

Fäyerhol



Skavenloft

# Fajerbol

Staromodna, niezależna gra fabularna

## Twórcy

Łukasz „Skavenloft” Kołodziej

Dawid „Seth” Cano

Kamil „Jaskier” Furman

Piotr „Jagmin” Rasiński

Szymon „Noobirus” Piecha

Wojciech „Onslo” Chelstowski

## Podziękowania

Manufaktura Gier Fabularnych

Gibberling Press

Magia i Miecz

[game-icons.net](http://game-icons.net)

## Licencja

Tekst oraz ilustracje są udostępniane na licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe



## Przygotowania

Do rozpoczęcia gry niezbędna będzie grupa przyjaciół, kość sześcienna (k6) i ołówek. Jedna osoba będzie Mistrzem Gry, a pozostali graczami. Przydadzą się też kopie karty bohaterów zamieszczonej na końcu tego podręcznika.

### Tworzenie bohaterów

Rzuć sześć razy k6 i zanotuj wyniki w takiej kolejności, w jakiej wypadają.

Tak, jak w szkole, jedynka to tragiczny wynik, a szóstka rewelacyjny.

### Atrybuty

Pierwszy wynik – **Krzepa** – odpowiada za siłę i wytrzymałość bohatera.

Drugi wynik – **Gibkość** – określa szybkość i zwinność postaci.

Trzeci wynik – **Bystrość** – odzwierciedla wiedzę i inteligencję herosa.

Czwarty wynik – **Charyzma** – obrazuje urok osobisty bohatera oraz jego wpływ na innych.

Piąty wynik – zsumowany z Krzepą określa ilość **Punktów Życia** postaci.

Szósty wynik – zsumowany z Bystrością albo Charyzmą (wybierz wyższą wartość), to **Punkty Many** herosa.

### Nie pękaj!

Jeżeli nie odpowiadają ci wylosowane atrybuty, Mistrz Gry może pozwolić ci powtórzyć rzuty.



## Rasa

Jeżeli twoim najniższym wynikiem jest...

**...Krzepa, to twoja postać jest elfem.**

Elfy żyją tak długo, że próby Bystrości są dla nich o jeden stopień łatwiejsze.

**...Gibkość, to twój bohater jest krasnoludem.**

Krasnoludy są tak twarde, że próby Krzepy są dla nich o jeden stopień łatwiejsze.

**...Bystrość, to twój heros jest halflingiem.**

Halflingi są tak sympatyczne, że próby Charyzmy są dla nich o jeden stopień łatwiejsze.

**...Charyzma, to twoja postać jest orkiem.**

Orkowie są tak drapieżni, że próby Gibkości są dla nich o jeden stopień łatwiejsze.

### **Nie pękaj!**

Jeżeli nie odpowiada ci wylosowana rasa, możesz grać **człowiekiem**. Ludzie nie posiadają żadnych niezwykłych umiejętności.



## Klasa

Jeżeli twoim najwyższym wynikiem jest...

### **...Krzepa, to twój bohater jest wojownikiem.**

*Potężny atak* (1 punkt many) – atakując bronią trzymaną oburącz, wojownik zadaje dodatkowe 1k6 punktów obrażeń (patrz Walka).

### **...Gibkość, to twoja postać będzie złodziejem.**

*Odskok* (1 punkt many) – nie nosząc tarczy ani zbroi, złodziej zmniejsza otrzymywane obrażenia o dodatkowe 1k6 (patrz Obrażenia).

### **...Bystrość, to twój heros będzie czarodziejem.**

*Kula ognia* (1 punkt many za każdy cel) – każdy wskazany wróg otrzymuje 1k6 obrażeń.

### **...Charyzma, to twoja postać jest kapłanem.**

*Uzdrowienie* (1 punkt many za każdy cel) – każdy dotknięty sojusznik odzyskuje 1k6 punktów życia.

## **Nie pękaj!**

Jeżeli nie odpowiada ci wylosowana klasa, możesz grać **awanturnikiem**. Awanturnicy nie posiadają żadnych niezwykłych umiejętności.

## **Rusz głową!**

Mając kilka atrybutów o tej samej wartości, możesz wybrać, które z nich określą twoją rasę lub klasę.



## Ekwipunek

Jeżeli twoja postać jest...

...**wojownikiem**, to posiada wybraną broń i tarczę albo drugą broń (patrz Walka).

...**złodziejem**, to posiada wybraną broń i narzędzia wielofunkcyjne (patrz Wyzwania).

...**czarodziejem**, to posiada wybraną broń i księgę zaklęć (patrz Zaklęcia).

...**kapłanem**, to posiada wybraną broń i święty symbol swego boga (patrz Modlitwy).

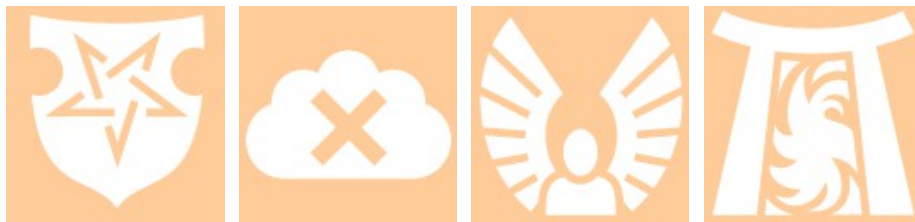
...**awanturnikiem**, to posiada wybraną broń i konia (patrz Ruch).

Większość przeciwników, których spotka twoja postać, będzie posiadała przy sobie najróżniejsze dobra – oręż, zbroje, żywność i przedmioty codziennego użytku. Mają one niewielką wartość i mogą być zarówno sprzedane, jak i kupione w większości sklepów.

Potężniejsi wrogowie i lepiej zaopatrzeni kupcy mogą też posiadać przeróżne magiczne cacka, które ułatwią bohaterowi wykonywanie zadań (patrz Skarby).

### Rusz głową!

Pozbawiając przeciwników ekwipunku, można bardzo skutecznie ich unieszkodliwić. Uważaj jednak, bo to samo dotyczy się również twojego bohatera!



## Zaklęcia

Jeżeli twój bohater jest czarodziejem, to za każdy posiadany punkt Bystrości może wpisać do swojej książki kolejne zaklęcie z podanej niżej listy.

Bez swojej książki, czarodziej może używać wyłącznie zaklęcia kuli ognia.

**1. Niewidzialność** (2 punkty many) – dotknięty sojusznik staje się niewidzialny. Czar pryska, gdy cel podejmie jakąkolwiek ofensywną akcję.

**2. Kamienna skóra** (2 punkty many) – zmniejsza otrzymywane przez rzucającego obrażenia o dodatkowe 1k6 punktów. Czar pryska po zatrzymaniu łącznie 12 obrażeń.

**3. Dusząca chmura** (2 punkty many za każdy cel) – każdy wskazany wróg co rundę otrzymuje 1 punkt obrażeń, które nie są redukowane przez gibkość, zbroję, tarczę, kamienną skórę ani odskok. Czar pryska po zadaniu łącznie 12 obrażeń.

**4. Lot** (3 punkty many) – dotknięty sojusznik może swobodnie poruszać się w powietrzu. Czar pryska, gdy cel dotknie ziemi (lub ziemia dotknie jego).

**5. Teleportacja** (2 punkty many za każdy cel) – każdy dotknięty sojusznik przenosi się natychmiast do miejsca znanego rzucającemu.

**6. Przywołanie** (4 punkty many) – wzywa magiczną bestię (patrz Potwory), która służy rzucającemu aż do swojej śmierci. Ponowne rzucenie zaklęcia powoduje zniknięcie wcześniej przywołanej Bestii.





## Modlitwy

Jeżeli twój bohater jest kapłanem, to za każdy posiadany punkt Charyzmy może zapamiętać kolejną modlitwę z podanej niżej listy.

Bez swojego świętego symbolu, kapłan może używać tylko uzdrowienia, a pozostałych modlitw jedynie w świątyni swego bóstwa.

**1. Manna z nieba** (1 punkt many) – wskazana istota otrzymuje prosty posiłek, wystarczający jej na jeden dzień.

**2. Oczyszczenie** (1 punkt many) – dotknięty sojusznik zostaje uwolniony od wszelkich trucizn i dręczących go chorób.

**3. Boski młot** (2 punkty many) – dotknięty oręż zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń. Czar pryska, gdy rzucający wypuści oręż z dłoni lub gdy zada nim łącznie 12 obrażeń.

**4. Sanktuarium** (3 punkty many) – demony i nieumarli nie mogą wejść do domu, kręgu lub innego zdefiniowanego obszaru, który został pobłogosławiony. Czar pryska, jeśli rzucający opuści pobłogosławiony obszar.

**5. Rozproszenie magii** (1 punkt many za każdy rozproszony czar) – przerywa działanie wybranych zaklęć i modlitw, oddziałujących na wskazany cel.

**6. Wskreszenie** (5 punktów many) – przywraca do życia dotkniętą istotę. Wskrzyszona istota posiada jeden punkt życia oraz many i potrzebuje odpoczynku.

### Rusz głową!

Możesz dotknąć lub wskazać także siebie samego.



## Charakterystyka

Określ wiek swojej postaci (w latach), sumując wszystkie wyniki i dodając...

...10, dla człowieka.

...15, dla orka.

...20, dla halflinga.

...100, dla krasnoluda.

...200, dla elfa.

Określ wzrost swojego bohatera (w centymetrach), sumując wszystkie wyniki i dodając...

...75, dla halflinga.

...125, dla krasnoluda.

...155, dla człowieka.

...160, dla elfa.

...175, dla orka.

Określ wagę swojego herosa (w kilogramach), sumując wszystkie wyniki i dodając...

...5, dla halflinga.

...50, dla elfa.

...55, dla człowieka.

...65, dla krasnoluda.

...75, dla orka.

### **Rusz głową!**

Określ swoją płć, imię, kolor skóry, włosów i oczu wedle uznania.



## Motywacja

Użyj wyników gracza po twojej lewej stronie, aby dowiedzieć się, co skłoniło twojego herosa do poszukiwania przygód.

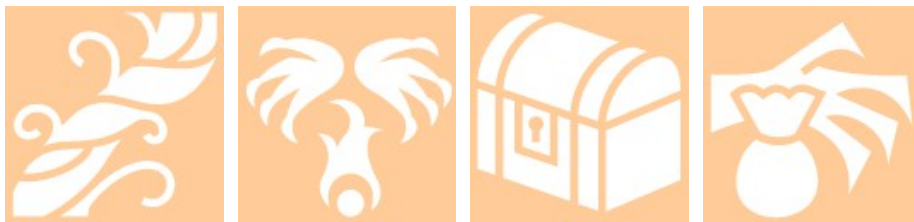
Rzut	Pierwszy	Drugi	Trzeci	Czwarty	Piąty	Szesty
Wynik	<i>Musisz...</i>	<i>Twojego...</i>	<i>Który z ...</i>	<i>Został...</i>	<i>Przez...</i>	<i>W...</i>
1	Uwolnić	Rywala	Okrucieństwa	Sprzedany	Demoną	Piekle
2	Wykupić	Ucznia	Cheipwości	Porwany	Bandytów	Mrocznej puszczy
3	Zabić	Mentora	Zemsty	Przekupiony	Smoka	Starożytnej twierdzy
4	Zbawić	Przyjaciela	Rozpaczy	Opętany	Nieumarłego	Zaświatach
5	Pomścić	Krewnego	Bezmyślności	Zabity	Orków	Dzikich górach
6	Spotkać	Ukochanego	Zazdrości	Uwiedziony	Czarnoksiężnika	Egzotycznej krainie

### Rusz głową!

Wykorzystaj powtarzające się wątki, aby powiązać cele bohaterów.

### Nie pękaj!

Jeżeli twoja postać zginęła i tworzysz nową, rzuć sześć razy k6 aby określić jej motywację.



## Zadania

Jesteś gotowy. Zapewne, twoi towarzysze również. Wasze postacie są drużyną poszukiwaczy przygód, którzy połączyli siły, by zrealizować swoje osobiste cele.

W tajemnicy przed wami, Mistrz Gry wylosuje zadania, którym będą musieli sprostać po drodze.

Stworzenie zadania polega na rzuceniu sześć razy k6 i porównaniu wyników z poniższą tabelą.

Rzut	Pierwszy	Drugi	Trzeci	Czwarty	Piąty	Szósty
Wynik	Musicie...	Co...	Komu...	W...	Dla...	Za...
1	Znaleźć	Skarb	Smokowi	Sieci jaskiń	Gildii złodziei	Bogactwa
2	Dostarczyć	Niezwykłą istotę	Orkom	Górskiej twierdzy	Gildii wojowników	Pomocników
3	Zniszczyć	Zakłęcie	Czarnoksiężni kowi	Mrocznej wieży	Gildii magów	Artefakt
4	Zjednać	Ducha	Demonowi	Lochach	Świątyni	Błogosławieństwo
5	Ukryć	Przesyłkę	Nieumarłym	Ruinach	Mrocznego wędrowca	Przysługę
6	Odbić	Jeńców	Bandytom	Stolicy	Króla	Chwałę

### Rusz głową!

Wykorzystaj wątki pokrewne motywacjom bohaterów, aby zachęcić ich do wykonywania zadań.

## Kolejność

Każdą rundę rozpoczyna Mistrz Gry, omawiając sytuację. Potem wszystkie postacie działają w kolejności od najwyższej Gibkości do najniższej. W przypadku remisu decyduje Bystrość, a w razie kolejnego pata – Mistrz Gry.

## Akcje

Możesz wykonać dwie akcje w każdej swojej turze. Mogą to być na przykład:

**Ruch** – za każdy punkt Gibkości postać może przejść dwa metry. Latanie i jazda konna odbywają się dwukrotnie szybciej, a wspinaczka, czołganie i pływanie o połowę wolniej.

Poświęcenie na ruch obydwu akcji oznacza bieg, galop tudzież inny rodzaj pośpiechu.

**Atak** – postać automatycznie trafia wybranego przeciwnika znajdującego się w zasięgu swojej broni, zadając mu obrażenia równe...

...1k6 + Krzepa, u wojowników, złodziei i awanturników.

...Krzepie, u czarodziejów i kapłanów.

Atakując bronią dystansową lub dwiema broniąmi, użyj Gibkości zamiast Krzepy.

Poświęcenie na atak obydwu akcji jest możliwe tylko, jeżeli bohater używa dwóch broni naraz.

**Czar** – postać może rzucić znane sobie zaklęcie albo odmówić modlitwę, poświęcając na ten cel opisaną przy nim ilość punktów many. Czary trafiają za każdym razem, ale niektóre wymagają dotknięcia celu.

Wydane punkty many regenerują się w tempie jednego na godzinę odpoczynku. Ponadto...

...czarodziej potrzebuje swojej księgi do rzucania wszystkich zaklęć poza kulą ognia.

...kapłan potrzebuje symbolu swojego boga lub świątyni do rzucania wszystkich modlitw poza uzdrowieniem.

W każdej kolejce można poświęcić tylko jedną akcję na czarowanie.



## Obrażenia

Jeżeli twój bohater...

**...nie nosi tarczy ani zbroi**, to wszystkie obrażenia, jakie otrzymuje, są redukowane o wartość jego Gibkości.

**...nosi tarczę albo zbroję**, to obrażenia, jakie otrzymuje od oręża, są redukowane o 1k6.

**...nosi tarczę i zbroję**, to obrażenia, jakie otrzymuje od oręża, są redukowane o 2k6.

**...jest złodziejem**, to używając zbroi lub tarczy nie może używać odskoku, aby zmniejszyć otrzymywane obrażenia.

**...jest czarodziejem**, to używając zbroi lub tarczy aby zmniejszyć otrzymywane obrażenia, nie może rzucać żadnych zaklęć.

**...jest ranny**, to codziennie odzyskuje tyle utraconych punktów życia, ile wynosi jego Krzepa.

**...utraci wszystkie punkty życia**, umiera.



## Wyzwania

By osiągnąć cel, bohater będzie nie tylko walczył, ale też wspinał się, rozbierał pułapki, wyważał drzwi, targował się, skradał, ujeżdżał dzikie bestie i wiele, wiele więcej.

Mistrz Gry określa jak trudne jest wyzwanie (**łatwe, średnie, trudne, heroiczne, niemożliwe**), jaki atrybut jest potrzebny, aby mu podolać i jakie konsekwencje ma porażka. Wybrany atrybut musi być wyższy niż...

...**2**, aby poradzić sobie z **łatwym** wyzwaniem.

...**3**, aby poradzić sobie ze **średnim** wyzwaniem.

...**4**, aby poradzić sobie z **trudnym** wyzwaniem.

...**5**, aby poradzić sobie z **heroicznym** wyzwaniem.

...**6**, aby poradzić sobie z **niemożliwym** wyzwaniem.

Jeżeli twoja postać jest złodziejem i posiada narzędzia wielofunkcyjne, możesz użyć rzutu 1k6 zamiast wartości jej atrybutu.

### Rusz głową!

Jeżeli Mistrz Gry się zgodzi, twoja postać może zastosować nieszablonowe podejście i pokonać wyzwanie przy pomocy innego atrybutu, niż normalnie.



## Rozwój

Za każdym razem, gdy drużyna zdoła wykonać zadanie, możesz o jeden punkt zwiększyć swojego herosowi...

...**Krzepe**, co zwiększy o jeden ilość jego punktów życia oraz obrażenia zadawane bronią białą.

...**Gibkość**, co zwiększy jego szybkość o dwa metry, zmniejszy o jeden obrażenia, jakie otrzymuje walcząc bez pancerza oraz zwiększy o jeden obrażenia zadawane bronią dystansową i dwiema broniąmi.

...**Bystrość**, co da mu jeden dodatkowy punkt many i dostęp do nowych zaklęć, jeśli jest czarodziejem.

...**Charyzmę**, co da mu jeden dodatkowy punkt many i dostęp do nowych modlitw, jeśli jest kapłanem.

Wyższe atrybuty umożliwią również radzenie sobie z trudniejszymi wyzwaniami.

Żaden atrybut nie może być wyższy niż 6. Jeżeli nie ma już czego podnieść, zwiększ ilość punktów życia i many herosa o jeden punkt.

### Nie pękaj!

Jeżeli grasz awanturnikiem, to po wykonaniu zadania możesz wybrać inną klasę, zamiast podnosić wartość atrybutu.





## Potwory

Wykonując kolejne zadania, postacie stawiają czoła najróżniejszym przeciwnikom.

Mistrz Gry może wykreować postacie złych czarnoksiężników, bandytów, czy krwiożerczych orków w oparciu o zasady tworzenia i rozwoju bohaterów, a w przypadku bardziej egzotycznych bestii wykorzystać poniższe przykłady albo zdać się na własną wyobraźnię.

### Goblin

Krzepa: **1** Gibkość: **4** Bystrość: **1** Charyzma: **1**

Punkty życia: **4** Punkty many: **2** Obrażenia: **1k6 + 1**

*Zasadzka* – pozostaje niewidzialny do chwili wykonania jakiegokolwiek ofensywnej akcji.

### Troll

Krzepa: **5** Gibkość: **3** Bystrość: **1** Charyzma: **1**

Punkty życia: **15** Punkty many: **2** Obrażenia: **1k6 + 5**

*Regeneracja* – w każdej rundzie odzyskuje 5 punktów życia, nawet, jeżeli utracił je wszystkie i powinien być już martwy. Obrażenia od ognia nie są regenerowane i tylko one mogą zabić trolla.

### Nieumarły

Krzepa: **4** Gibkość: **4** Bystrość: **3** Charyzma: **2**

Punkty życia: **10** Punkty many: **6** Obrażenia: **1k6 + 4**

*Dotyk śmierci* – każdy atak nieumarłego obniża wszystkie atrybuty ofiary o jeden punkt. Atrybuty nie mogą spaść poniżej jednego i wracają do normy po zniszczeniu nieumarłego.

## **Magiczna bestia**

Krzepa: **4** Gibkość: **5** Bystrość: **3** Charyzma: **3**

Punkty życia: **12** Punkty many: **9** Obrażenia: **1k6 + 4**

*Cuda i dziwy* – magiczna bestia zna dwa zaklęcia czarodzieja albo dwie wybrane modlitwy kapłana (wybiera Mistrz Gry).

## **Smok**

Krzepa: **6** Gibkość: **5** Bystrość: **6** Charyzma: **6**

Punkty życia: **30** Punkty many: **15** Obrażenia: **2k6 + 5**

*Smoczy ogień* – smok zna zaklęcia lot oraz kula ognia i może rzucić obydwie w jednej turze.

## **Demon**

Krzepa: **6** Gibkość: **6** Bystrość: **5** Charyzma: **6**

Punkty życia: **25** Punkty many: **20** Obrażenia: **2k6 + 6**

*Mroczna wiedza* – demon zna wszystkie zaklęcia i modlitwy.

## **Rusz głową!**

Podstawowe potwory można bardzo łatwo przerobić na zupełnie inne bestie. Na przykład goblinów nie trzeba w ogóle zmieniać, by użyć ich jako koboldów, a trolla bardzo łatwo przerobić na ogra, odbierając mu regenerację i dodając potężny atak (jak u wojownika). Magiczna bestia może z kolei stać się gryfem, chimera, mantykorą a nawet jednorożcem!



## Skarby

Potężne potwory w rodzaju smoków i demonów mogą posiadać przy sobie najróżniejsze przedmioty oraz strzec wspaniałych skarbów, które będą nagrodą dla śmiałków dość odważnych, by stawić im czoła.

Mistrz Gry może skorzystać z przykładów poniżej albo z własnej wyobraźni, aby nagrodzić bohaterów za ich trud.

**Magiczny Oreż** – pozwala wydać 2 punkty many, aby zadać dodatkowe 1k6 obrażeń przy ataku.

**Magiczna Zbroja** – chroni przed obrażeniami od magii tak samo dobrze, jak przed fizycznymi.

**Magiczna Mikstura** – wypicie mikstury zajmuje jedną akcję i działa tak, jakby na pijącego rzucono jakiś czar (wybiera Mistrz Gry).

**Magiczna Różdżka** – użycie różdżki zajmuje jedną akcję i pozwala rzucić jakiś czar (wybiera Mistrz Gry). Różdżki można użyć określoną ilość razy (wybiera Mistrz Gry).

**Rękawice Siły Ogra** – zwiększają Krzepę o 2, ale wciąż nie może ona przekroczyć 6.

**Torba przechowywania** – niezależnie od ilości i rozmiaru upchniętych w niej przedmiotów, nie zmienia swojego kształtu ani wagi.

## Rusz głową!

Jeżeli coś nie działa lub nie jest jasne, ostatnie słowa zawsze należy do Mistrza Gry.

# Karta Bohatera

Rasa :

Imię :

Klasa :

Wzrost :

Krzepa :

Waga :

Gibkość :

Wiek :

Bystrość :

Płeć :

Charyzma :

Znaki szczególne :

## Ekwipunek

## Czary

## Zadania

### Motywacja

## Towarzysze

Całkowicie darmowa  
i całkowicie wybuchowa gra fabularna,  
która zabierze cię w świat niesamowitych,  
starszkołnych przygód fantasy.

Nie czekaj! Zbierz przyjaciół  
i dajcie się porwać przygodzie!