sesji, a raczej jej częścią.

Gracze muszą zdecydować, który podgatunek bardziej im odpowiada. Nie potrzeba odwagi, ale dojrzałego zachowania, jeśli gra ma być utrzymana w konwencji dark fantasy. W końcu nie każdy dobrze znosi porażki, śmierć bohaterów i ponury świat. To samo dotyczy również odgrywania ról. Zwłaszcza, jeśli drużyna nie jest przyzwyczajona do takiego klimatu rozgrywki.

Królestwo to dopiero początek

Kreator Krain jest narzędziem wspomagającym wyobraźnię, pozwala on tworzyć szybkie i proste settingi w formie zabawy. Przybrał on formę tworzenia pustego świata i powolnego wypełniania go. Prędzej czy później każdej drużynie bohaterów znudzi się podróżowanie po Królestwie – w końcu ileż można? Kreator Krain ma wprowadzić zasadę opcjonalną pozwalającą na tworzenie państw ościennych, jednak jest ona dość pobieżna. Wiele przygód może w końcu wywieść bohaterów poza znany im świat albo nawet poza ich własny wymiar.

Drużyna, razem ze swoim Mistrzem Gry, powinna ustalić (tak, po raz kolejny!) czy świat poza Królestwem podlega tylko i wyłącznie woli prowadzącego, czy też każdy chce mieć swój udział w procesie jego tworzenia. Dla drużyny preferującą tradycyjny sposób prowadzenia gry lub graczy o niepewnych umiejętnościach narratorskich zaleca się kreowanie reszty świata pod czujnym okiem Mistrza Gry, zaś osobnicy o bardziej liberalnym podejściu i spragnieni nowych wrażeń mogą spróbować prowadzić świat wspólnie. Kto wie, może dzięki temu z barków MG zostanie zdjęta odpowiedzialność tworzenia szczegółów otoczenia, a sam zainteresowany będzie mógł skupić się na tworzeniu i prowadzeniu przygód.

Banalność

Jednym ze sposobów na szybkie zabicie settingu jest banalność. Krasnoludzkie państwa w górach, elfie państwa w lasach. Tworzenie ras, które tylko z nazwy nie są człowiekiem/orkiem/gnomem, tylko po to by na siłę być oryginalnym. Choć niektóre przykłady mają swój urok, to należy pamiętać, żeby nie przesadzić z tą banalnością. Niech krasnoludy będą wędrownym ludem, który utracił swoje ziemie ojczyste. Niech elfy będą agresywną i dziką rasą, zaś orkowie stworzą pierwsze wielokulturowe państwa. Oczywiście chodzi tutaj o prosty świat fantasy, ale nie zwalnia to od wymyślania nowych i ciekawych rozwiązań, które mogą dodać pikanterii settingowi. Z drugiej strony nie należy też przesadzać z oryginalnością,

bo może się okazać, że świat, choć oryginalny, będzie trudny do prowadzenia w nim sesji, albo nawet niezrozumiały dla osób spoza grona jego twórców korzystających z Kreatora Krain. Tak jak w życiu najlepszy przepis, to zachowanie wyważonego banału z odrobiną oryginalności.

Zasady są po to...

Zaprezentowane w podręczniku zasady nie są w stu procentach spójne, więc doświadczeni gracze i Mistrzowie Gry, mogą się natknąć na jakieś nieścisłości. Warto podejść do zasad z nastawieniem, że są one bardziej wskazówkami, jak można stworzyć własne Królestwo, aniżeli sztywnym przepisem jak powinno zostać to zrobione. Nigdzie nie jest napisane, że nie można zmienić ilości punktów, a kwestia czy smoki powinny być dostępne już w settingu LOW czy nie, to kwestia gustu całej grupy.

Zasady w Kreatorze Krain nie są ograniczeniami – to tylko i wyłącznie sugestie. Osoby, które chcą jeszcze bardziej poeksperymentować ze wspólnym tworzeniem Królestwa, mogą same ustalić własne reguły. Chodzi przecież o dobrą zabawę i miło spędzony czas.

Postłowie

Nigdy nie sądziłem, że kiedykolwiek będę pisać postłowie we własnym podręczniku do RPG. Jednak przez prawie 10 miesięcy od czasu, kiedy napisałem pierwsze zdania do Kreatora Krain nauczyłem się sporo rzeczy odnośnie pisania i samozaparcia. Przede wszystkim kluczem do sukcesu jest koncentracja na projekcie i konsekwentne pisanie. Bez tego nie ma szans, aby projekt został ukończony i prędzej czy później trafi do szuflady, albo zgubi się w odmętach twardego dysku.

Pierwszy pomysł na KK wpadł mi do głowy dobrych kilku lat temu, ale widziałem go wtedy bardziej jako grę planszową i byłem pochłonięty pisanem innego systemu autorskiego, który niestety nie ujrzy światła dziennego. Niestety, taka jest kolej rzeczy, ale co nas nie zabije to nas wzmocni. Z biegiem czasu „Kreator...” powoli ewoluował w to, co dzisiaj czytacie. Nie myślcie, że sam to wszystko napisałem. Spotkania ze znajomymi na sesjach, nocne piwka w parku, czy też krytyka na forach – każdy, z kim rozmawiałem na temat KK albo gier fabularnych, miał swój udział w procesie powstawania tego podręcznika. Głównie dlatego, że wierzę, że tak jak istnieje pojęcie meta gry w RPGach, tak i to co nas otacza podczas tworzenia ma także swój „meta” udział w tym procesie. Bo kto mi powie, że dobry humor, muzyka The Offspring albo Johnny’ego Cash’a nie wpłynęła w jakiś sposób na ten podręcznik?

Piętnaście lat temu, kiedy pierwszy raz zasiadłem do gier fabularnych, nawet mi przez myśl nie przeszło, że w roku 2013/14 stworzę coś swojego od początku do końca w tematyce RPG. Jasne, jest to mój pierwszy pełnoprawny projekt i wiem, że tak naprawdę Kreator nie jest podręcznikiem RPG, tylko narzędziem. Za to jakim narzędziem! Prawda jest taka, że w dzisiejszych czasach trudno jest przebić się z pomysłem nie wywołując przy tym lawiny komentarzy, porównań i oskarżeń o plagiat. Choć nikt nie jest już oryginalny, to na szczęście niektóre tematy są jeszcze w pełni niewykorzystane. Nawet w tematyce klasycznego fantasy jest jeszcze nadal coś do powiedzenia i z pewnością minie jeszcze wiele czasu nim ten temat zupełnie się wyczerpie.

Powoli trzeba kończyć, dużo głupot i refleksji się napisało na tej jednej stronie. Tak naprawdę jedyną radę jaką mogę dać tym, którzy chcieliby spróbować swoich sił w tworzeniu czegokolwiek związanego z grammi RPG, to reguła, której sam się trzymałem tworząc KK. Piszcie, bądźcie konsekwentni w swoich założeniach, ale nie ślepi w swoich przekonaniach i nigdy, przenigdy nie poddawajcie się, tylko

kreujcie dalej. Jeśli będziecie wytrwali w swoim dążeniu do celu, to w końcu wam się uda.

Na pewno nie powiedziałem ostatniego słowa w kwestii gier fabularnych. Być może Kreator Krain doczeka się jakiegoś rozszerzenia w postaci Kreatora Magii, Uniwersum lub Apokalipsy? A może zostanie stworzone coś nowego? Ale to już zupełnie inna historia.

Onslo 09.01.2014