

PÓŁNOC NAHAR

TABELE

Spis treści

I	Tabele podróży	2	III.5	Unikalne cechy terenu	5
I.1	Dystans na dobę	2	III.6	Fantastyczne cechy terenu	6
II	Tabele pogody	2	IV	Tabele lokacji	6
II.1	Pogoda długoterminowa	2	IV.1	Co znajduje się na tym heksie?	6
II.2	Pora ciepła (maj-październik)	2	IV.2	Ludzka osada	7
II.3	Pora zimna (listopad-kwiecień)	2	IV.2.1	Kto tu rządzi?	7
II.4	Anomalia pogodowa	3	IV.2.2	Generalny nastrój	7
II.5	Fazy księżyca	3	IV.2.3	Ciekawe miejsca	8
III	Tabele terenu	4	IV.3	Droga	8
III.1	Nowy heks – Góry	4	IV.4	Leże potwora	9
III.2	Nowy heks – Wzgórza	4	IV.5	Konstrukcja	9
III.3	Nowy heks – Równiny	4	IV.5.1	Generalny nastrój	9
III.4	Fantastyczne tereny	5	IV.5.2	Kto tu mieszka?	9

I TABELE PODRÓŻY

I.1 Dystans na dobę

Przy założeniu braku nadzwyczajnych przeszkód, dobre formy podróżnych i intensywnej podróży.

przez...	równiny	wzgórza	góry	wysokie góry	bagna
świętny koń	75 / 100 km	40 / 70 km	15 / 35 km	* / 5 km	5 km
koń	50 / 70 km	25 / 50 km	10 / 25 km	* / 3 km	5 km
muł	40 / 60 km	30 / 50 km	20 / 40 km	3 / 10 km	5 km
wóz	20 / 45 km	10 / 25 km	* / 10 km	*	*
pieszo	30 / 50 km	30 / 40 km	15 / 20 km	3 / 10 km	10 km

*) Podróż w ten sposób jest w zasadzie niemożliwa; można przyjąć szybkość k20 x 5 m na godzinę.

Trudne warunki (las, deszcz, opady śniegu) mogą zmniejszyć dystans o k4 x 5km. Tragiczne warunki, jak zalegający śnieg, ulewa czy gęste poszycie, mogą zmniejszyć przebyty o k8+1 x 5km.

Wytrawny, zmieniający konie jeździec mógłby przejechać w ciągu dnia nawet 300km – powyższe wartości dotyczą całodziennych podróży, w której bohaterowie nie ryzykują jednak zdrowia i życia swojego lub wierzchowców.

II TABELE POGODY

II.1 Pogoda długoterminowa

rzut k6	stan pogody	kiedy następny rzut?
1-3	pogoda zgodna z rzutami w tabeli II.2 albo II.3	jutro
4	wyjątkowo ostra pogoda – odejmij 2 od rzutu w tabeli II.2 albo II.3	za k4+1 dni
5	nietypowa pogoda – dodaj 1 albo 2 do rzutu w tabeli II.2 albo II.3	za k4+4 dni
6	anomalia pogodowa (rzut w tabeli II.4)	za k6 godzin

II.2 Pora ciepła (maj-październik)

Wynik ± 2 zależnie od daty (więcej we wrześniu i październiku, mniej w maju i czerwcu).

rzut 2k6	wynik
2 i mniej	wyjątkowo gorąco, sucho; brak zachmurzenia
3-5	ciepło, słonecznie, brak zachmurzenia lub lekkie chmury; rano rosa
6-7	pochmurnie, chłodniej niż zazwyczaj – przyjemnie, rześko
8-9	lekki, przelotny deszcz; rano mgła; pochmurnie; szansa na letnią burzę z piorunami
10	pełne zachmurzenie, deszcz lub ciężka mgła, słaba widoczność;
11	pełne zachmurzenie, ulewa, wichura albo burza z piorunami
12+	wyjątkowo zimno, możliwa ulewa albo deszcz ze śniegiem; rano nawet szron

II.3 Pora zimna (listopad-kwiecień)

Wynik ± 2 zależnie od daty (więcej w marcu, listopadzie i kwietniu; mniej w styczniu, lutym).

rzut 2k6	wynik
3 i mniej	wyjątkowo zimno, możliwe silne wiatry, szadź albo szron; brak opadów
4	zawieja, śnieżycy, słaba widoczność; ewentualnie duże opady śniegu lub grad
5-6	prószący śnieg, kilka stopni mrozu

7	pochmurno, brak opadów, niewielka ilość światła słonecznego
8-9	deszcz ze śniegiem lub deszcz; możliwe mgły, szczególnie rano i wieczorem
10-11	słonecznie, lekkie zachmurzenie, chłodno i rześko
12+	słonecznie, umiarkowana pogoda lub ciepło

II.4 Anomalia pogodowa

rzut k20	wynik
1	zaćmienie Słońca
2	zaćmienie Księżyca
3	kometa
4	deszcz meteorytów
5-6	susza
7-8	powódź
9	pożar
10	gradobicie

11	intensywna burza
12	piorun kulisty
13	tornado, huragan
14	lawina lub osuwisko
15	wybuch wulkanu
16	burza magii
17	deszcz kwasu, krwi itp.
18	powrót Mgły
19-20	rzuć dwa razy

II.5 Fazy księżyca

Faza księżyca znacząco wpływa na widoczność w nocy; pełnia i nów mogą być okazją do świętowania. Architektura **Iris** dezaktywuje swoje osłony tylko podczas nowiu, a podczas pełni nabiera całej mocy.

dzień	faza
0	nów
7	pierwsza kwadra
14 / 15	pełnia
22	ostatnia kwadra
29	nów

III TABELE TERENU

III.1 Nowy heks – Góry

Rzut w tej tabeli wykonuje się, gdy najbliższej generowanego heksa znajdują się góry. Dodaj 2 do rzutu, by otrzymać łatwiejszy teren albo odejmij 1, by uzyskać bardziej górzysty krajobraz.

rzut 2k6	wynik
3 i mniej	wyjątkowa góra: jak K2 albo Orle Gniazdo; albo wulkan
4	pełne góry: bardzo trudny teren, brak ścieżek, urwiska; albo <i>full badlands</i> (Arizona)
5-6	góry „Alpy”
7	góry „Tatry” *
8-9	góry „Bieszczady” *
10-12+	rzuć w tabeli III.2 Wzgórza

(*) – niezalesione (1-2 na k6), zalesione (3-5, las liściasty, iglasty albo pierwotny), martwy las (6 na k6).

III.2 Nowy heks – Wzgórza

Rzut w tej tabeli wykonuje się, gdy najbliższej generowanego heksa znajdują się wzgórza. Dodaj 2 do rzutu, by otrzymać łatwiejszy teren albo odejmij 2, by uzyskać bardziej górzysty krajobraz.

rzut 2k6	wynik
3 i mniej	rzuć w tabeli III.1 Góry
4-5	wzgórza pokryte wysoką albo niską trawą
6	wzgórza pokryte zaroślami, wysoką trawą, niskimi drzewkami
7-8	wzgórza pokryte lasem liściastym, iglastym, pierwotnym lub martwym
9	poła uprawne – osada na tym heksie lub sąsiednim
10	wybór z tabeli III.4 Fantastyczne tereny
11-12+	rzuć w tabeli III.3 Równiny

III.3 Nowy heks – Równiny

Rzut w tej tabeli wykonuje się, gdy najbliższej generowanego heksa znajdują się równiny. Dodaj 2 do rzutu, by otrzymać łatwiejszy teren albo odejmij 2, by uzyskać bardziej górzysty krajobraz.

rzut 2k6	wynik
2	rzuć w tabeli II.2 Wzgórza
3	kamienista pustynia, goła skała albo „złe ziemie” (<i>badlands</i>)
4	mech na kamienistej powierzchni albo wrzosowiska
5	step, pampa, niska lub wysoka trawa
6	krzewy albo kaktusy; martwy las
7	lekki las: liściasty, iglasty, pierwotny
8	gęsty las: liściasty, iglasty, pierwotny
9	bagna albo mokradła
10	poła uprawne – osada na tym heksie lub sąsiednim
11-12+	wybór z tabeli II.4 Fantastyczne tereny

III.4 Fantastyczne tereny

W związku z wysoką różnorodnością terenów w tej tabeli lepiej będzie, jeżeli zamiast losowania po prostu wybierzesz najbardziej pasujący Ci w danym momencie efekt.

wybór	wynik
a	pola zastygłej lawy albo sadzawki, wodospady, jeziora lawy
b	pola soli, kryształów lub jeziora kwasu
c	las grzybów (inteligentnych lub nie), albo wielki, psioniczny grzyb
d	tąpniecie, które odsłoniło kompleks jaskiń
e	teren całkowicie pod wodą (jezioro albo morze)
f	pole kości (nie pobożowisko; coś jak cmentarzysko słońi z Króla Lwa)
g	brak terenu (czysty chaos, poddająca się myśli materia itp.)
h	Brama Snów
i	zwykły typ terenu, na którym inaczej biegnie czas (wolniej, szybciej, do tyłu)
j	zwykły typ terenu, pętla czasowa
k	splątane korzenie tworzące trójwymiarową sieć korytarzy
l	pole kwiatów (maki / słoneczniki / róże itp.)
m	zaburzona grawitacja (większa / mniejsza)
n	podziemne jaskinie tak wielkie, że istnieją w nich całe ekosystemy

III.5 Unikalne cechy terenu

Rzuć jeden lub więcej pod czas generowania nowego terenu.

rzut k20	wynik
1	formy poglaczalne: ostańce, moreny, wały lodowcowe, jezory lodowcowe w górach
2	naturalne jaskinie, pieczary, rozpadliny - możliwe Lochy (1-6 na k20)
3	formy wapienne (jak w Górach Świętokrzyskich)
4	liczna sieć strumieni, rzek albo małych, połączonych jeziorzek czy stawów
5	nietyпова gleba: miękka / twarda / pokryta korzeniami / śliska / pylista / gąbczasta
6	małe jezioro na sąsiednim heksie (1 heks)
7	duże jezioro na sąsiednim heksie (k6+1 heksów)
8	ogromne jezioro na sąsiednim heksie (k20+6 heksów)
9	teren zalany wodą albo górskie jeziorko (jak Morskie Oko) albo wodospad
10	płaskowyż (góry, wzgórze), samotne wzniesienie (równiny)
11	dolinka, przełęcz, wąwóz albo rozpadlina
12	wyjątkowo bogata roślinność (premie do zdobywania pożywienia)
13	wyjątkowo uboga roślinność (kary do zdobywania pożywienia), np. spalony step
14	liczne ptactwo, dzika zwierzyna (premie do zdobywania pożywienia)
15	liczne gady i owady; np. kopce termitów, gniazda os
16	nietypowe (wielkie, powykręcane, nieznanne) drzewa, las bambusowy
17	gorące źródła, gejzery pary; na pustyni oazy; w górach źródła rzek
18-20	rzuć w tabeli III.6 Fantastyczne cechy terenu

III.6 Fantastyczne cechy terenu

rzut k8	wynik
1	dryfujące albo lewitujące wyspy; nienaturalnie strome iglice skalne
2	<i>genius loci</i> ; polimorfujące skały; inteligentny las; iluzoryczny teren
3	podwodne „bąble”-ekosystemy; odcięte od świata doliny
4	radioaktywny / nasączony magią / psionicznie aktywny teren lub jego część
5	fantastyczne gatunki flory lub fauny (zmieniające barwę ptaki, czardrzewa itd.)
6	kratery po uderzeniach meteoratów lub rozsiane małe meteority (gwiazdny metal)
7	pobliskie wzgórze jest tak naprawdę monstrualnych rozmiarów kolosem
8	skały, iglice albo całe góry z metalu (ołowiu, żelaza, etc.); zardzewiałe lub nie

IV TABELE LOKACJI

IV.1 Co znajduje się na tym heksie?

Rzut wykonywany zawsze przy odkrywaniu nowego heksa. Stosowane są następujące **modyfikatory**:

fantastyczny teren: **+2**

góry, otwarty teren (np. pustynia), fantastyczne cechy terenu: **+1**

jezioro, rzeka, droga albo ludzka osada na sąsiednim heksie: **-1**

Wynik „nic” nie oznacza pustego, nieciekawego terenu. Nadal istnieje możliwość wylosowania spotkania z tabel spotkań albo losowego wydarzenia z tabel wątków i wydarzeń.

rzut 2k6	wynik
1-3	ludzka osada (rzuć w tabeli IV.2 Ludzka osada)
4	droga (rzuć w tabeli IV.3 Droga)
5-6	wydarzenie (zajrzyj do rozdziału VI. Tabele wątków i wydarzeń)
7-8	nic
9	leże potwora (rzuć w tabeli IV.4 Leże potwora)
10	konstrukcja (rzuć w tabeli IV.5 Konstrukcja)
11-12+	rzuć dwa razy

IV.2 Ludzka osada

rzut k20	wynik
1-2	obozowisko (przydrożne; k20-5 osób)
3	obóz (karawana, tabor i tym podobne; zwykle do kilkudziesięciu osób)
4-5	samotna chata (k6-1 osób w środku lub w okolicy) (rzucić w tabelach IV.2.1-2)
6-9	sioło (kilkanaście, kilkadziesiąt osób) (rzucić w tabelach IV.2.1-3)
10-12	wioska (do około pięciuset osób) (rzucić w tabelach IV.2.1-3)
13	duża wieś (do około tysiąca osób) (rzucić w tabelach IV.2.1-3)
14	małe miasteczko (nie więcej, niż trzy tysiące osób) (rzucić w tabelach IV.2.1-3)
15-16	samotna wieża (zwykle od jednej do kilku osób) (rzucić w tabelach IV.2.1-2)
17	dworek, domostwo, pałacyk (zwykle kilkanaście osób) (rzucić w tabelach IV.2.1-2)
18	warowny gród (palisada, budynek główny i budynki gospodarcze) (rzucić w tab. IV.2.1-2)
19	zamek (kompleks budowli obronno-mieszkalnych) (rzucić w tabelach IV.2.1-2)
20	zamczysko (nienaturalnie wielki zamek) (rzucić w tabelach IV.2.1-2)

IV.2.1 Kto tu rządzi?

rzut k20	wynik
1-2	anarchia (brak sformalizowanych rządów)
3	demokracja (rządy ludu)
4	timokracja (rządy najbardziej honorowych)
5	rządy elity (np. najmądrzejsi)
6-7	monarchia, autorytaryzm (legitymowane rządy jednej jednostki)
8-9	gerontokracja (rządy najstarszych) albo pajdokracja (rządy dzieci)
10-11	matriarchat (rządy kobiet) albo patriarchat (rządy mężczyzn)
12	utopia komunistyczna (wspólna własność, inwazyjne rządy)
13	technokracja (rządy naukowców, wynalazców)
14-15	teokracja (rządy kapłanów) albo magokracja (rządy magów, szamanów, wiedźmy)
16	autokracja (nielegitymowane rządy jednostki)
17	oligarchia (rządy grupy, np. szlachty)
18-19	rządy siły (np. wojskowi) lub hegemonia – władza narzucona z zewnątrz
20	rzucić dwa razy

IV.2.2 Generalny nastrój

rzut k20	wynik
1	ruiny, mech, zaniedbanie, zniszczenia, spaczenie, upadek
2	błoto, woda, strumyk, ulewy, kładki, topielce
3	bieda, susza, zniszczenia, strach, głód
4	kult, kamienie, kręgi, magia, zioła, totemy, runy, monolity, krew
5	dostatek, zwierzyzna, gwar, śmiech, mleko, świeżość, seks
6	strach, obrona, palisada, barykady, pochodnie, krew, pazury
7	obcość, dziwność, opływowe kształty, nietypowe materiały, R'lyeh
8	innowacje, technika, zwyczaje, para, szkło, gwiazdny metal, duma
9	stłoczona, małe pola, kamienne płotki, piętrowe domostwa, sznury
10	wiatraki, młyn, wzgórze, strzechy, krowy, biel
11	strzeliste dachy, kozy, niewiele pól, wzorzyste koszule, robactwo
12	gliniane chaty, cegła, ziemianki, brud, pierwotność, grzybowa gorączka
13	sosnowe bale, strzecha, niski strop, bierzmo, futra, tajemnica
14	kamienne budowle, czystość, pracowitość, rzemieślnicy, dachówka, starość

15	konie, wyścigi, gwar, bogactwo, niewolnictwo, wysiłek
16	studnia, króliki, stały ryneček, zabawa
17	budowa, fundamenty, kopanie studni, rozwój, skarb, mutacja
18	przenosiny, niepokój, determinacja, rozbiórka, cisza
19	wieś służebna, rzemieślnicy, handlarze, karawana
20	tabor, ogniska, szałas, kozy, osły, grzybowa gorączka

IV.2.3 Ciekawe miejsca

rzut k20	wynik
1	karczma, lokalny browar, winniczka, gospoda z wyjątkowym menu
2	świątynia, kapliczka, przydrożny święty symbol o cudownych właściwościach, klasztor
3	dom o nietypowej konstrukcji, lokalny „zabytek”, urokliwe miejsce, ładny most
4	sąd, więzienie, areszt, dom sołtysa lub innej władzy, urząd, koszary straży, szubienica
5	łaźnia, sauna, dom uciech (muzyka, wino, kąpiele), arena
6	zielarz, zielarka, wiedźma, dom druida, pracownia alchemiczna, wieża maga, wynalazca
7	domostwo grupy awanturników, podejrzane miejsce, dzielnica żebraków
8	targ, kramy, sprzedawcy na uliczkach, główna uliczka ze sklepami, dzielnica kupiecka
9	kuźnia, płatnierz lub inny zakład rzemieślniczy (piekarz, bednarz, garncarz, garbarz...)
10	biblioteka, szkoła lub inne miejsce związane z edukacją
11	budynek gildii, syndykatu, miejsce spotkań kupców, złodziei, zabójców, magów
12	obozowisko wędrownych aktorów, muzyków, błaznów, prostytutek, ligitów
13	lokalny cmentarz, katakumby, krypty
14	podziemia, kanały, system korytarzy pomiędzy domami, schrony, piwnice
15	odstający poziomem wykonania dom bogatego obywatela, dworek, pałacyk
16	świątynia, miejsce spotkań, sejmik
17	wielkie spichlerze, stajnie, obory, magazyny
18	naturalna wyrwa, wodospad, dziura w ziemi, stroma uliczka
19	mury miejskie, wiejska palisada lub inne budowle obronne
20	budynek zbudowany na fundamentach cywilizacji Iris

IV.3 Droga

rzut 2k6	wynik
4 i mniej	zwierzęca ścieżka (szansa na spotkanie zwierzęcia albo potwora rośnie)
5-6	ścieżka myśliwych (jak wyżej albo spotkanie z myśliwymi)
7-8	wiejska dróżka lub często uczęszczana przez humanoidy ścieżka
9	źle utrzymany, rzadko uczęszczany, utwardzany trakt
10-11	dobrze utrzymany, uczęszczany, utwardzany trakt
12+	antyczna droga, pozostałość po cywilizacji Iris – brukowana, częściowo zniszczona

IV.4 Leże potwora

rzut 2k6	wynik	nastrój miejsca
2-3	wyspa	bale, kładka, ukrycie, polowanie, futra, kości, błoto
4	jezioro lub rzeka (pod wodą)	wodorosty, ciemność, muł, jaskinie, prądy wodne, macki
5	środek drzewa lub grzyba	owady, próchnica, żywa tkanka, halucynacje, trucizna
6	pieczara	słup światła, krew, wnętrzności, żyła metalu, ogień
7	kompleks jaskiń	ciemność, labirynt, stalaktyty itd., nietoperze, wilgoć
8	gniazdo (jak owadzie)	labirynt, feromony, ślepe zaułki, jaja, ziemia, niewolnicy
9	gniazdo (jak ptasie)	gałęzie, kolce, skarby, wiatr, wysokość, młode
10-11	wykopana jama	korzenie, kości, listowie, smród, młode
12	prymitywne schronienie (szałas)	brud, drewno, bale, igliwie, skóry, futra, szczątki

IV.5 Konstrukcja

rzut 2k6	wynik
2-4	użytkowa (magazyny, most, wiatrak, tama, kopalnia, kamieniołom, wyrąb lasu i inne)
5	miejsce odosobnienia (klasztor, siedziba zakonu lub sekty, gildia magów, wynalazców)
6	uroczysko (krąg druidów, miejsce kultu, święte miejsce Igitów lub potworów)
7-8	ruiny (zamku, wioski, świątyni, wieży strażniczej, posągu)
9-10	podziemne lochy, jaskinie (<i>dungeon</i>)
10-11	ogromny, wielopoziomowy kompleks lochów (<i>megadungeon</i>)
12	pozostałości cywilizacji Iris (nie rzucaj w tabelach III.5.1-2)

IV.5.1 Generalny nastrój

rzut k20	wynik
1	kamień, zimno, woda, szlam, pleśń
2	rozgrzany kamień, sucho, piasek
3	drewno, skóry, robaki, zgnilizna
4	metal, chłód, ciemność, wiatr, sól
5	ziemia, korzenie, zapachy, tętno
6	papier, drewno, kadzidełka, cisza
7	woda, zalanie, szlam, błoto, rdza
8	marmur, runy, geometria, księgi
9	stal, energia, szkło, para
10	piaskowiec, znaki, starość, śmierć
11	kamień, ogrom, podniosłość, bogowie
12	ziemia, prymitywizm, krew, jad
13	brud, papier, skóry, woda, ciemność
14	lawo, obłość, ogień, węgiel, żar
15	rośliny, blade światło, sadzawka
16	grzyby, fluorescencja, psionika, ból
17	kamień, pułapki, runy, złoto, klejnoty
18	przemijanie, historia, duchy, głosy
19	chropowatość, glina, wsporniki
20	kruchość, lawina, zimno, sople

IV.5.2 Kto tu mieszka?

rzut k20	wynik
1	nikt; pusto
2	nikt; wdzierająca się roślinność
3	małe, dzikie zwierzęta
4	drapieżnicy lub drapieżnik
5	wielkie, dzikie bestie lub bestia
6	inteligentne potwory lub potwór
7	ludzie, magowie lub kapłani
8	ludzie, szukający schronienia
9	pojedynczy człowiek
10	obcy, nienaturalny byt
11	plemię koboldów
12	inne plemię humanoidów
13	duchy, umarli, upiory
14	przybysz z innego świata (demon)
15	psioniczne grzyby
16	konstrukty (golemy)
17	poszukiwacze przygód, awanturnicy
18	smok
19	Igici
20	<i>Srebrni Ludzie</i>