
GODAI
Starter

Tytuł: Godai RPG Starter

ISBN 978-83-975162-1-2

Rok wydania: 2025
Miejsce wydania: Grodzisk Wielkopolski

Planszownia Grodzisk
ISBN: 978-83-975162-1-2

Ta publikacja jest owocem pracy zespołu pasjonatów gier RPG, którzy postanowili stworzyć unikalny świat pełen przygód, wyzwań i ciekawych postaci.

Zachęcamy do odkrywania stworzonych przez nas miejsc, postaci oraz historii, które czekają na Was w tym starterze.

GODAI RPG

Wszystkie prawa zastrzeżone. Copyright © [2025]

ZESPÓŁ

Z przyjemnością przedstawiamy nasz zespół, który przyczynił się do powstania tej książki. Pragniemy wyrazić naszą wdzięczność wszystkim osobom, które uczestniczyły w testowaniu gry i dzieliły się cennymi spostrzeżeniami.

Mechanika gry:
Filip Okulowski

Opracowanie graficzne oraz aplikacja:
Filip Zawisza

Kreacja świata:
Ksawery Węgrzyn, Filip Zawisza, Maria Hoffman

Wsparcie merytoryczne:
Bartosz Kruk

Korekta oraz koordynacja projektu:
Robert Kałek

Podziękowania

Szczególne podziękowania kierujemy do wydawnictwa Copernicus Corporation za wsparcie warsztatowe, które przyczyniło się do lepszej realizacji naszego projektu. Dziękujemy również osobom spoza zespołu, które przez cały czas nas wspierały oraz dzieliły się swoimi uwagami.

Wyrazy wdzięczności składamy Marzenie Bączkiewicz, lokalnej specjalistce od języka japońskiego, za cenne konsultacje językowe. Gra testowana była w lokalnym klubie gier planszowych i RPG - Planszownia Grodzisk.

Dziękujemy również Tobie za zakup tego startera. Włożyliśmy w niego całe serce. W celu optymalizacji kosztów oraz ułatwienia procesu tworzenia grafik i weryfikacji błędów, skorzystaliśmy z nowoczesnych narzędzi. Zachęcamy do zanurzenia się w nasz świat i życzymy inspirujących chwil podczas gry!



Witaj w świecie, gdzie magia żywiołów splata się z kodeksem samurajów, a starożytne tajemnice czekają na odkrycie. Godai to system gry fabularnej osadzony w uniwersum inspirowanym feudalną Japonią i mistyką Dalekiego Wschodu. Niezależnie od tego, czy jesteś doświadczonym graczem, czy dopiero zaczynasz swoją przygodę z grami RPG, znajdziesz tu wszystko, czego potrzebujesz do rozpoczęcia epickiej podróży.

LEGENDA NARODZIN NOWEGO ŚWIATA

W czasach, gdy niebiosa i ziemia były jeszcze młode, spokojne wody pradawnego oceanu rozdarł płomienny znak z niebios. Niczym gniew bogów, potężny meteoryt spadł na powierzchnię morza, a jego uderzenie było tak monumentalne, że wyłoniło z głębin nowy ląd. Jednak to nie sama skała z niebios przyniosła największą zmianę – w jej wnętrzu spoczywał dar, który na zawsze odmienił oblicze tego świata.

Z krateru powstałego po uderzeniu rozbłysły dwa pierwsze kryształy: jasny jak poranne słońce i ciemny jak bezgwiezdna noc. Z czasem odkryto kolejne: płonący żywym ogniem, twardy jak skamieniała ziemia, ulotny jak górski wiatr i płynny niczym woda górskich strumieni. Każdy z nich pulsował pradawną mocą, której natura pozostaje tajemnicą nawet dla największych mędrców Teikoku.

MAPA ŚWIATA

Dziś majestatyczny archipelag Godai wznosi się z oceanu niczym klejnot w koronie bogów. Największa z wysp, Kaminame, jest sercem tego świata – to tu kwitnie potężne cesarstwo Teikoku, gdzie dumni samurajowie strzegą honoru swoich panów, tajemniczy mnisi zgłębiają sekrety kryształów, a w ukrytych dolinach mieszkają mistrzowie sztuk walki.

ERY



Dzieje Godai odmierzane są przez Seigyoku-reki (Kalendarz Świętych Kryształów).

Po wielu latach od uderzenia meteoru Wielki Mistrz Hideaki, po objęciu stanowiska pierwszego mistrza klasztoru światła, podjął się trudnego zadania określenia momentu, w którym meteor rozświetlił pradawne niebo i przyniósł ze sobą dar kryształów. Przez miesiące żmudnych obliczeń i studiowania dawnych zapisków, wraz z radą pierwszych strażników kryształów, zdołał wyznaczyć prawdopodobną datę tego przełomowego wydarzenia. To właśnie ten moment uznano za początek nowej ery i narodziny nowego świata. Przez stulecia kalendarz był przekazywany i udoskonalany przez kolejne pokolenia mędrców, aż osiągnął swoją obecną formę. Zgodnie z zapiskami znajdującymi się w najstarszych zwojach biblioteki w Sakurze, ustalenia Hideakiego i rady strażników stały się fundamentem oficjalnego systemu datowania w Godai.

ERA PIERWOTNA (ok. 0 - 247)

Starożytne zwoje mówią o erze, gdy niebiański ogień rozdarł ocean, wyłaniając z głębin nową ziemię. Przyciągnięci blaskiem tego kosmicznego wydarzenia, pierwsi osadnicy dotarli na te dziewicze brzegi. To właśnie w 3 roku nowej ery odkryli niezwykłe kryształy - emanacje światła i mroku - których tajemnicza moc na zawsze odmieniła ich przeznaczenie.

Dotknięci ich mistyczną energią, porzucili dawne życie, by wznieść pierwszy Klasztor Światła oraz Ciemności. Jako pierwsi mnisi zgłębiali sekrety tych niezwykłych kamieni, dążąc do zrozumienia ich mocy według stworzonego kodeksu. Jednak po latach nie wszyscy pozostali wierni ustalonym zasadom. W swoich komnatach niektórzy mnisi ciemnośći, zaślepieni ambicją, prowadzili potajemnie eksperymenty z mocą swojego kryształu .

Nieświadomi, że ich działania przyciągnęły uwagę Amathiona, Pana Ciemności, stali się jego narzędziami. To z ich bluźnierczych eksperymentów narodziły się pierwsze Yokai - istoty nękające osadników, będące świadectwem tego, jak straszliwe mogą być konsekwencje igrania z mocami spoza tego świata.

Zapiski z tamtego okresu są fragmentaryczne, często sprzeczne, jakby sama rzeczywistość była wtedy płynna i nieustabilizowana. Pierwsze potwierdzone kroniki pochodzą dopiero z roku 73 nowej ery, spisane ręką mnicha Takeshi w Klasztorze Światła. To on odkrył i jako pierwszy odważył się wspomnieć o mrocznych eksperymentach, choć wiele prawd pozostało nadal ukrytych.

ERA HARMONII (247 - 892)

Era kryształów i równowagi rozpoczęła się podpisaniem Sojuszu Żywiołów w 247 roku nowej ery, gdy ostatni z sześciu wielkich kryształów został odnaleziony w górskich jaskiniach północy. To przełomowe wydarzenie zapoczątkowało powstanie nowych klasztorów na ziemiach Kaminame. Mistrz Światła, kierując się mądrością wieków, wysłał swoich najbardziej zaufanych mnichów, aby przewodzili tym nowym ośrodkom mocy. Do ich szeregów dołączyli także wybrani spośród miejscowej ludności - ci, których serca wypełniało pragnienie zgłębiania tajemnic kryształów.



Pod opieką zjednoczonych klasztorów rozkwitł nie tylko święty ląd, ale także cały majestatyczny Archipelag Godai. Dzięki ludzkiej pracy wzmocnionej mocą kryształów powstały wspaniałe miasta i tętniące życiem wioski, a na Złotym Tronie zasiadł pierwszy Cesarz, który nadał tytuł Daimyo wpływowym i bogatym władcom prowincji i usystematyzował hierarchię w cesarstwie. Stworzył również listę praw i obowiązków dla każdej z klas społecznych, tworząc dzięki temu sprawnie działającą machinę gospodarczą.

W ogrodach Zen mnisi wszystkich klasztorów wspólnie medytowali nad tajemnicami wszechświata, dając początek doktrynie Hintoshizmu - obecnie oficjalnej religii, podczas gdy pierwsi strażnicy cesarza - samurajowie, kierując się spisanym przez niego szlachetnym kodeksem bushido, strzegli ładu w każdym zakątku Godai. Yokai, niegdyś budzące przerażenie, stały się jedynie odległym wspomnieniem - dzięki zjednoczonej mocy kryształów i ochronie mnichów, mieszkańcy mogli żyć w spokoju, rzadko dostrzegając ślady ich obecności. Przez kolejne lata Archipelag rozkwitał niczym kwiat wiśni na wiosnę, a handel, rzemiosło i sztuka wznosiły się na wyżyny doskonałości, tworząc cywilizację, której blask przyćmiewał nawet gwiazdy na nocnym niebie.

ERA WIELKIEJ TRWOGI (892 - 947)

Kiedy ambitny i bezwzględny Daimyo o imieniu Morikiyo Otanuke, podczas tajnej audiencji u mistrza klasztoru ciemności, został oczarowany mocą kryształu ciemności, a następnie zawarł mroczny pakt z Yokai, spokój Teikoku został brutalnie przerwany. W roku 892 wypowiedział posłuszeństwo cesarzowi, a jego sprzymierzeńcy zbuntowani mnisi ciemności, zaślepieni tą samą plugawą mocą otworzyli zapieczętowane bramy świata Godai. Po raz pierwszy od setek lat Yokai masowo wtargnęły do miast, siejąc terror i zniszczenie wśród niewinnych mieszkańców. Miasta Kaminame spłynęły krwią, wierni cesarzowi Samurajowie starali się z hordami potworów starając się bronić mieszkańców, jednak byli bez szans.



Na pomoc ruszyli również mnisi klasztoru ognia, którzy bez wahania rzucili na szalę potęgę swojego kryształu. Z biegiem wydarzeń, widząc ich niezłomną postawę, początkowo przerażeni mnisi budzili się z letargu i dołączali do ruchu oporu przeciw tyranii Otanuke. Wojna domowa, znaczona chaosem i zniszczeniem, oficjalnie zakończyła się jego śmiercią w roku 947, wtedy to ostatnie siły Yokai zostały przepędzone za Górę Księżycowego Cienia.

ERA ODRODZENIA (947 - obecnie)

Choć wojna zakończyła się dawno temu, jej echa wciąż odbijają się w murach klasztorów i pałaców. Względny pokój, który nastał, jest przesiąknięty cieniem nieufności wobec klasztoru kryształu ciemności. Ku zdziwieniu prostego ludu, mnisi tego zakonu, którzy oparli się złowrogiej i niezrozumianej wtedy siły, zachowali swoją pozycję za zgodą innych klasztorów. Prawda okazała się bowiem tak dawna jak same kryształy – wszystkie święte kamienie splecione są niewidzialną nicią przeznaczenia, a zniszczenie jednego oznaczałoby upadek pozostałych.



Część mnichów, których dusze zostały skażone przeklętą mocą, została wygnana wraz z siłami Yokai. Świat Godai rozkwitł na nowo w blasku harmonii i pokoju. Miasta i wioski odbudowano piękniejsze niż kiedykolwiek. Mimo tego klasztory, nauczone gorzką lekcją zdrady Otanuke, którego fascynacja kryształem zdawała się być kierowana przez coś więcej niż ludzką ciekawość, nigdy nie przestały czuwać.

Obecnie, w roku 1778, mędrcy dostrzegają różne znaki wielkiej zmiany. Czasy stają się niepewne; w ciemnych zaułkach knują spiskowcy, w górskich jaskiniach i lasach coraz częściej słychać o pojawiających się tam Yokai, a za wodami archipelagu czają się nowe, nieznane zagrożenia. To czas, gdy potrzeba prawdziwych bohaterów. To czas na Was, śmiałkowie! Godai wzywa nowych bohaterów, by przemierzali jego tajemnicze ścieżki, odkrywali sekrety starożytnych kryształów i stawili czoła czającemu się w cieniu złu. Czy odważycie się przekroczyć bramy klasztorów, zgłębić zapomniane sztuki walki i magii oraz zapisać własne imiona na kartach historii tego fascynującego świata? Wasza opowieść właśnie się zaczyna, a losy zagrożonego ponownie nieznaną siłą świata Godai spoczywają w Waszych rękach.



CESARSTWO

Jeszcze w czasach harmonii na świętej ziemi Kaminame, narodziło się pierwsze państwo - Teikoku. Przez lata rozdrobnione prowincje, każda rządzona przez dumnych i bogatych Panów (obecnych Daimyo), prowadziły między sobą wyrafinowaną grę polityczną, przeplatając subtelną dyplomację czasem ze szczękiem mieczy. Dopiero w 250 roku gdy mistrzowie wszystkich sześciu klasztorów zebrali się pod świętym drzewem Tennoki, by wybrać pierwszego cesarza i nadać mu nowe imię „Yamato Minamoto", oznaczającego początek i jedność nastała era zjednoczonego państwa.



Dziś Teikoku jest niczym mozaika tradycji i władzy, gdzie cesarskie edykty przeplatają się z kodeksem bushido, a polityczne intrygi dworskie toczą się w cieniu majestatycznych zamków i świątyń. Obecny cesarz Kaito Sōsei przebywa w pałacu w stolicy Sakura, gdzie kwiaty wiśni opadają na jego dach niczym różowy śnieg.

HIERARCHIA CESARSTWA

W sercu Teikoku pulsuje skomplikowana sieć zależności, utkana z jedwabnych nici tradycji i stalowych więzów władzy. Obecnie na szczycie tej mistycznej hierarchii zasiada Kaito Sōsei, cesarz będący żywym pomostem między światem ludzi a nowymi bogami Hintoshizmu. Jego władza stała się bardziej duchowa niż doczesna, lecz to ona stanowi fundament, na którym wznosi się gmach państwa.

Pod cesarskim słońcem rozkwitają wpływy możnych Daimyo – dumnych władców prowincji, którzy ze swych majestatycznych zamków-fortec kierują losami podległych im ziem. Nad wszystkimi panami feudalnymi góruje majestat powołanego przez cesarza Shoguna, najwyższego dowódcy wojskowego, którego rozkazy niosą się echem przez całe cesarstwo, a pod jego sztandarami gromadzą się niezliczone zastępy wojowników.

Samurajowie, związani świętym kodeksem bushido, służą już nie tylko cesarzowi, ale również Daimyo. Dzięki kodeksowi stanowią szlachetny filar bezpieczeństwa. Są nie tylko mistrzami miecza, ale i strażnikami odwiecznych tradycji, a ich lojalność wobec swoich panów jest silniejsza niż sama śmierć.

Pod nimi, niczym korzenie potężnego drzewa, rozpościera się warstwa rzemieślników – od legendarnych kowali, których młoty wykuwają dusze w ostrzach katana, po artystów tworzących ceremonialne naczynia, w których zamknięty jest duch pradawnych rytuałów.

Cesarz, niczym słońce wschodzące nad archipelagiem, spaja wszystkie ziemie swoim majestatem. Daimyo, którzy dzięki jego mądrym rządom mogą w spokoju rozwijać swoje prowincje, z głębokim szacunkiem uznają jego zwierzchnictwo i respektują cesarskie rozkazy. Pod jego przewodnictwem kwitnie handel między prowincjami, a sztuka i kultura osiągają nowe szczyty doskonałości. W całym Teikoku wznoszą się wspaniałe pałace i świątynie, których złocone dachy lśnią w promieniach wschodzącego



słońca. Kręte drogi łączące najdalsze zakątki cesarstwa tętnią życiem kupców, przemierzających szlaki z różnymi towarami. Wędrowni artyści i pielgrzymi wędrują między miastami, niosąc ze sobą opowieści i pieśni z odległych prowincji. Na traktach handlowych spotykają się mieszkańcy ze wszystkich warstw społecznych, tworząc barwną mozaikę życia cesarstwa. Każdy mieszkaniec, od najprostszego chłopa pracującego na polach ryżowych po najbardziej wpływowego arystokratę w jedwabnych szatach, wie, że to właśnie cesarski autorytet gwarantuje harmonię pomiędzy Daimyo. Ta świadomość, głęboko zakorzeniona w sercach wszystkich poddanych, jest fundamentem, na którym wznosi się potęga Teikoku.

GOSPODARKA

W Teikoku bogactwo mierzone jest nie tylko monetami, ale także honorem i wpływami. Oficjalną walutą są złote monety (ZM) i miedziane monety (MM), gdzie 1 ZM równa się 100 MM. Każda moneta nosi wizerunek świętych kryształów i cesarską pieczęć, a ich wartość jest gwarantowana przez skarbiec cesarski w Sakurze.

Zasoby	Dostępność	Wartość MM
Bukłak z wodą	Pospolite	5
Posiłek dla jednej osoby na cały dzień	Pospolite	10
Zestaw podróżnika	Pospolite	15
Zestaw do pisania	Średnie	45
Zestaw narzędzi	Pospolite	90
Koń	Rzadkie	500
Wóz	Średnie	1000
Dom (wioska)	-	2500
Dom (miasto)	-	7000

RELIGIA

Hintoshizm, najstarsza i najpotężniejsza religia Teikoku, jest tak dawna jak same kryształy. Jej początki sięgają przełomowej ery harmonii, a najstarsze sutry pochodzą nawet z pierwszych lat ery pierwotnej. Jest to wiara, która łączy w sobie kult żywiołów, szacunek dla przodków i mistyczną więź z kryształami.

KOSMOLOGIA I STWORZENIE ŚWIATA WEDŁUG WIARY

Według świętej księgi „Orijinaru no Hon", przed początkiem czasu istniała tylko Wielka Próżnia - bezkresna pustka poza czasem i przestrzenią. Z tej pierwotnej ciemności wyłoniła się Arametus, bogini światła i życia, której blask po raz pierwszy rozjaśnił nicość. Wkrótce dołączył do niej jej brat bliźniak, Amathion, władca ciemności i tajemnic.

Rodzeństwo, wędrując przez pustkę, zapragnęło stworzyć świat pełen życia i harmonii. Powołali do istnienia czworo Wielkich Bogów Żywiołów:

- Tsukihaga, Pan Świętego Ognia
- Asunora, Pani Wiatrów i Burz
- Minakushiro, Władca Ziemi i Gór
- Matsuwari, Strażniczka Wód i Deszczu

Razem ukształtowali oni świat Godai, każde wnosząc swój unikalny wkład. Jednak Amathion, kierowany własną wizją równowagi, zrzucił na ziemię meteoryt zawierający kryształy mocy - dar, który miał na zawsze zmienić oblicze świata.

Za ten czyn pozostali bogowie wygnali go na Kraniec Próżni. Tam, w swojej samotności i goryczy, Amathion stworzył Yokai i Oni - istoty ciemności, które do dziś nawiedzają świat śmiertelników.

PRAKTYKI RELIGIJNE

Wyznawcy Hintoshizmu wierzą, że po śmierci dusze wędrują do mistycznego wymiaru zwanego Ku (Próżnią), gdzie są osądzane przez bogów. Ci, którzy żyli zgodnie z zasadami honoru i harmonii, dostępują zaszczytu dołączenia do szeregów duchów opiekuńczych Godai. Dusze niegodne są skazane na wieczną tułaczkę w Krainie Cieni.

Świątynie Hintoshizmu znajdują się w każdym mieście i większej wiosce, ale najważniejsze sanktuaria zlokalizowane są w miejscach, gdzie moc kryształów jest najsilniejsza. Kapłani i mnisi prowadzą ceremonie, medytują nad tajemnicami wszechświata i pomagają wiernym w zachowaniu harmonii między światłem a ciemnością.

BESTIARIUSZ YOKAI



KITSUNE

Tak zwane lisie duchy znane ze swojej przebiegłości i magicznych zdolności. Mogą przybrać postać pięknych kobiet lub dostojnych mędrców. Liczba ogonów (od jednego do dziewięciu) świadczy o ich wieku i potędze. Szczególnie potężne w iluzjach i magii ognia.

TENGU

Skrzydlate istoty zamieszkujące góry. Mistrzowie sztuk walki, szczególnie władania mieczem. Dzielą się na Karasu-tengu (krukowate) i Yamabushi-tengu (długonose).

ONI

Potężne demony o różnokolorowej skórze, rogach i nadludzkiej sile. Występują w różnych odmianach związanych z żywiołami. Szczególnie aktywne podczas burz i w czasie pełni księżyca.

W ciemnych lasach, górskich jaskiniach i miejskich zaułkach prowincji żyją istoty, które wymykają się ludzkiemu pojmowaniu. Yokai — duchy i demony — przybierają niezliczone formy i kierują się własnymi, niezbadanymi motywami.

„Księga Cieni: Katalog Istot z Pogranicza" (Kage no Monogatari: Kyōkai no Ikimono no Mokuroku) Autor: Mistrz Kenzai no Yami rok 167

YUREI

Duchy zmarłych, którzy nie zaznali spokoju. Najczęściej spotykane rodzaje to:

- Onryō - duchy zemsty
- Ubume - duchy zmarłych matek
- Funayūrei - duchy topielców

Każdy ma własną historię i cel, który trzyma go w świecie żywych.

KAPPA

Wodne stworzenia zamieszkujące rzeki i jeziora. Słyną z upodobania do sumo i ogórków. Mimo niewielkich rozmiarów są niezwykle silne i przebiegłe. Znane z zawierania paktów z ludźmi, choć rzadko dotrzymują słowa.

NEKOMATA

Kotopodobne Yokai potrafią chodzić na dwóch łapach i władają magią cienia. Szczególnie niebezpieczne są ich klątwy i zdolność do kontrolowania umarłych.

TSUKUMOGAMI

Przedmioty, które po stu latach używania zyskują świadomość i moc. Najbardziej znane to:

- Chōzubachi (Duch Stawki): Stawka używana do mycia rąk, która ożywa, może stać się przerażającą postacią, atakującą graczy wodnymi strumieniami lub próbującą ich wciągnąć do wody, z której nie mogą się wydostać.
- Bō (Duch Kija): Zwykły kij, który ożywa, aby atakować graczy. Może być przedstawiany jako narzędzie obrony, które nagle staje się agresywne, próbując dusić lub bić postacie graczy.
- Tōshi (Duch Lampy): Lampa, która przekształca się w przerażającą postać, może emitować niepokojące światło i dźwięki, prowadząc graczy w pułapki lub wciągając ich w ciemne miejsca, gdzie nie mogą się wydostać.

RZADKIE I LEGENDARNE YOKAI

YŌKO

Starożytne lisie duchy o niezwykłej mocy, potrafią kontrolować sny i wspomnienia.

RYUJIN

Smocze bóstwa wód, władcy mórz i oceanów. Mieszkają w podwodnych pałacach i kontrolują pogodę.

NURA-ONNA

Wodne Yokai o ciele węża i twarzy kobiety. Hipnotyzują ofiary swoim śpiewem i wciągają je w głębiny.

AMULETY I TALIZMANY

Popularne są różne formy ochrony duchowej: od prostych amuletów po skomplikowane pieczęcie pisane świętymi znakami.

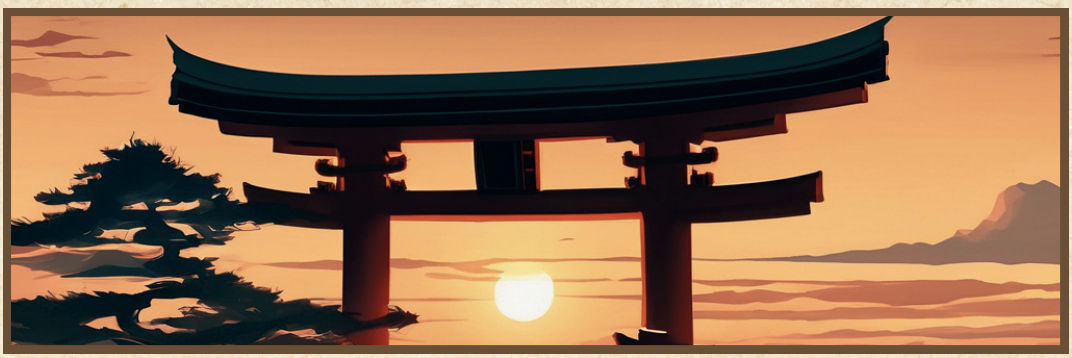
PRZESĄDY I TRADYCJE

Życie codzienne przepełnione jest drobnymi rytuałami i zwyczajami mającymi zapewnić przychylność bogów i ochronę przed złymi mocami

Obserwowałem je przez wiele lat, studiując ich zwyczaje i naturę. Choć każde jest inne, wszystkie noszą w sobie ślad Pustki, jak pieczęć wypalona w ich istocie.
Fragment z „Księgi Cieni" autorstwa Mistrza Kenzai no Yami

GRANICA

Za znanymi wodami archipelagu Godai rozciąga się tajemniczy ocean, którego głębiny skrywają wiele tajemnic. Choć pradawne kroniki wspominają, że pierwsi ludzie przybyli na archipelag z odległych krain w erze pierwotnej, dziś większość mieszkańców traktuje te opowieści jako barwne legendy przekazywane przy ognisku. Kolejne zaginięcia statków badawczych skutecznie ostudził zapał nawet największych śmiałków do poszukiwania nowych lądów. Mędrcy i podróżnicy wciąż szepczą o odległym kontynencie, gdzie żyją ludy praktykujące nieznane rodzaje magii i władające egzotycznymi sztukami walki, jednak ich głosy giną w szumie codziennego życia.

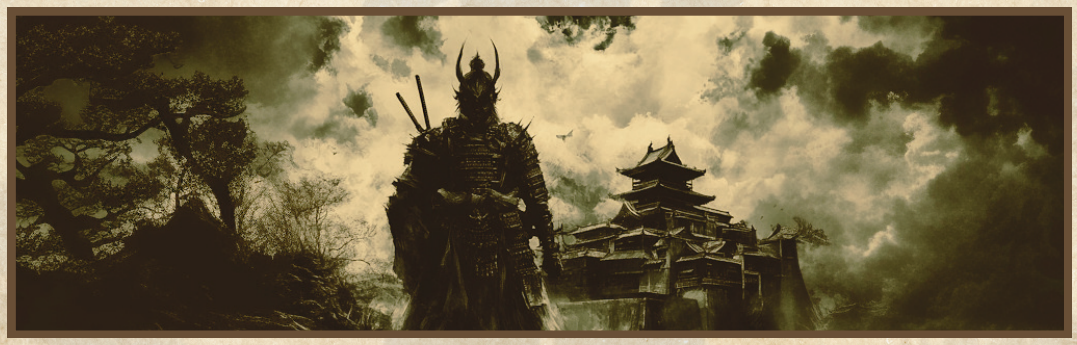


Młodzi marzyciele, zafascynowani opowieściami o dalekich krainach, ostatecznie wybierają bezpieczniejsze ścieżki kariery w granicach cesarstwa. Tylko nieliczni, najodważniejsi awanturnicy wciąż snują plany wielkiej wyprawy, wierząc że za horyzontem czeka na nich coś więcej niż tylko wzburzone fale i morska otchłań. Czy to możliwe, że któregoś dnia ktoś odkryje prawdę o pradawnej kolebce ludzkości? To jedna z wielu tajemnic świata Godai, która czeka na odkrycie przez prawdziwych bohaterów.

OBECNE ZAGROŻENIA

W cieniu kwitnącej kultury Teikoku czai się kilka nowych niebezpieczeństw. Górskie ścieżki przemierzają bandy roninów – samurajów bez panów, którzy porzucili kodeks bushido, jakby coś skłaniało ich do odrzucenia dawnych zasad. W lasach i górskich jamach pojawiają się Yokai. Na wybrzeżach pojawili się piraci - buntownicy z innych wysp, a mieszczanie plotkują o tajnych świątyniach, gdzie sekty kultystów ciemności odprawiają zakazane rytuały .

Jednak największym zagrożeniem może być sama natura ludzka – żądza władzy, która pchnąć może ambitnych Daimyo do knowań przeciw cesarzowi, pragnienie zakazanej wiedzy, które sprawia, że mnisi sięgają po mroczne tajemnice, czy zwykła chciwość, która zamienia honorowych wojowników w najemnych zabójców. Wiele z tych niepokojących zjawisk zdaje się mieć wspólny, tajemniczy rdzeń, jakby niewidzialna ręka kierowała losami świata, podobnie jak kiedyś wpłyneła na Otanuke.



W snach niektórych mnichów, pojawia się wizja potęgi, która zdaje się czekać w mroku, gotowa wpłynąć na bieg historii raz jeszcze.

TESTY

Kiedy i dlaczego wykonujemy testy?

Testy są wykonywane, gdy postać podejmuje działanie z niepewnym wynikiem. Może to być wspinanie się na stromą ścianę, przekonywanie strażnika do przepuszczenia, czy unikanie pułapki. Testy decydują o sukcesie lub porażce w danej sytuacji.

Kto decyduje o wykonaniu testu?

- **Mistrz Gry (MG):** To on zazwyczaj informuje gracza, kiedy test jest wymagany. MG ocenia sytuację i określa, która cecha powinna być testowana.
- **Gracz:** Gracz może również zaproponować wykonanie testu, jeśli uważa, że jego postać ma szansę zrealizować swój pomysł dzięki określonej cesze.

Jak wykonujemy TEST ZWYKŁY?

- **Rzut Kością Podstawową:** Zawsze rzucasz jedną kością dziesięciościenną (1k10).
- **Dodatkowe Kości za Cechy:** Dodajesz jedną dodatkową kość za każde 10 punktów w cesze, która jest używana w teście.

Jakie są wyniki?

- **Sukces:** Wynik 7 lub więcej na kości oznacza sukces.
- **Krytyczny Sukces:** Wynik 10 na kości daje 2 sukcesy.

Punkty	Kości
<10	+0k10
<20	+1k10
<30	+2k10
<40	+3k10
40	+4k10

Aby test został zaliczony, liczba stopni sukcesu musi być wyższa lub równa wartości ustalonej przez Mistrza Gry (MG). W Godai występują następujące stopnie trudności testów.



Nazwa	Liczba stopni sukcesów
Bardzo łatwy	1
Łatwy	2
Średni	3
Trudny	4
Bardzo trudny	5
Legendarny	⩾6

PRZYKŁAD TESTU ZWYKŁEGO

Wyobraźmy sobie, że Twoja postać, samuraj o imieniu Hiroshi, próbuje przekonać strażnika, aby wpuścił go do klasztoru, ponieważ jest umówiony na spotkanie z mnichem. Hiroshi ma 20 punktów w cesze charyzma.

1. **Mistrz Gry (MG):** Decyduje, że test charyzmy jest potrzebny, aby określić, czy strażnik da się przekonać. MG informuje, że test jest łatwy i wymaga uzyskania 2 sukcesów.
2. **Rzut:** Rzucasz 1k10 (podstawowy rzut) i dodajesz 2k10 (za 20 punktów charyzmy), co daje Ci łącznie 3k10.
3. **Wyniki:** Na kostkach wypadają 6, 8 i 7. Dwa wyniki (8 i 7) są sukcesami.
4. **Rezultat:** Ponieważ osiągnąłeś wymagane 2 sukcesy, Hiroshi skutecznie przekonuje strażnika, który otwiera bramę do klasztoru. MG po rzucie dodaję tło fabularne tej sytuacji.



TEST PRZECIWSTAWNY

Kiedy go używamy? Kiedy dwie postacie ze sobą rywalizują - na przykład podczas walki, przeciągania liny lub próby oszukania przeciwnika. W takim teście Mistrz Gry rzuca kośćmi za przeciwnika, zamiast ustalać poziom trudności.

Jak to robimy?

1. **Rzucamy kośćmi:** Każdy rzuca jedną kością k10 plus dodatkową kość za każde 10 punktów w używanej cesze.
2. **Sprawdzamy wyniki:** Wygrywa ten, kto ma więcej sukcesów (przypomnienie: sukces to wynik 7 lub więcej).
3. **Co przy remisie?:** Jeśli obie strony mają tyle samo sukcesów, wygrywa ten, kto rzucał mniejszą liczbą kości. Jeśli liczba kości też była taka sama - powtarzamy rzut.

Przykład

Hiroshi (twój samuraj) próbuje prześcignąć innego samuraja w wyścigu do świątyni.

1. Hiroshi ma 15 punktów w zręczności, więc rzuca 2 kośćmi (1 podstawowa + 1 za 10 punktów zręczności)
2. Przeciwnik ma 20 punktów w zręczności, więc rzuca 3 kośćmi (1 podstawowa + 2 za 20 punktów zręczności)

Wyniki

- Hiroshi: 7, 6 (jeden sukces)
- Przeciwnik: 5, 9, 3 (jeden sukces)

Kto wygrał? Ponieważ obaj mają po jednym sukcesie, wygrywa Hiroshi, bo rzucał mniejszą liczbą kości (2 kości zamiast 3).
Testy Przeciwstawne sprawiają, że rywalizacja między postaciami jest bardziej ekscytująca.

WALKA

Jak zaczynamy walkę? Na początku wszyscy wykonują test inicjatywy. Jest to test, który wykonuje się jak test zwykły. Walkę zaczyna bohater z najwyższą liczbą sukcesów.

- Walczący wręcz używają cechy siła
- Strzelcy używają cechy zręczność Kolejność działania ustala się od najwyższego wyniku do najniższego. Przy remisach to gracze decydują o kolejności rozgrywania tur.

Jak wygląda walka? Walka toczy się w rundach. W każdej rundzie możesz wykonać:

- Jedną akcję główną
- Jedną akcję dodatkową

1. **W zależności od broni używasz:**
    - Siły dla walki wręcz (miecze, włócznie, pięści)
    - Zręczności dla broni dystansowej (łuki, kusze)

2. **Broniący się wybiera:**
    - Blok (test siły)
    - Unik (test zręczności)

Co możemy zrobić w walce?

Akcje główne

- Atak
- Obrona
- Ruch
- Przygotowanie broni
- Podniesienie przedmiotu

Akcje dodatkowe

- Krótki ruch
- Wyciągnięcie małego przedmiotu
- Rozejrzenie się
- Zawołanie kogoś
- Użycie przedmiotu



Ważne zasady

- W swojej turze możesz atakować tylko raz
- Bronić się możesz tylko raz na turę
- Przy ataku z zaskoczenia atakujący rzuca pierwszy

Jeśli jako atakujący masz więcej sukcesów niż obrońca , zadajesz obrażenia.

PRZYKŁAD

1. Test inicjatywy

- Hiroshi (walczy mieczem) rzuca test inicjatywy (30 punktów): Rzuca 4k10: wypada 8, 7, 5, 1 (dwa sukcesy)
- Przeciwnik (walczy mieczem) rzuca test inicjatywy (30 punktów): Rzuca 4k10: wypada 6, 5, 1, 2 (zero sukcesów) Hiroshi będzie działał pierwszy.

2. Test przeciwstawny w walce

- Hiroshi chce zaatakować przeciwnika mieczem:
  - Hiroshi (test siły, 15 punktów): Rzuca 2k10: wypada 9, 7 (dwa sukcesy)
  - Przeciwnik wybiera unik (test zręczności, 10 punktów): Rzuca 2k10: wypada 6, 5 (zero sukcesów)

Wynik starcia

Hiroshi trafia! Zadaje obrażenia:

- O tym ile przeciwnik otrzyma obrażeń decydują kolejny rzuty na obrażenia według zasad, które za chwilę poznasz.

Nie przejmuj się, jeśli na początku wszystkie zasady wydają się skomplikowane. Skupmy się na tym, co dzieje się krok po kroku - zobaczysz, że system jest naprawdę intuicyjny i daje dużo frajdy. Różne rodzaje kości i bonusy sprawiają, że każda broń jest wyjątkowa i walki stają się bardziej emocjonujące!

Teraz poznasz:

- Jak używać dodatkowych kości dla różnych broni
- Jak dokładnie obliczać obrażenia
- Co się dzieje, gdy przeciwnik ma zbroję

OBRAŻENIA I ZBROJA

Jak zadajemy obrażenia?

1. Po udanym trafieniu rzucamy:
    - Podstawową kość (1k10)
    - PLUS kość broni z modyfikatorem
    - (np. Shuriken: 1k4+2)

2. Od sumy rzutów odejmujemy:
    - Wartość pancerza (WT)
    - Wartość odporności postaci

3. Pozostałe obrażenia odejmujemy od Punktów Życia
czyli punktów wytrzymałości danego bohatera (PW)

4. Jeśli PW spadną do 0 postać umiera

Przykład

Hiroshi trafia Shurikenem:

- Rzut podstawowy 1k10 = 6
- Rzut broni 1k4+2 = 3+2
- Suma obrażeń: 6 + 5 = 11
- Przeciwnik ma:
    - Lekką zbroję (WT = 4)
    - Odporność = 1
- Końcowe obrażenia: 11 - 4 - 1 = 6 punktów życia traconych

POSTAWY

Postawy są stylami walki bronią białą, które odpowiadają każdemu z żywiołów i reprezentują styl i zachowanie podczas walki (zmiana postawy zabiera całą turę, w trakcie walki można korzystać z jednej postawy na raz). Przed rozpoczęciem walki każdy walczący wybiera, którą postawę przyjmuje. Korzystają z nich tylko BG.



- ***Postawa ognia*** - za każdy krytyk wyrzucony na kości dodaje dodatkowe obrażenia za każdego zabitego przeciwnika w walce (+5 obr. za 1 przeciwnika zabitego, max 4), po nietrafionym ataku licznik się zeruje
- ***Postawa wiatru*** - pozwala wyrwać broń przeciwnikowi po nieudanym ataku (przeciwstawny test siły / zręczności)
- ***Postawa ziemi*** - dodaje do pancerza WT wartość poziomu (max 3)
- ***Postawa wody*** - pozwala przerzucić tyle nieudanych kości podczas ataku ile wynosi poziom postaci (max 3)

PAMIĘTAJ

1. Przemieścić się
   - Dystans = Szybkość × 2 metrów
2. PLUS jedna z wymienionych akcji:
   - Atak/rzucenie czaru
   - Zmiana postawy
   - Użycie przedmiotu

Ważne:

- Ruch i akcję wykonujesz w dowolnej kolejności
- Możesz wykonać TYLKO jedną akcję z listy
- Wszystkie te czynności wykonujesz w swojej turze

KRYTYKI

Krytyki to wyjątkowe trafienia pokazujące mistrzowski cios. To moment, gdy twój bohater wykonuje coś naprawdę spektakularnego. Każda dziesiątka (10) na kości k10 podczas walki (rzut na obrażenia) to krytyk.

Co daje krytyk?

- Uruchamia cechę broni (oznaczoną cyfrą 1-6 w tabeli ekwipunku)
- Przy dwóch krytykach: przeciwnik przewrócony (traci turę na wstanie)

CECHY BRONI - to specjalne właściwości twojej broni, które uaktywniają się przy trafieniu krytycznym (wyrzucenie 10 na k10). Każda broń może mieć jedną lub więcej cech oznaczonych cyframi w tabeli ekwipunku(str.). Przy trafieniu krytycznym aktywują się cechy danej broni.

Cechy

Przebijająca (1)

- Twoja broń jest tak ostra lub ciężka, że przebija połowę pancerza
- Ignoruje 50% wartości WT przeciwnika

Rozbijająca (2)

- Potężny cios niszczy zbroję przeciwnika
- Przy krytyku zeruje wartość WT pancerza

Penetrująca (3)

- Broń przebija pierwszego wroga na wylot
- Połowa obrażeń trafia w przeciwnika stojącego za nim

Wywołująca stan (4)

- Broń może wywołać określony stan anormalny
- np: Katana (4 krwawienie)

Łamiąca (5)

- Potężny cios łamie broń przeciwnika
- Przy krytyku niszczy broń wroga

Precyzyjna (6)

- Pozwala na celowanie w konkretne części ciała
- Umożliwia precyzyjne ataki

CECHY BRONI

Nazwa	Opis	Numer odpowiadający
Przebijająca	Ignoruje połowę WT przy zadawaniu obrażeń	(1)
Rozbijająca	Przy trafienu krytycznym niszczy zbroję WT = 0	(2)
Penetrująca	Przebija wroga na wylot zadając połowę obrażeń następnemu przeciwnikowi	(3)
Wywołująca stan	Wywołuje jeden ze stanów (nazwa stanu)	(4)
Łamiąca	Przy trafienu krytycznym niszczy broń	(5)
Precyzyjna	Umożliwia strzelanie/atakowanie w wybrane części ciała	(6)

PAMIĘTAJ

- Cechy aktywują się tylko przy krytykach
- Numery cech to nie to samo co stany anormalne

STANY ANORMALNE

Specjalne efekty osłabiające przeciwnika, występują tylko przy broniach z cechą (4):

Podpalenie

- Zadaje k6 obrażeń co turę
- Ignoruje pancerz

Zamrożenie

- Blokuje ruch
- Pozwala atakować i bronić się

Zatrucie

- k4 obrażeń co turę
- Sukcesy od 8 wzwyż

Krwawienie

- Obniża odporność do 1

Szaleństwo

- Utrata kontroli na k6 godzin

ZASADY STANÓW ANORMALNYCH

- Stany się sumują
- CZAS TRWANIA: liczba krytyków + 1 tura

Znasz już zasady gry - teraz czas na pierwszy praktyczny krok do rozpoczęcia przygody. Tworzenie postaci to moment, w którym Twoje pomysły zaczynają nabierać konkretnych kształtów. Nie martw się, jeśli nie masz jeszcze dokładnej wizji archetypy pomogą Ci znaleźć inspirację, a system cech pozwoli nadać postaci charakter i określić jej mocne strony.

Archetypy To gotowe wzorce postaci, które stanowią punkt wyjścia do stworzenia własnego bohatera. Możesz je traktować jak szkielet, który ubierzesz w szczegóły według własnej wyobraźni. Archetyp to nie tylko zestaw umiejętności, ale też pewien styl gry i rola w drużynie.

Cechy Bohatera Dzielą się na dwie kategorie:

Cechy Główne

- Fundamentalne właściwości Twojej postaci
- Określają podstawowe zdolności fizyczne i umysłowe
- To od nich zależą możliwości w najważniejszych testach

Cechy Pochodne

- Wynikają z cech głównych
- Reprezentują specjalistyczne umiejętności
- Pozwalają na większe zróżnicowanie postaci

W następnych sekcjach poznasz dokładnie każdą cechę i dowiesz się, jak je wykorzystać do stworzenia wyjątkowego bohatera.

TWORZENIE POSTACI

ARCHETYPY

Wybierz kim chcesz zostać w świecie Godai. Każdy archetyp zapewnia startowy ekwipunek i specjalną umiejętność.

Samuraj

- Broń: Katana, Wakizashi
- Umiejętność: Walka mieczem
- Ekwipunek: Kimono

Ninja

- Broń: Tanto, Shuriken x10
- Umiejętność: Skradanie
- Ekwipunek: Kimono

Ronin

- Broń: Naginata
- Umiejętność: Walka glewią
- Ekwipunek: Kimono wędrowca

Uczony

- Broń: Tanto
- Umiejętność: Wysokie wykształcenie
- Ekwipunek: Kimono

Handlarz

- Broń: Strzelba
- Umiejętność: Wycena
- Ekwipunek: Kimono

Strzelec

- Broń: Krótki łuk
- Umiejętność: Precyzyjny strzał
- Ekwipunek: Kimono

UMIEJĘTNOŚCI

- Walka (typ broni) - jeden przerzut 1k10 na walkę w teście ataku/obrony z wybraną bronią
- Skradanie - +1k10 do testów skradania
- Magia - możliwość używania magii
- Wysokie wykształcenie - +1k10 do testów inteligencji
- Wycena - +1k10 do testów wyceny towaru
- Precyzyjny strzał - broń dystansowa zyskuje cechę „precyzyjna”
- Atak wielokrotny - dwa ataki w turze
- Mocna obrona - dwie obrony w turze
- Rozpłatanie - zabicie przeciwnika jednym ciosem przy odgadnięciu sumy rzutów (raz na walkę)
- Płatnerstwo - tworzenie broni białej (10 PD = 1 cecha broni)
- Rzeźnik - +1k4 obrażeń za każdego pokonanego przeciwnika (max +3k4)

CECHY GŁÓWNE

Każda postać posiada osiem cech określających jej możliwości. Wartość bazowa każdej cechy to 10
(również UM co oznacza, że jeśli znajdziesz jakiś zwój z zaklęciem istnieje cień szansy, że uda Ci się je rzucić bez posiadania magii).

Na START rozdysponuj 40 punktów między cechy:

- **SIŁ - Siła** - skuteczność w walce wręcz
- **ZR - Zręczność** - skuteczność w walce dystansowej
- **KON - Kondycja** - wytrzymałość fizyczna
- **UM - Umiejętności magiczne** - zdolność do czarowania
- **SZ - Szczęście** - wpływ na pomyślne zbiegi okoliczności
- **INT - Inteligencja** - zdolności umysłowe i spostrzegawczość
- **SZYB - Szybkość** - tempo poruszania się
- **CHA - Charyzma** - wpływ na innych

Maksymalna wartość każdej z cech to 40

CECHY POCHODNE

Są to dodatkowe cechy każdego bohatera, które zostają obliczane według poniższych zasad z cech głównych
(dla ułatwienia i szybszego tworzenia postaci polecamy używanie naszej aplikacji komputerowej do automatycznych obliczeń)

- **PW (punkty wytrzymałości)** → Siła + Kondycja
- **ODP - Odporność** → pierwsza cyfra z Kondycji
- **I- Inicjatywa** → Szybkość + Zręczność
- **MANA** → (Umiejętności magiczne + Inteligencja) / 2

Wyróżniamy dwie wyjątkowe cechy pochodne, które znacząco wpłyną na Twoje możliwości bojowe: MW i MD. Te naturalne zdolności modyfikują Twoją skuteczność w walce i mogą zwiększyć Twoją pule kości przy rzucie na obrażenia, nawet bez specjalnego ekwipunku. Przy obliczaniu MW i MD wynik jest zaokrąglany według podstawowych zasad matematyki od połowy w górę (2,3=2 2,8=3).

- MW (modyfikator walki wręcz) → (Siła + Szybkość) / 10

(Siła + Szybkość) / 10	Modyfikator
0	0
1	1k4
2	1k6
3	1k8
4	1k10

MD (modyfikator obrażeń walki dystansowej) → (Zręczność + Szybkość) / 10

(Zręczność + Szybkość) / 10	Modyfikator
0	0
1	1k4
2	1k6
3	1k8
4	1k10

PODSUMOWANIE TWORZENIA POSTACI

1. Wybierz archetyp
2. Rozdysponuj 40 punktów między cechy główne (bazowa wartość 10)
3. Oblicz cechy pochodne
4. Zapisz startowy ekwipunek i umiejętność
5. Dodaj szczegóły fabularne (imię, wygląd, historie)



W celu łatwiejszego tworzenia postaci, automatycznego obliczania cech, uzupełniania ekwipunku na podstawie wybranego archetypu oraz dostępu do wielu innych przydatnych funkcji, zachęcamy do pobrania naszej aplikacji komputerowej. Znajdziesz ją na stronie naszego klubu gier planszowych i rpg: planszowniagrodzisk.pl

TWORZENIE POSTACI - PRZYKŁAD

Wybierasz archetyp: Handlarz
Twój startowy ekwipunek to strzelba. kimono, a Twoja umiejętność specjalna to „Wycena”

CECHY GŁÓWNE

(rozdysponowane 40 punktów do 10 podstawowych):

- SIŁ: 12 (+2)
- ZR: 15 (+5)
- KON: 15 (+5)
- UM: 10 (bez zmian)
- SZ: 14 (+4)
- INT: 20 (+10)
- SZYB: 17 (+7)
- CHA: 17 (+7)

CECHY POCHODNE

- PW = 27 (Siła 12 + Kondycja 15)
- ODP = 1 (pierwsza cyfra z Kondycji 13)
- I = 3 (Szybkość 17 + Zręczność 15)
- MANA = 13 (Umiejętności magiczne 10 + Inteligencja 16) / 2
- MW = 2.9 → 3 (Siła 12 + Szybkość 17) / 10
- MD = 3 (Zręczność 15 + Szybkość 17) / 10

UMIEJĘTNOŚCI

Twoja umiejętność to „Wycena” (+1k10 do testów wyceny towaru)

Nowe umiejętności można nabyć za punkty doświadczenia (koszt: 30 PD za umiejętność) po zakończeniu sesji lub przed rozpoczęciem nowej, o ile posiadasz wystarczającą ilość punktów.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Punkty doświadczenia przyznaje nam MG po ukończeniu sesji są one punktami za, które można rozwijać bohatera w kampanii.

Koszt PD	Rozwój
5 PD	Podniesienie cechy o 2
20 PD	Wykupienie nowej umiejętności
20 PD	Nauczenie się nowego czaru
20 PD	Wytworzenie broni, każda dodatkowa cecha + 20 PD
50 PD * obecny poziom	Podwyższenie poziomu bohatera o 1

PRZYDZIAŁ PUNKTÓW DLA GRACZY

Czynność	Liczba PD
Branie udziału w sesji	2 PD
Zabicie zwykłego wroga	5 PD
Ukończenie wątku pobocznego	5 PD
Ocalenie BN / gracza przed śmiercią	10 PD
Pokonanie bossa	15 PD
Ukończenie celu głównego sesji	20 PD

BROŃ BIAŁA

Nazwa (cecha)	Obrażenia	Typ	Zasięg	Wartość MM
Kij (2) (5)	1k6+4	Kij	Wręcz	30
Tanto (6)	1k4+1	Sztylet/Nóż	Wręcz	60
Wakizashi	1k6+2	Krótki miecz	Wręcz	150
Maczuga kenabo (2) (5)	2k6+2	Maczuga	Wręcz	300
Katana (4 krwawienie)	2k6	Długi miecz	Wręcz	400
Tachi (4 krwawienie)	2k6+2	Długi miecz	Wręcz	450
Nagamaki (2)	2k8	Broń drzewcowa	Wręcz	550
O-dachi/No-dachi (2)	2k8	Miecz oburęczny	Wręcz	600
Naginata	2k6+1k4	Glewia	Wręcz	600
Yari (3)	1k10+1k4	Włócznia	Wręcz	650

BROŃ DYSTANSOWA

Nazwa (cecha)	Obrażenia	Typ	Zasięg	Wartość MM
Shuriken	1k4+2	Broń miotana	Siła	30
Fukija (4 zatrucie) (6)	1	Dmuchawka	20m	40
Kunai	1k6+1	Broń miotana	Siła	45
Krótki łuk (1)	1k8	Łuk	100m	250
Pistolet	1k8+1	Broń krótka	20m	400
Długi łuk (1)	1k12	Łuk	200m	450
Strzelba (2)	4k6/1k6	Strzelba	10m/20m	500
Rusznica (1) (3)	2k10	Karabin	100m	550

ZBROJE

Nazwa	WT	Typ	Wartość MM
Brak	0	-	-
Kimono	1	Ubiór	30
Usztywniane kimono	2	Ubiór	50
Kimono wędrowca	3	Ubiór	80
Lekka zbroja	4	Zbroja	200
Zbroja Ashigaru	5*	Zbroja	300
Lekka zbroja samuraja	6*	Zbroja	600
Ciężka zbroja samuraja	7*	Zbroja	1000

* gracz odejmuje 1 sukces podczas testów zręczności

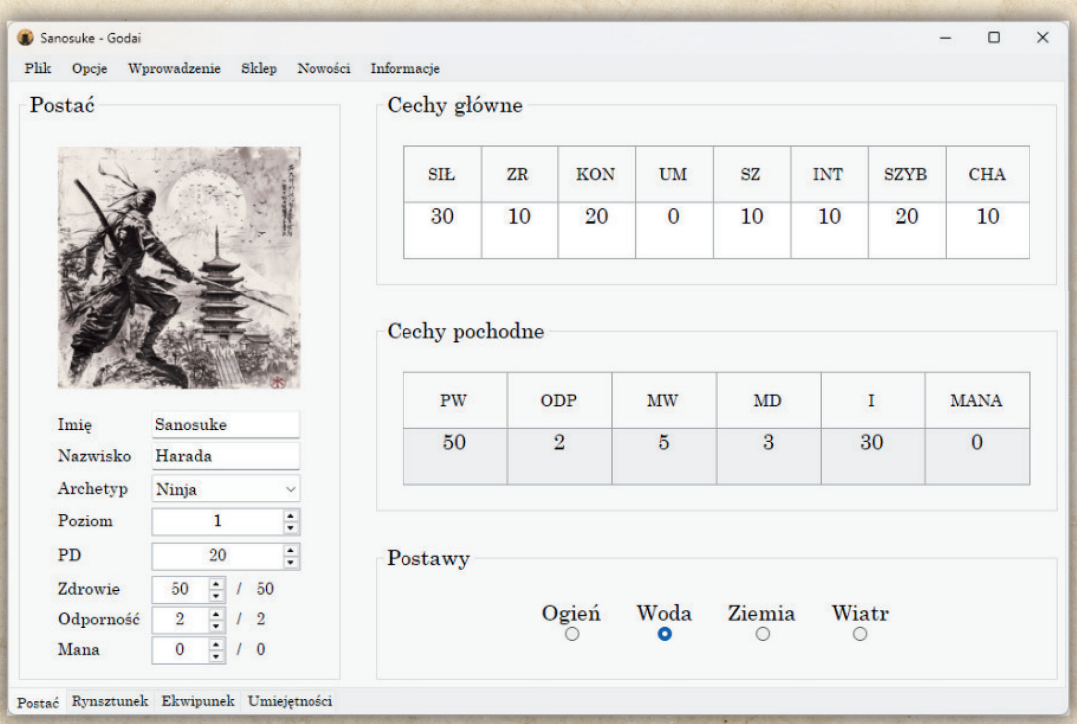
DODATKI

Kartę postaci w wersji PDF oraz aplikację Godai znajdziesz na stronie naszego klubu gier planszowych i RPG:

planszowniagrodzisk.pl

APLIKACJA

Godai – Karta Postaci to darmowa aplikacja na system Windows. Umożliwia szybkie i intuicyjne tworzenie postaci, automatyzując wiele elementów mechaniki - idealne rozwiązanie zarówno dla nowych graczy, jak i weteranów. Doskonale sprawdza się podczas sesji online, np. przez Discorda. Wbudowane podpowiedzi oraz skróty zasad pozwalają cieszyć się rozgrywką bez potrzeby sięgania do podręcznika - wszystko, co potrzebne, masz pod ręką.



GODAI



IMIĘ:

NAZWISKO:

ARCHETYP:

POZIOM:

CECHY GŁÓWNE

SIŁ	ZR	KON	UM	SZ	INT	SZYB	CHA

CECHY POCHODNE

PW	ODP	MW	MD	I	MANA

BRONIE

NAZWA	OBRAŻENIA	TYP	ZASIĘG	WARTOŚĆ

PANCERZ

NAZWA	WT	TYP	WARTOŚĆ

POSTAWY

OGIEŃ



WODA



ZIEMIA



WIATR



EKWIPUNEK

NAZWA I OPIS	WARTOŚĆ

ZŁOTE MONETY (ZM)	
MIEDZIANE MONETY (MM)	

UMIEJĘTNOŚCI

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

