OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CLASSIC FANTASY

Zasady Podstawowe

OLD-SCHOOL ESSENTIALS
CLASSIC FANTASY

Autor, redakcja i skład: Gavin Norman.

Okładka: Chris Malec.

Ilustracje: Mustafa Bekir, Michael Clarke, Jacob Fleming, Adrian Landeros, Mark Lyons, Chris Malec, William McAusland, Bradley McDevitt, Thomas Novosel, Juan Ochoa, Matt Ray, Luka Rejec, Peter Saga, Frank Scacalossi, Del Teigeler.

Inspiracje: Gary Gygax, Dave Arneson, John Eric Holmes, Tom Moldvay, Steve Marsh, Dave Cook, Frank Mentzer.

Tekst i projekt © Gavin Norman 2020.

Ilustracja na okładce © Chris Malec 2020.

Ilustracje nagłówków sekcji © Peter Mullen 2019.

Dimitri © Fontalicious – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com.

Economica © TipoType – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com.

Wersja Polska:

Tłumaczenie: Jakub Osiejewski

Redakcja: Grzegorz Knychała

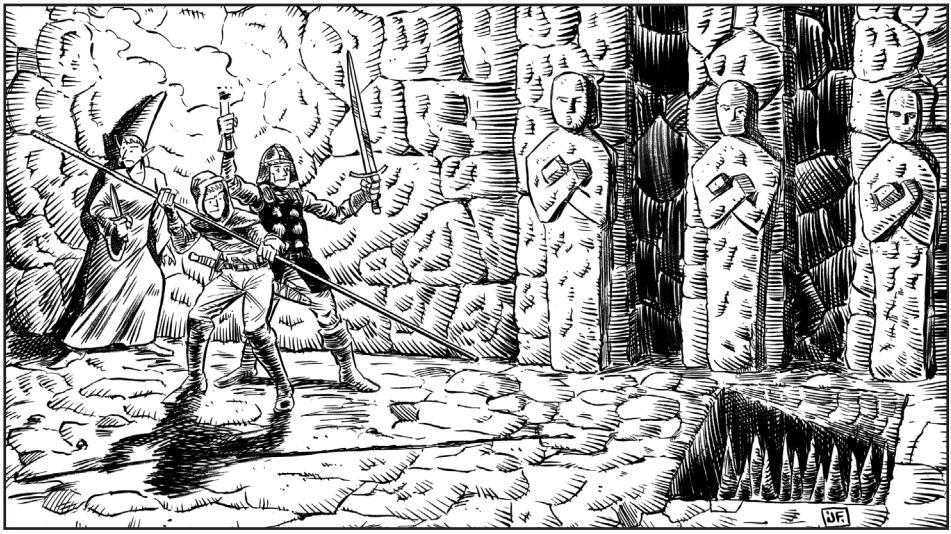
Skład: Ireneusz Winnicki

Wydawnictwo GRAmel Books sp. z o. o. 2022

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CLASSIC FANTASY

Zasady Podstawowe *v.1.4*



Writing, editing, layout: Gavin Norman. **Cover art:** Chris Malec. **Interior art:** Mustafa Bekir, Michael Clarke, Jacob Fleming, Adrian Landeros, Mark Lyons, Chris Malec, William McAusland, Bradley McDevitt, Thomas Novosel, Juan Ochoa, Matt Ray, Luka Rejec, Peter Saga, Frank Scacalossi, Del Teigeler. **Inspiration:** Gary Gygax, Dave Arneson, John Eric Holmes, Tom Moldvay, Steve Marsh, Dave Cook, Frank Mentzer.

Text and design © Gavin Norman 2020. Cover illustration © Chris Malec 2020. Section heading illustrations © Peter Mullen 2019. Illustrations on p. 33 © Mustafa Bekir 2019; on p. 25, 32 © Michael Clarke 2019; on p. 1 Jacob Fleming (© Necrotic Gnome 2021); on p. 18–19 Adrian Landeros (© Necrotic Gnome 2021); on p. 5, 20, 30, 37 © Mark Lyons 2019; on p. 36 © Chris Malec 2020; on p. 11 Chris Malec (© Necrotic Gnome 2021); on p. 12 © William McAusland 2020; on p. 31 William McAusland (© Necrotic Gnome 2020); on p. 6 © Bradley McDevitt 2019; on p. 33, 35 © Thomas Novosel 2019; on p. 29 © Juan Ochoa 2019; on p. 2, 7, 12, 20–21, 25, 47, 52 © Matt Ray 2019; on p. 45 Luka Rejec 2019; on p. 26, 40–41, 53 © Peter Saga 2019; on p. 56 © Frank Scacalossi 2020; on p 42 © Del Teigeler 2019. Dimitri © Fontalicious – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com. Economica © TipoType – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com.

NECROTIC GNOME

SPIS TREŚCI

WSTĘP 3
- O NINIEJSZEJ GRZE 3
- TERMINOLOGIA 4
- KLASYCZNE FANTASY 5
- INNE KSIĄŻKI 6
- KOMPATYBILNOŚĆ 7

POSTACI GRACZY 8
- STATYSTYKI GRY 8
- TWORZENIE POSTACI 10
- CECHY POSTACI 12
- POSTAWA 14
- JĘZYKI 14
- DOŚWIADCZENIE 15

KLASY POSTACI 16
- KLERYK/KLERYCZKA 16
- WOJOWNICZKA/WOJOWNIK 18
- MAG/MAGINI 20
- ZŁODZIEJKA/ZŁODZIEJ 22

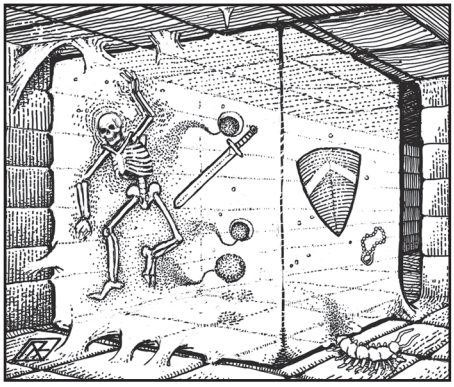
SPRZĘT 24
- SPRZĘT AWANTURNIKA 24
- BROŃ I PANCERZ 26

MAGIA 28
- ZAKLĘCIA 28
- KSIĘGI CZARÓW 30
- CZARY KLERYKA 31
- CZARY MAGA 31
- CZARY KLERYKA: KRĄG 1 32
- CZARY MAGA 1. KRĘGU 34

POSZUKIWANIE PRZYGÓD 38
- SKŁAD DRUŻYNY 38
- PUNKTY DOŚWIADCZENIA 39
- CZAS, OBCIĄŻENIE I RUCH 40
- TESTY CECH 42
- RZUTY OBRONNE 43
- NIEBEZPIECZEŃSTWA I ZAGROŻENIA 44
- PRZYGODY W LOCHACH 46
- SPOTKANIA 48
- WALKA 50
- MATRYCA ATAKU 52

LICENCJA OTWARTEJ GRY 54

MASZ OCHOTĘ NA WIĘCEJ? 56



Podziękowania

Dzielnym korektorom, którzy sprawili, że niniejsza książka jest prawdziwym cackiem: Adam Baulderstone, Alistair Caunt, Caleb Collins, Chuck Glisson, Noah Green, Keith Hann, Ian Helmke, Michael Julius, Frederick Münch, Eric Nieudan, Ray Otus, Glenn Robinson, Stuart A. Roe, Tim Scott, Thorin Thompson, Perttu Vedenoja.

Old-School Essentials is a trademark of Necrotic Gnome. This product is released under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

WSTĘP

O NINIEJSZEJ GRZE

Czym jest *Old School Essentials?*

► **To *gra starej szkoły (OSR),*** nawiązująca do pierwszych gier tego typu, stworzonych w latach 70. i 80. i cenionych do dzisiaj.

► **To *gra o prostych zasadach*** — reguły gry są nieskomplikowane, zamiast tego na pierwszym planie stoi wasza wyobraźnia i szybka akcja.

► **To *elegancki zbiór zasad*** — podręcznik został tak napisany, by ułatwić korzystanie z niego podczas rozgrywki.

► **To *gra modułowa*,** którą można łatwo zmieniać i modyfikować, by grać w różnych fantastycznych gatunkach i światach gry.

ZASADY PODSTAWOWE

Ta książeczka jest darmową prezentacją kompletnych zasad tej gry. Znajdziecie w niej:

► Wstęp i pełne zasady tworzenia postaci.

► Cztery podstawowe klasy dla ludzi: kleryk/kleryczka, wojowniczka/wojownik, mag/magini i złodziejka/złodziej.

► Pełne listy sprzętu dla poszukiwaczy przygód, broni i pancerza.

► Podstawowe zasady rozgrywania przygód w lochach, spotkań i walki.

► Pełne zasady rzucania czarów i opis czarów pierwszego kręgu.

WSTĘP I PEŁNE ZASADY TWORZENIA POSTACI

Pełne zasady gry wyda w przyszłości wydawnictwo Gramel Books.

Zasady pełnej wersji dostępne są w przedsprzedaży — przygotujemy także dodatek Advanced, zawierającą nowe klasy postaci jak akrobata czy paladyn, nowe zasady i nowe potwory.

Pełna wersja gry zawiera:

► Pełne zasady rozgrywania przygód w lochach, w dziczy i na pełnym morzu.

► Siedem klas, w tym ponury krasnolud/krasnoludka, szlachetna elfka/elf i sprytny niziołek/niziołka.

► 106 zaklęć od pierwszego do szóstego kręgu mocy.

► Ponad 200 straszliwych potworów.

► Ponad 150 klasycznych magicznych przedmiotów.

NIE ZNASZ STAREJ SZKOŁY?

Nowsze gry przygodowe (często wydane po roku 2000) powstały na podstawie innej filozofii gry i faworyzują inny styl rozgrywki niż gry Starej Szkoły.

Gracze, którzy znają nowe gry RPG, ale nie styl gier oldschoolowych, mogą znaleźć więcej informacji w poniższych dokumentach (dostępnych online).

Principia Apocrypha, autor: Ben Milton, Steven Lumpkin oraz David Perry.

Quick Primer for Old School Gaming, autor: Matthew Finch (https://polter.pl/Wstep-do-starej-szkoly-RPG-c21782 – dostępny w tłumaczeniu Witolda Krawczyka).

ROSNĄCA KLASA PANCERZA

Gracze przyzwyczajeni do systemów, w których wyższa Klasa Pancerza jest lepsza, mogą korzystać z opcjonalnej zasady Rosnącej Klasy Ochrony/Pancerza (RKO; str. 9).

TERMINOLOGIA

PODSTAWOWA TERMINOLOGIA GIER

SĘDZIA

Znany też jako **Mistrz** lub **Mistrzyni Gry**. Ta osoba tworzy świat gry, prowadzi sesję dla innych graczy, dba o przestrzeganie zasad i określa reakcje napotkanych postaci i stworów.

GRACZE/GRACZKI

Mianem Graczy określamy pozostałych uczestników zabawy. Każdy Gracz ma własną postać.

POSTAĆ GRACZA/GRACZKI (PG)

Wyobrażony bohater lub bohaterka odgrywana przez jednego z graczy.

DRUŻYNA

Grupa PG, która wspólnie wyrusza na przygody.

PRZYGODA

Jedna lub kilka sesji gry, podczas których drużyna eksploruje jedno konkretne miejsce lub mierzy się z jedną intrygą.

KAMPANIA

Seria przygód, zazwyczaj połączonych wspólną grupą postaci graczy oraz spójnym światem gry.

POSTAĆ NIEZALEŻNA (PN)

Czasem nazywana Bohaterem Niezależnym czy Postacią Mistrza Gry — to każda postać, którą PG napotkają podczas rozgrywki. Zadaniem Sędziego jest odgrywanie PN.

POTWÓR

Każdy stwór napotkany przez drużynę podczas przygody. Zadaniem Sędziego jest odgrywanie potworów.

ZAPIS RZUTÓW KOŚĆMI

Jak wiele innych gier przygodowych, *Old School Essentials* używa wielościennych kości, nazywanych od liczby ich ścian.

- **k4:** Kość czterościenna.
- **k6:** Klasyczna kość sześcienna.
- **k8:** Kość ośmiościenna.
- **k10:** Kość dziesięciościenna.
- **k12:** Kość dwunastościenna.
- **k20:** Kość dwudziestościenna.

RZUTY WIĘKSZĄ LICZBĄ KOŚCI

Gdy rzucasz kilkoma kostkami i dodajesz do siebie ich wyniki, liczbę rzucanych kostek zapisujemy przed „k". Na przykład 3k6 wskazuje, że trzeba dodać do siebie wyniki na trzech kostkach sześciennych.

MODYFIKATORY

Modyfikatory do rzutu stosuje się po tym, gdy zsumuje się wyniki na wszystkich kostkach. Na przykład 3k6+2 oznacza, że trzeba dodać do siebie wyniki na trzech kostkach sześciennych, a następnie do wyniku dodać +2.

WYNIK „NATURALNY"

Czasem zasady odnoszą się do „naturalnego" wyniku na kości — np. „naturalna 20". Oznacza to wynik, który wypadł na kości, przed zastosowaniem modyfikatorów.

RZUTY PROCENTOWE

Kość stuścienną (k100, czasem zapisywana jako k%) można zastąpić dwiema kośćmi dziesięciościennymi: pierwsza wylosuje cyfrę dziesiątek, druga jedności. Na przykład rzut 2 i 3 oznacza 23. Jeśli wyrzucisz dwa zera, wynik to 100.

SZANSA X NA SZEŚĆ

Czasem masz jedną lub więcej szans na 6, by coś zrobić – np. 2-6 czy 'trzy szanse na 6'. W takim wypadku rzuć 1k6 – jeśli wynik mieści się we wskazanym przedziale, oznacza to sukces.

KLASYCZNE FANTASY

Niniejsza książka przedstawia wycinek zasad wymaganych, by prowadzić gry OSE w klimacie „klasycznego fantasy". Oto co rozumiemy przez podstawowe elementy takiego świata gry.

NIEBEZPIECZEŃSTWO I PRZYGODA

Gracze wcielają się w rolę osób, które mierzą się z niebezpieczeństwem, poszukując bogactwa, starożytnych sekretów i cudów. Ci śmiali bohaterowie, bohaterki i inne waleczne osoby znane są jako ***awanturnicy*** lub poszukiwacze przygód i to o nich opowiada nasza gra.

Niebezpieczeństwa oraz nagrody dla awanturników można najczęściej znaleźć w jednym z dwóch rodzajów miejsc: ***dziczy*** lub ***lochach***.

DZICZ

Zapomniane puszcze stare jak świat, bagna nawiedzane przez upiory, będące obiektem kultu starożytnych szczepów, nietknięte stopą szczyty gór, niezbadane oceany. Każde miejsce poza cywilizacją, gdzie można spotkać niebezpieczeństwo i przygodę, nazywamy dziczą.

LOCHY

Opuszczone ruiny skrywające dawno zapomniane skarby, niezbadane jaskinie, w których czyhają dziwne bestie, podziemne miasta o obcym przepychu i niewyobrażalnym bogactwie. Wszystkie podziemia i zamknięte obszary, w których można znaleźć niebezpieczeństwo i przygodę, nazywamy lochami.

FANTASTYKA

Poniższe zasady zakładają, że gra toczy się w świecie, w którym PG napotykają fantastyczne, nieziemskie i niesamowite zjawiska.

SKARBY!

Stosy złota zagubionego przed wiekami, legendarne przedmioty o ogromnej magicznej mocy, artefakty stworzone przez samych bogów. Obietnica zdobycia takich skarbów – czy to ze względu na ich olbrzymią wartość materialną, czy też niezwykłą potęgę – stanowi przynętę, która wabi wielu poszukiwaczy przygód w niebezpieczne kraje.

POTWORY!

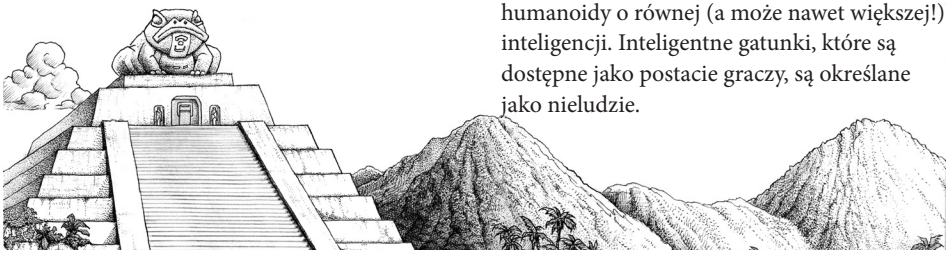
Przerażające bestie starsze niż sam czas, straszliwe stwory rodem z mitów, zmutowane eksperymenty biologiczne, hordy potwornych zwierzoludzi, istoty z innych światów. Takie nieludzkie kreatury czyhają na pustkowiach i w lochach, strzegąc niewyobrażalnych skarbów.

MAGIA!

Zakazane praktyki mrocznego czarnoksięstwa, rytuały przywołujące boską potęgę, potwory z dziwnych wymiarów, miejsca przedwiecznej mocy, przedmioty przepełnione okultystyczną energią. Magia to potężne narzędzie, którym mogą władać zarówno postacie graczy, jak i ich wrogowie!

DZIWNE LUDY!

Faeries – zarówno te złośliwe, jak i dobrotliwe, krasnoludy w podziemnych królestwach, zwierzopodobne humanoidy, mutanty wypaczone przez magię. Chociaż ludzie są najbardziej rozpowszechnionym gatunkiem w świecie gry, możecie też spotkać inne humanoidy o równej (a może nawet większej!) inteligencji. Inteligentne gatunki, które są dostępne jako postacie graczy, są określane jako nieludzie.



INNE KSIĄŻKI

Dostępnych jest wiele innych dodatków do gry *Old School Essentials* – zawierających nowe zasady, klasy postaci, sprzęt, zaklęcia, potwory i skarby, dzięki którym będziesz mógł dopasować swoje rozgrywki do różnych światów, gatunków oraz stylów grania.

ŁĄCZ ZASADY

Wszystkie książki Old-School Essentials są ze sobą w pełni kompatybilne i można je dowolnie łączyć ze sobą, mieszając różne światy i gatunki.

TWÓRZ ZASADY

Oprócz oficjalnych dodatków do *Old School Essentials* możecie też tworzyć własne przygody lub przeciwników, tak by dostosować rozgrywkę do swoich potrzeb.

ZASADY DOMOWE

Żadna z zasad w niniejszej książce ani w innych podręcznikach Old-School Essentials nie stanowi „świętego przykazania". Gracze i prowadzący mogą rozszerzać, zmieniać i usuwać zasady wedle swojej woli. Takie własne zasady znane są jako zasady domowe lub zasady stołu – wiele grup ma własny styl gry, dostosowany do swoich gustów.

Mimo to te zasady zostały starannie zaprojektowane i dokładnie przetestowane. Drużyny często będą w pełni zadowolone z gotowych zasad.

Jeżeli jesteście nowicjuszami, dobrze będzie, jeśli zagracie pierwszych parę razy, trzymając się podręcznikowych zasad.

KOMPATYBILNOŚĆ

Scena retrogamingu ma pewien sekret: wiele gier, pomimo różnych nazw na okładkach, jest wzajemnie kompatybilnych! Ta kompatybilność oznacza, że wiele przygód, światów czy zasad czeka tylko na wasze sesje Old-School Essentials.

INNE GRY BASIC/EXPERT

W ostatniej dekadzie pojawiło się wiele staroszkolnych gier przygodowych, spośród których wiele – jak Old-School Essentials – jest kompatybilnych z zasadami Basic/Expert. Materiał kompatybilny z każdą grą mającą odtwarzać gry B/X łatwo wykorzystać na sesjach OSE.

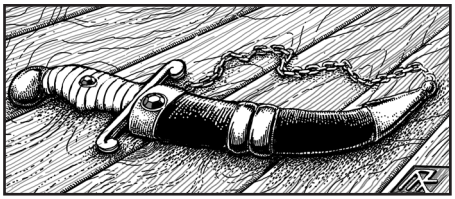
DZIEDZICTWO

Materiał przedstawiony w tej książce jest wierną adaptacją zasad, opcji dla graczy, zaklęć, potworów i skarbów z klasycznej edycji Basic/Expert.

Warto jednak zauważyć, że unikamy błędów zawartych w pierwotnych zasadach Basic/Expert – staraliśmy się poprawić rażące problemy.

Aby zwiększyć grywalność, uprościliśmy wieloznaczne lub wewnętrznie sprzeczne z sobą zasady B/X, starając się zachować ich pierwotnego ducha tak ściśle, jak to tylko możliwe.

Jeśli pasjonuje Was archeologia starych gier, możecie przeczytać więcej o poprawkach, które wprowadziliśmy na stronie necroticgnome.com



ZASADY BASIC/EXPERT

Old-School Essentials jest w stu procentach kompatybilne z edycją najbardziej popularnego RPG wydaną w 1981 roku, znaną jako edycja Basic/Expert (lub B/X). Do własnych rozgrywek Old-School Essentials możecie wykorzystać wszelkie materiały wydane z myślą o edycji B/X. Przygody tworzone przez dziesiątki lat czekają na Was!

INNE EDYCJE

Łatwo też wykorzystać materiał opublikowany do wszystkich wydanych w XX wieku edycji klasycznej gry RPG (np. edycji Advanced z 1970).

Niektóre zasady mogą się różnić od zasad Basic/Expert i trzeba nieco popracować, by móc je wykorzystać z Old-School Essentials. Możesz mieć trochę problemów, jeśli jesteś nowicjuszem, ale dla osoby już bardziej obeznanej z regułami, taka adaptacja nie jest trudna.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ADAPTACJI

Dokładnych zasad dotyczących konwersji nie znajdziesz w zestawie startowym – ale na stronie wydawcy necroticgnome.com opublikowano zasady konwersji wielu innych gier Starej Szkoły.

POSTACI GRACZY

STATYSTYKI GRY

Postaci graczy są opisywane przez zestaw statystyk, dzięki któremu możecie określić, jakie są ich zdolności, mocne oraz słabe strony w świecie gry.

CECHY

Podstawowe fizyczne i psychiczne mocne i słabe strony postaci. W grze występuje sześć cech: Siła (w skrócie SIŁ), Inteligencja (INT), Mądrość (MDR), Zręczność (ZRC), Kondycja (KON), oraz Charyzma (CHA). Poziom cechy wyrażony jest liczbą od 3 do 18 (3 jest najgorszym możliwym wynikiem, a 18 najlepszym).

KLASA

Profesja poszukiwacza przygód, do której należy postać. Klasa postaci określa to, co bohaterka potrafi. Zob. Klasy postaci, str. 16.

RASA

Jeśli nie wybrano klasy zaliczającej się do nieludzi, zakłada się, że postać należy do rasy ludzkiej.

POZIOM

Poziom doświadczenia mierzy to, jak wielką wiedzę postać zdobyła na temat poszukiwania przygód. Postacie zazwyczaj rozpoczynają grę na 1. poziomie (najniższym) i mogą piąć się w górę, jeśli uda im się odnieść sukces. W miarę zdobywania kolejnych poziomów, bohater zyskuje coraz potężniejsze umiejętności związane ze swoją klasą.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA (PD)

Zdobywanie punktów doświadczenia odzwierciedla postępy w grze. Sędzia przyznaje doświadczenie po udanej przygodzie. Gdy postać zgromadzi określoną liczbę punktów doświadczenia, jej poziom wzrasta. Każda klasa ma pewną liczbę PD wymaganą do osiągnięcia następnego poziomu.

PODSTAWOWA CECHA

Cecha (lub cechy), które są najważniejsze dla klasy danej postaci. Odpowiednio wysoki poziom cechy może mieć wpływ na tempo zyskiwania punktów doświadczenia.

POSTAWA

Postać (jak i każda inna istota w świecie gry) musi określić swoje nastawienie wobec kosmicznych zasad: Prawa, Neutralności lub Chaosu (zob. Postawa, str. 14). Postawa określa, w jaki sposób niektóre rodzaje magii wpływają na bohaterkę, może być też pomocna przy odgrywaniu postaci.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

Zdolność postaci do unikania śmierci. Postać posiada maksymalną liczbę punktów wytrzymałości i bieżącą liczbę punktów wytrzymałości, które najlepiej notować osobno. Gdy bohater otrzymuje obrażenia − jego bieżąca liczba PW spada, kiedy ta liczba zejdzie do 0, postać ginie. Odpoczynek lub leczenie mogą uzupełnić utracone punkty wytrzymałości (zob. str. 42), ale nigdy powyżej ich maksymalnej liczby; ta wartość rośnie tylko przy zdobyciu nowego poziomu.

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI (KW)

Kości, dzięki którym określasz maksymalną liczbę punktów wytrzymałości: poziom postaci wyznacza, iloma kośćmi rzucasz, a jej klasa – ich rodzaj (k4, k6 itd.). Niektóre klasy zyskują też premię do maksimum PW na określonych poziomach.

KLASA OBRONY (KO)

Zdolność postaci do unikania obrażeń w walce. Na Klasę Obrony wpływ ma pancerz postaci oraz jej Zręczność. Im niższa Klasa Obrony, tym lepiej – zatem premia do pancerza jest odejmowana od KO, a kara dodawana.

Dwa formaty: Jeśli stosujesz opcjonalną zasadę Klasy Pancerza, ta podana jest po Klasie Obrony w nawiasach kwadratowych: KO 5 [14].

Klasa Obrony bez pancerza: Osoba nieosząca pancerza ma KO 9 [10].

SZANSA PRZEBICIA OBRONY KLASY ZERO (SPOK0).

Zdolność postaci do trafienia przeciwników w walce, zależna od klasy i poziomu. Twoje SPOK0 określa, z którego rzędu macierzy ataku będziesz korzystać. Im niższe SPOK0, tym lepsze.

Dwa formaty: Jeśli korzystasz z Klasy Pancerza, po SPOK0 wymieniliśmy odpowiednią premię do ataku. Np. SPOK0 15 [+4]. Jeśli korzystasz z zasad SPOK0, masz 15, albo premię +4 do ataku przeciwko Klasie Pancerza.

Zasady atakowania opisane są w rozdziale Walka, na stronie 50.

RZUTY OBRONNE

Rzuty obronne odzwierciedlają zdolność bohatera do unikania niebezpiecznych czy szkodliwych efektów. Mamy pięć rzutów obronnych: przeciwko śmierci lub truciźnie (Ś), różdżkom (R), paraliżowi i petryfikacji (P), zionięciom i innym atakom oddechowym (Z), czarom i efektom bereł i lasek (C).

Wartości rzutów obronnych postaci zależą od jej klasy i poziomu. Zob. rzuty obronne na stronie 43.

TEMPO RUCHU

Szybkość, z jaką postać może się poruszać podczas eksploracji, podróży lub walki. Każda postać posiada bazowe tempo ruchu oraz tempo ruchu podczas spotkania (w nawiasie). Szybkość w starciu wynosi jedną trzecią bazowego tempa. Domyślnie postaci poruszają się z prędkością 36 metrów (12 metrów w walce).

► **Tempo podróży:** Postać może przebyć w ciągu jednego dnia liczbę kilometrów równą dwóm trzecim swojego bazowego tempa; aby to obliczyć, po prostu podwój jej szybkość w walce − tyle właśnie kilometrów bohaterka może przemierzyć na dzień.

► **Eksploracja:** Podczas eksploracji niezbadanych obszarów lochu, postacie podczas jednej tury (10 minut) pokonują dystans równy bazowemu tempu.

ZDOLNOŚCI KLASOWE

Klasa postaci zapewnia jej także zestaw specjalnych zdolności: w tym możliwość używania określonych rodzajów pancerza i oręża, czy znajomość jednego lub kilku języków.

ROSNĄCA KLASA PANCERZA [ZASADA OPCJONALNA]

► Niektórzy gracze mogą być bardziej przyzwyczajeni do systemu Klasy Obrony, w którym „wyższa znaczy lepsza". Ten opcjonalny system to Klasa Pancerza [KP] zastępująca KO: działa to następująco:

► **Rosnąca Klasa Pancerza:** W tym systemie wyższe KP oznacza lepszą obronę. Premie do KO dodaje się do KP, a kary – odejmuje.

► **Rzut na atak:** Zamiast porównać wynik ze SPOK0 i macierzą, rzucasz kością, dodając do wyniku premię do ataku i porównujesz sumę z Klasą Pancerza.

Zauważ, że używanie zasad Klasy Pancerza oznacza nieco inny rozkład prawdopodobieństwa niż tradycyjne matryce ataku przy malejącej KO.

TWORZENIE POSTACI

Aby stworzyć bohatera, potrzebna Ci jest karta postaci – na niej notuje się wszelkie informacje opisujące twojego poszukiwacza przygód. Różne karty postaci znajdziesz na stronie necroticgnome.com lub na witrynie polskiego wydawcy. Możesz je pobrać i wydrukować na potrzeby własnej rozgrywki.

1. RZUĆ NA CECHY

Rzuć 3k6 i zapisz wynik dla każdej z cech: Siły, Inteligencji, Mądrości, Zręczności, Kondycji i Charyzmy. Zobacz ich opis na stronie 12.

POSTACI PONIŻEJ PRZECIĘTNEJ

Jeśli uważasz, że twoja postać ma słabe wartości cech – np. żadna z cech nie przewyższa 8 albo jedna z nich jest niezwykle niska – Sędzia może pozwolić ci na wylosowanie ich od nowa.

2. WYBIERZ KLASĘ

Wybierz jedną z dostępnych klas (zob. Klasy Postaci, str. 16), pamiętając o minimalnych wymaganiach dla niektórych profesji. Wybrana klasa określa rasę twojej postaci – o ile nie wybrałeś klasy nieczłowieka, twój bohater wywodzi się z rasy ludzkiej.

3. DOPASUJ WARTOŚCI CECH

Jeśli chcesz, możesz podnieść podstawową cechę (lub cechy) twojej postaci obniżając jej pozostałe współczynniki. Za każde 2 punkty, o które obniżysz inną cechę, możesz podnieść podstawową cechę o 1. Jednak obowiązują pewne ograniczenia:

- Można w ten sposób obniżyć tylko Siłę, Inteligencję i Mądrość.
- Żadnej cechy nie można obniżyć poniżej 9.
- Niektóre klasy mogą mieć inne ograniczenia.

4. ZAPISZ MODYFIKATORY Z CECH

Gdy zostały już ustalone cechy postaci, zapisz związane z nimi premie i kary.

5. ZAPISZ WARTOŚCI ATAKU

W opisie klasy i tabeli poziomów podano twoje SPOK0 – określające szansę trafienia przeciwnika w walce, zgodnie z macierzą ataku na stronie 52. Dla wygody możesz zanotować wartości trafienia zależne od twojego SPOK0. W wypadku postaci 1. poziomu SPOK0 wynosi 19 [+0], co oznacza, że trafiasz przeciwników, jak podano w tabelce poniżej.

KLASA PANCERZA (ZASADA OPCJONALNA)

Jeśli używasz premii do ataku i KP, zapisz premię do trafienia zamiast SPOK0.

6. ZAPISZ RZUTY OBRONNE I WŁAŚCIWOŚCI KLASOWE

Zapisz specjalne zdolności wybranej klasy postaci oraz rzuty obronne twojego bohatera. Jeśli bohater ma księgę czarów, zapytaj Sędziego, jakie zaklęcia ma w niej zapisane – osoba prowadząca może zezwolić ci wybrać je samemu.

7. WYLOSUJ PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Określ punkty wytrzymałości swojej postaci, rzucając kością lub kośćmi odpowiednimi dla wybranej klasy. Uwzględnij też modyfikator za wysoką lub niską Kondycję (zob. Cechy, str. 12). Twoja postać zawsze zaczyna z co najmniej 1 punktem wytrzymałości, niezależnie od modyfikatora z KON.

Wartość ataku postaci pierwszego poziomu

Rzut na atak	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Trafia KO	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

PRZERZUT JEDYNEK I DWÓJEK (ZASADA OPCJONALNA)

Jeśli twój rzut na punkty wytrzymałości wyniesie 1 lub 2 (przed zastosowaniem jakiegokolwiek modyfikatora KON), Sędzia może pozwolić ci na jeden ponowny rzut, tak byś mógł dożyć do 2. poziomu.

8. WYBIERZ POSTAWĘ

Zdecyduj, czy twoja postać jest Praworządna, Neutralna, czy Chaotyczna (zob. Postawa, str. 14) i zapisz to na swojej karcie postaci.

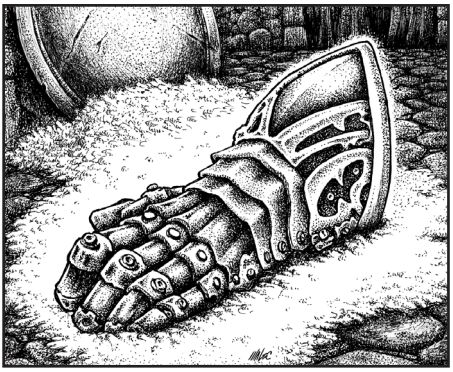
9. ZANOTUJ ZNANE JĘZYKI

Klasa twojej postaci określa jej język lub języki ojczyste. Każda postać potrafi posługiwać się wspólnym oraz językiem postawy – zob. Języki, str. 14. Postacie z wysoką INT mogą wybrać dodatkowe języki z listy dialektów świata gry.

10. KUP EKWIPUNEK

Twoja postać rozpoczyna grę z 3d6 × 10 sztuk złota (zob. Bogactwo, str. 15). Możesz wydać tyle pieniędzy, ile chcesz, aby wyposażyć swoją postać na przyszłe przygody. Skorzystaj z listy ekwipunku w sekcji Ekwipunek, str. 24.

Pamiętaj: Wybrana przez ciebie klasa może ograniczyć korzystanie z niektórych elementów wyposażenia (zwłaszcza broni i pancerzy).



11. ZANOTUJ KLASĘ OBRONY

Klasa Obrony Twojej postaci jest określana przez dwa czynniki:

► **Pancerz:** Noszony pancerz określa bazową wartość KO postaci. Zobacz listę wyposażenia w dziale Wyposażenie, str. 26.

► **Zręczność:** zob. Cechy, str. 12.

KO BEZ PANCERZA

Jeśli twoja postać nie nosi pancerza, jej bazowa KO wynosi 9 [10].

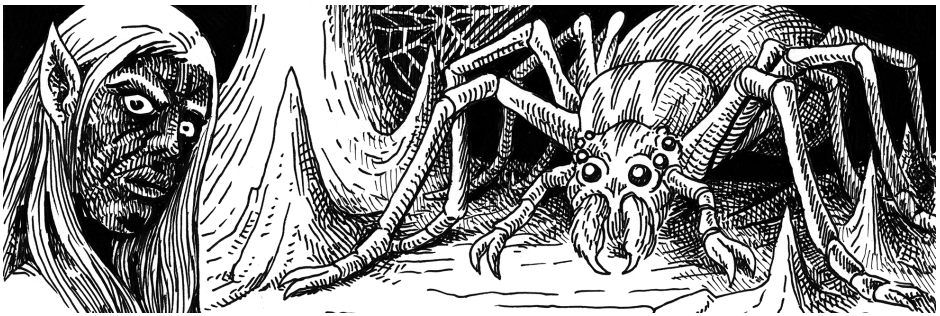
12. ZANOTUJ POZIOM I PD

Twoja postać rozpoczyna grę na 1. poziomie, mając 0 PD.

13. NAZWIJ POSTAĆ

Na koniec nadaj swojej postaci imię.

Teraz możesz wyruszyć na przygodę!



CECHY POSTACI

Wartość danej cechy określa, czy postać ma jakieś premie, czy kary do rzutów związanych z różnymi akcjami w grze. Tabelki na następnej stronie przedstawiają modyfikatory związane z każdą Cechą, jak opisano poniżej.

SIŁA (SIŁ)

Krzepa i moc mięśni.

► **Walka wręcz:** Modyfikator z Siły dodajesz przy rzutach na atak i na obrażenia bronią do walki wręcz.

► **Otwieranie drzwi:** Szansa na sukces, gdy próbujesz otworzyć siłą zablokowane drzwi (zob. Przygody w lochach, str. 46).

INTELIGENCJA (INT)

Wykształcenie, pamięć i rozumowanie.

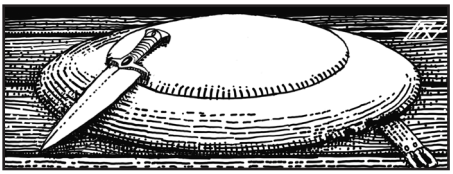
► **Znane języki:** Określa liczbę języków, którymi postać włada.

► **Czytanie/pisanie:** Określa zdolność postaci do czytania i pisania we wszystkich znanych jej językach.

MĄDROŚĆ (MDR)

Siła woli, zdrowy rozsądek, percepcja i intuicja.

► **Obrona przed magią:** Ten modyfikator dodajesz do rzutów obronnych, by bronić się przed efektami magii. Zazwyczaj nie dodajesz go do rzutów przeciwko zionięciom, ale można go stosować przy wszystkich innych rodzajach rzutów obronnych.



ZRĘCZNOŚĆ (ZRC)

Zwinność, refleks, szybkość i wyczucie równowagi.

► **Klasa Osłony:** Ten modyfikator uwzględniasz przy ustaleniu Klasy Osłony (normalnie dodatnia liczba obniża KO, a ujemna ją zwiększa).

► **Walka dystansowa:** Modyfikator ze Zręczności dodajesz przy rzutach na atak (lecz nie obrażenia) przy pomocy broni strzeleckiej.

► **Inicjatywa:** Jeśli używasz opcjonalnej zasady indywidualnej inicjatywy, dodaj ten modyfikator do rzutu na inicjatywę.

KONDYCJA (KON)

Zdrowie, wytrzymałość i energia.

► **Punkty wytrzymałości:** Dodajesz ten modyfikator przy losowaniu punktów wytrzymałości (na 1. poziomie oraz zawsze, gdy zdobędziesz nowy poziom). Postać zawsze zyskuje przynajmniej 1 PW na Kość Wytrzymałości, niezależnie od modyfikatora z KON.

CHARYZMA (CHA)

Siła osobowości, zdolność perswazji, osobowość, atrakcyjność i zdolności przywódcze.

► **Reakcje PN:** Ten modyfikator stosujesz, gdy zatrudniasz najmitów lub paktujesz z potworami.

► **Maks. liczba najmitów:** Określa, ile osób może na raz służyć postaci.

► **Lojalność najmity:** Określa lojalność najmitów wobec postaci.

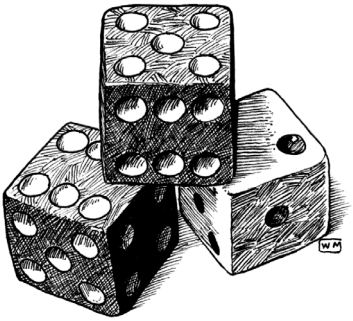
PODSTAWOWA CECHA

Każda z klas postaci ma jedną lub więcej Cech Podstawowych – bardzo ważnych do funkcjonowania jako członek danej klasy. Poziom Cechy Podstawowej ma bezpośredni wpływ na tempo zdobywania PD.

► **Modyfikator PD:** Stosuje się go do PD zdobywanego przez postać mającą jedną Cechę Podstawową. Modyfikatory klas mających wiele Cech Podstawowych podano w ich opisie.

Modyfikatory z Siły

SIŁ	Walka wręcz	Otw. drzwi
3	–3	1 na 6
4–5	–2	1 na 6
6–8	–1	1 na 6
9–12	Brak	2 na 6
13–15	+1	3 na 6
16–17	+2	4 na 6
18	+3	5 na 6



Modyfikatory z Inteligencji

INT	Znane języki	Czyt./pis.
3	Własny (kaleczy wymowę)	Analfabeta
4–5	Własny	Analfabeta
6–8	Własny	Podstawy
9–12	Własny	Płynnie
13–15	Własny + 1 dodatkowy	Płynnie
16–17	Własny + 2 dodatkowe	Płynnie
18	Własny + 3 dodatkowe	Płynnie

Modyfikatory z Mądrości

MDR	Rzuty przeciw. magii
3	–3
4–5	–2
6–8	–1
9–12	Brak
13–15	+1
16–17	+2
18	+3

Modyfikatory ze Zręczności

ZRC	Kl. Ob.	Atak dyst.	Inicjatywa
3	–3	–3	–2
4–5	–2	–2	–1
6–8	–1	–1	–1
9–12	Brak	Brak	Brak
13–15	+1	+1	+1
16–17	+2	+2	+1
18	+3	+3	+2

Modyfikatory z Kondycji

KON	Punkty Wytrzymałości
3	–3
4–5	–2
6–8	–1
9–12	Brak
13–15	+1
16–17	+2
18	+3

Modyfikatory z Charyzmy

CHA	Reakcje PN	Najmici Max #	Najmici Lojalność
3	–2	1	4
4–5	–1	2	5
6–8	–1	3	6
9–12	Brak	4	7
13–15	+1	5	8
16–17	+1	6	9
18	+2	7	10

Modyfikator PD z Cechy Podst.

Cecha	Premia do PD
3–5	–20%
6–8	–10%
9–12	Brak
13–15	+5%
16–18	+10%

POSTAWA

Wszystkie stworzenia, czy PG, PN czy potwory, w jakiś sposób są związane z jedną z trzech filozofii czy też sposobów zachowania. Postawa to stosunek postaci wobec Prawa, Neutralności i Chaosu. Gracz musi wybrać jedną z tych postaw przy tworzeniu postaci.

Prawo: Praworządne istoty wierzą w prawdę i sprawiedliwość. Będą trzymały się zasad prawa i wierzą, że wszystkim rządzą jakieś reguły. Wierzą również w poświęcenie dla większego dobra i uważają, że dobro grupy ma prymat nad dobrem jednostki.

Neutralność: Istoty neutralne wierzą w równowagę między Prawem a Chaosem – jednak w swoim postępowaniu będą czyniły to, co przyniesie im najwięcej korzyści. Mogą popełniać dobre lub złe czyny, by realizować własne cele i na ogół nie będą cenić potrzeb innych ponad swoje własne.

Chaos: Chaotyczne istoty zwalczają Prawo. Rzadko kiedy im się ufa, bo z reguły zachowują się w „zły" sposób i są całkowicie samolubne. Istoty Chaotyczne wierzą w przypadek i w to, że życiem nie kierują żadne zasady.

ODKRYWANIE POSTAWY

Gracz musi poinformować Sędziego o postawie postaci – ale nie musi zdradzać jej innym uczestnikom zabawy.

ODGRYWANIE POSTAWY

Deklarując działania postaci, gracze powinni starać się trzymać wybranej postawy. Jeśli działania postaci odbiegają od norm wyznaczanych przez postawę, Sędzia może to zauważyć i zmienić ją na bardziej pasującą do rzeczywistych czynów postaci. Nietrzymanie się postawy bohaterki może nieść z sobą pewne kary, według uznania Sędziego.

JĘZYKI

Języki znane przez postać zależą od jej profesji. Najczęściej jest to język wspólny i język postawy. Postacie o wysokiej INT mogą też znać więcej języków (zob. Cechy, str. 12).

JĘZYK WSPÓLNY

Wspólna Mowa czy język wspólny to język rozpowszechniony wśród inteligentnych stworzeń. Wszystkie rasy postaci – oraz wiele potworów – mogą porozumiewać się we wspólnym.

W niektórych światach Sędzia może jednak zarządzić, że różne kultury mają różne języki – w takim wypadku, zamiast wspólnego trzeba wybrać jeden konkretny język.

JĘZYKI POSTAW

Wszystkie inteligentne istoty znają tajemny, niemający formy pisemnej, język gestów, znaków i tajnych słów związanych z ich postawą. Dzięki temu tajemnemu językowi istoty o tej samej etyce mogą się porozumiewać. Istoty o innej postawie mogą dostrzec, że ktoś mówi językiem postawy, ale go nie zrozumieją. Nie można nauczyć się języka innej postawy – chyba że zmienisz postawę, wtedy zapominasz jednak dialektu związanego z poprzednim kodeksem moralnym.

INNE JĘZYKI

Nieludzie i inteligentne potwory mają własne języki, których Postaci Graczy mogą się nauczyć. To, jakie dokładnie języki są dostępne, zależy od świata gry i ustaleń Sędziego.

Konwersja wartości monet

	1 sp	1 sz	1 se	1 ss	1 sm
Wart. w platynie	1	1/5	1/10	1/50	1/500
Wart. w złocie	5	1	1/2	1/10	1/100
Wart. w elektrum	10	2	1	1/5	1/50
Wart. w srebrze	50	10	5	1	1/10
Wart. w miedzi	500	100	50	10	1

DOŚWIADCZENIE

Wszystkie postacie, które przeżyją przygodę, otrzymują punkty doświadczenia (PD), przyznawane przez Sędziego (patrz str. 39). PD zyskuje się dzięki dwóm źródłom: złupionym skarbom i pokonanym potworom.

MODYFIKATOR Z PODSTAWOWEJ CECHY

Postacie otrzymują premię lub karę do punktów doświadczenia w zależności od wysokości podstawowej cechy ich klasy (zob. Cechy, str. 12). Modyfikator ten jest stosowany do sumy Punktów Doświadczenia, które dana postać otrzymuje na koniec przygody.

NOWE POZIOMY

Kiedy postać zdobędzie wystarczającą ilość PD, aby osiągnąć kolejny poziom doświadczenia, gracz powinien zapoznać się z opisem klasy postaci i odnotować wszelkie ulepszenia w rzutach obronnych, ataku, zaklęciach na dzień i innych zdolnościach klasowych. Jeśli liczba Kości Wytrzymałości postaci wzrośnie, należy rzucić nową kością typu określonego przez jej klasę, dodać do wyniku premię z KON, a sumę dodać do maksymalnej liczby punktów wytrzymałości postaci.

LIMITY PD NA JEDNEJ SESJI

Postacie nie mogą awansować o więcej niż jeden poziom podczas jednej sesji. Wszelkie PD, które podniosłyby postaci o dwa lub więcej poziomów, zostaną utracone. Postać awansuje o jeden poziom i ma odtąd tyle PD, by brakowało jej 1 PD do zdobycia następnego.

BOGACTWO

Postaci, którym sprzyja los, gromadzą fortunę dzięki łupom zdobytych podczas przygód. Możecie natknąć się na różnego rodzaju skarby, ale najprzydatniejsze są pieniądze.

MONETY

Najbardziej powszechną monetą jest sztuka złota (sz). Występują też monety stworzone z innych materiałów – platyny (sp), elektrum (se), srebra (ss) i miedzi (sm). W tabeli powyżej znajdziesz przelicznik tych monet.

POCZĄTKOWA GOTÓWKA

PG rozpoczynają rozgrywkę z 3k6 x 10 sztuk złota.

TESTAMENT

Bohaterowie stale mierzą się z ryzykiem śmierci, zatem mogą zostawić testament dla wskazanego spadkobiercy. Jeśli Sędzia na to zezwoli, przy spisywaniu testamentu obowiązują poniższe zasady:

- **Podatek:** Skarb zostawiony jako spadek obłożony jest 10% podatku.
- **Dziedzic:** Dziedzic bohatera musi być nową pierwszopoziomową postacią.
- **Jednorazowe:** Gracz może spisać testament postaci tylko raz.

KLASY POSTACI

KLERYK/KLERYCZKA

Wymagania: Żadnych
Cecha Podstawowa: MDR
Kości wytrzymałości: 1k6
Maksymalny poziom: 14
Pancerz: Dowolny
Broń: Tylko obuchowa.
Języki: Postawy. Wspólny.

Klerycy to łowcy przygód, którzy przysięgli służbę swemu bóstwu. Są wyszkoleni zarówno w walce, jak i boskich modlitwach.

WALKA

Klerycy mogą korzystać ze wszystkich typów pancerza. Surowe zasady ich religii zabraniają im korzystania z oręża mającego ostre krawędzie czy przebijające szpikulce. Klerycy mogą korzystać tylko z poniższej broni: maczuga, buzdygan, proca, kostur i młot bojowy.

OBJAWIONA MAGIA

Zob. Magia, str. 28, by przeczytać więcej o boskiej magii.

Święty symbol: By czarować, kleryk musi mieć przy sobie święty symbol (zob. Sprzęt, str. 24).

Niełaska bóstwa: Klerycy muszą trzymać się przykazań swojej postawy, zakonu i religii. Złamanie ich może nieść z sobą karę.

Magiczne badania: Kleryk może poświęcić czas i pieniądze na magiczne badania. To pozwala im na tworzenie nowych zaklęć lub innych magicznych efektów związanych z ich bóstwem. Gdy kleryk osiągnie 9. poziom, może też tworzyć magiczne przedmioty.

Rzucanie czarów: Gdy kleryczka okazała, że posiada wiarę (od 2. poziomu), bohaterka może rzucać zaklęcia. Potęga i liczba zaklęć dostępnych dla kleryczki zależy od jej poziomu doświadczenia. Listę zaklęć dostępnych tej klasie znajdziesz w rozdziale Czary Kleryka, str. 31.

Magiczne przedmioty: Ponieważ potrafi rzucać czary, kleryk może używać magicznych zwojów z zaklęciami z listy kleryka. Może też wykorzystywać przedmioty dostępne tylko dla osób rzucających czary objawień (np. magiczne laski).

ODPĘDZANIE MARTWIAKÓW

Klerycy mogą wezwać moce swego patrona, by odegnać nieumarłe potwory podczas spotkania. Żeby to zrobić, gracz rzuca 2k6. Sędzia sprawdza wynik w tabeli, porównując wynik z łączną KW napotkanych nieumarłych istot.

UDANE ODPĘDZENIE

Jeśli próba odpędzenia nieumarłych się powiedzie, gracz musi znów rzucić 2k6, by określić, na ile KW martwiaków można wpłynąć.

Odpędzone martwiaki: Będą dążyć do opuszczenia obszaru, jeśli to możliwe i nie zranią ani nie dotkną kleryka.

Zniszczone martwiaki (wynik Z): Są natychmiast permanentnie unicestwione.

Nadliczbowe: Wylosowane KW, które nie mogą wpłynąć na potwory, są utracone.

Minimalny efekt: Co najmniej jeden martwiak będzie odgoniony, jeśli próba odpędzenia się powiedzie.

Mieszane grupy: Jeśli kleryk odgoni nieumarłych różnego rodzaju, najpierw wpłynie na tych o najniższej ilości KW.

Rozwój w klasie kleryka

				Rzuty obronne					Czary				
Poziom	PD	KW	SPOKO	Ś	R	P	Z	C	1	2	3	4	5
1	0	1k6	19 [0]	11	12	14	16	15	–	–	–	–	–
2	1,500	2k6	19 [0]	11	12	14	16	15	1	–	–	–	–
3	3,000	3k6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	–	–	–	–
4	6,000	4k6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	1	–	–	–
5	12,000	5k6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	–	–	–
6	25,000	6k6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	–
7	50,000	7k6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1
8	100,000	8k6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	200,000	9k6	14 [+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	2
10	300,000	9k6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	400,000	9k6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3
12	500,000	9k6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	600,000	9k6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	700,000	9k6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

* Do premiowych PW nie doliczaj modyfikatora z KON

Ś: Śmierć/trucizna; R: Różdżki; P: Paraliż/petryfikacja; Z: Zionięcie; C: Czary/berła/laski

WYNIKI W TABELI ODPĘDZANIA:

— : Nieudana próba odpędzenia.

Liczba: Jeśli wynik na 2k6 jest wyższy lub równy tej liczbie, próba odganiania się powiodła.

O: Odpędzanie się powiodło.

Z: Odpędzanie się powiodło – potwory nie są tylko odpędzone, ale ulegają zniszczeniu.

POSTACI WYSOKIEGO POZIOMU

Kleryk poziomu 9 lub wyższego może założyć lub zbudować twierdzę. Tak długo, jak kleryk jest w łaskach u swojego boga, może kupić lub zbudować twierdzę za połowę normalnej ceny, dzięki boskiej interwencji.

Gdy twierdza zostanie zbudowana, kleryk pozyskuje własnych podwładnych (5d6 × 10 wojowników na poziomie 1-2). Oddziały te są całkowicie oddani klerykowi, nigdy nie sprawdzają morale. Sędzia decyduje, ilu spośród nich jest 1. i 2. poziomu, czy są łucznikami, piechotą itp.

Odpędzanie martwiaków

	Kości Wt. typu potwora†							
Pz.	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
1	7	9	11	—	—	—	—	—
2	O	7	9	11	—	—	—	—
3	O	O	7	9	11	—	—	—
4	Z	O	O	7	9	11	—	—
5	Z	Z	O	O	7	9	11	—
6	Z	Z	Z	O	O	7	9	11
7	Z	Z	Z	Z	O	O	7	9
8	Z	Z	Z	Z	Z	O	O	7
9	Z	Z	Z	Z	Z	Z	O	O
10	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	O
11+	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

* oznacza potwory o 2 KW mające specjalną zdolność (te oznaczone gwiazdką obok KW w opisie potwora).

† Za zgodą Sędziego można rozszerzyć tę tabelę, by włączyć do niej potężniejsze martwiaki.

WOJOWNICZKA/WOJOWNIK

Wymagania: Żadnych
Cecha podstawowa: SIŁ
Kości wytrzymałości: 1k8
Maksymalny poziom: 14
Pancerz: Dowolny, w tym tarcze
Broń: Dowolna.
Języki: Postawy. Wspólny.

Wojownicy to poszukiwacze przygód, którzy poświęcają swe życie opanowaniu sztuki walki i prowadzenia bitew. W grupie awanturników zadaniem wojowników jest walczyć z potworami i bronić innych postaci.

WALKA

Wojownicy mogą korzystać ze wszystkich typów oręża i pancerza.

TWIERDZA

Wojownik może w każdej chwili zbudować zamek lub twierdzę i władać okolicznymi ziemiami – o ile ma dość pieniędzy.

POSTACI WYSOKIEGO POZIOMU

Wojownik co najmniej 9 poziomu może uzyskać tytuł szlachecki jak Baron czy Baronessa. Ziemia pod jego władaniem jest wtedy znana jako Baronia.

Rozwój w klasie wojownika

Poziom	PD	KW	SPOKO	Rzuty obronne				
				Ś	R	P	Z	C
1	0	1k8	19 [0]	12	13	14	15	16
2	2 000	2k8	19 [0]	12	13	14	15	16
3	4 000	3k8	19 [0]	12	13	14	15	16
4	8 000	4k8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5	16 000	5k8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6	32 000	6k8	17 [+2]	10	11	12	13	14
7	64 000	7k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8	120 000	8k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9	240 000	9k8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10	360 000	9k8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11	480 000	9k8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12	600 000	9k8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13	720 000	9k8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14	840 000	9k8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8

* Do premiowych PW nie doliczaj modyfikatora z KON

Ś: Śmierć/trucizna; R: Różdżki; P: Paraliż/petryfikacja; Z: Zionięcie; C: Czary/berła/laski

MAG/MAGINI

Wymagania: Żadnych
Cecha podstawowa: INT
Kości wytrzymałości: 1k4
Maksymalny poziom: 14
Pancerz: Żaden
Broń: Tylko sztylet.
Języki: Postawy. Wspólny.

Magowie to poszukiwacze przygód, którzy dzięki studiowaniu nauk tajemnych poznali wiele zaklęć. Magowie mogą, wraz ze wzrostem swej potęgi, rzucać coraz więcej coraz potężniejszych czarów.

TAJEMNA MAGIA

Zob. Magia, str. 28, aby przeczytać więcej o magii tajemnej.

Magiczne badania: Mag dowolnego poziomu może przeznaczyć czas i pieniądze na magiczne badania. To pozwala mu na dodawanie nowych zaklęć do swej księgi czarów lub opracowanie innych magicznych efektów. Gdy mag osiągnie 9. poziom, może też tworzyć magiczne przedmioty.

Rzucanie czarów: Magowie muszą mieć przy sobie magiczne księgi zawierające formuły znanych im zaklęć. W tabeli z opisem klasy możesz znaleźć informacje o tym, ile zaklęć można zapisać w księdze czarów oraz ile czarów mag może przygotować – w zależności od swojego poziomu. Na przykład magini 1. poziomu ma jedno zaklęcie w jej księdze czarów, które wybiera prowadzący (Sędzia może też pozwolić graczowi je wybrać). Listę zaklęć maga można znaleźć w rozdziale na str. 34.

Magiczne przedmioty: Ponieważ rzuca czary, mag może używać magicznych zwojów z zaklęciami z listy maga. Mogą też wykorzystywać przedmioty dostępne tylko dla osób rzucających czary tajemne (np. magiczne różdżki).

WALKA

Magowie mogą wykorzystywać jedynie sztylety. Nie mogą nosić żadnego pancerza ani używać tarcz. Sprawia to, że są bardzo słabi w walce wręcz.

POSTACI WYSOKIEGO POZIOMU

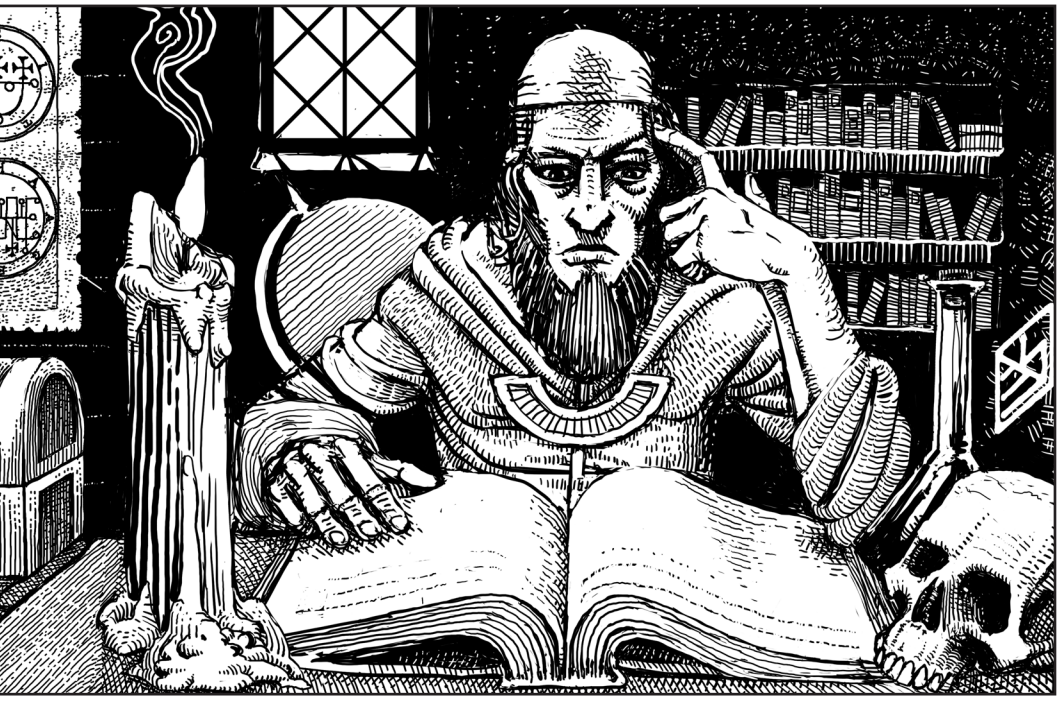
Mag co najmniej 11. poziomu może zbudować twierdzę – zazwyczaj jest to wieża. 1k6 adeptów 1-3 poziomu może przybyć, by uczyć się od niego zaklęć.

Rozwój w klasie maga

				Rzuty obronne					Czary					
Poziom	PD	KW	SPOKO	Ś	R	P	Z	C	1	2	3	4	5	6
1	0	1k4	19 [0]	13	14	13	16	15	1	–	–	–	–	–
2	2 500	2k4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	–	–	–	–	–
3	5 000	3k4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	1	–	–	–	–
4	10 000	4k4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	–	–	–	–
5	20 000	5k4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	1	–	–	–
6	40 000	6k4	17 [+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	–	–	–
7	80 000	7k4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	–	–
8	150 000	8k4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	–	–
9	300 000	9k4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1	–
10	450 000	9k4+1*	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2	–
11	600 000	9k4+2*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2	1
12	750 000	9k4+3*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3	2
13	900 000	9k4+4*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3	3
14	1 050 000	9k4+5*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3	3

* Do premiowych PW nie doliczaj modyfikatora z Kon

Ś: Śmierć/trucizna; R: Różdżki; P: Paraliż/petryfikacja; Z: Zionięcie; C: Czary/berła/laski



ZŁODZIEJKA/ZŁODZIEJ

Wymagania: Żadnych
Cecha podstawowa: ZRC
Kości wytrzymałości: 1k4
Maksymalny poziom: 14
Pancerz: Tylko skórzany, nie może używać tarcz.
Broń: Dowolna.
Języki: Postawy. Wspólny.

Złodzieje to poszukiwacze przygód żyjący z przebiegłości i skrytości. Ich wyjątkowe umiejętności sprawiają, że zajmują unikatowe miejsce w drużynie awanturników, ale nie każdy może zaufać złodziejowi...

Dopasowywanie wartości Cech: W 3. kroku tworzenia postaci złodzieje nie mogą obniżyć SIŁ.

CIOS W PLECY

Gdy złodziej atakuje od tyłu przeciwnika nieświadomego jego obecności, zyskuje +4 do trafienia i podwaja zadane obrażenia.

WALKA

Ponieważ polegają na skrytości i mobilności, złodzieje nie mogą nosić pancerza cięższego niż skórznia i nie mogą korzystać z tarcz. Mogą korzystać z dowolnego oręża.

ODCZYTYWANIE ZAPISKÓW

Złodziej co najmniej 4. poziomu może odczytać niemagiczny tekst w dowolnym języku – w tym martwym lub sztucznym kodzie. Ma na to 80% szans. Jeśli ten rzut się nie powiedzie, złodziej nie może ponownie spróbować odczytać tego konkretnego tekstu, dopóki nie zdobędzie nowego poziomu.

WYKORZYSTYWANIE ZWOJÓW

Złodziej co najmniej 10. poziomu może używać zwojów magii tajemnej. Istnieje jednak 10% szans na błędne odczytanie zaklęcia: czar nie działa zgodnie z oczekiwaniami, ale tworzy niezwykły lub szkodliwy efekt.

UMIEJĘTNOŚCI ZŁODZIEJSKIE

Złodzieje mogą korzystać z poniższych umiejętności – szansę na sukces podano w tabeli obok.

► **Wspinaczka po stromych ścianach (WSP):** Każde 30 metrów wymaga osobnego testu. Jeśli rzut się nie powiedzie, złodziej spada z połowy wysokości, otrzymując obrażenia od upadku.

► **Wykrywanie i rozbrajanie pułapek (PUŁ):** Odkrycie pułapki wymaga osobnego testu i wymagany jest kolejny rzut, by ją rozbroić. Można to zrobić tylko raz na pułapkę.

► **Nasłuchiwanie (SŁC):** W cichym środowisku (np. nie podczas walki), złodziej może podsłuchać coś pod drzwiami lub spróbować usłyszeć kroki wędrownego potwora.

► **Ukrywanie się w cieniu (UKR):** Wymaga od złodzieja pozostawania w bezruchu – nie może atakować ani się poruszać.

► **Cichy chód (CC):** Złodziej może przekraść się bezszelestnie między wrogami.

► **Otwieranie zamków (OZ):** Wymaga narzędzi złodziejskich (zob. Sprzęt, str. 24). Złodziej może tylko raz spróbować otworzyć zamek – pierwsza nieudana próba oznacza, że złodziej nie może otworzyć go ponownie, dopóki nie zdobędzie nowego poziomu.

► **Kradzież kieszonkowa (KK):** Jeśli ofiara jest powyżej 5. poziomu, złodziej ma -5 do umiejętności za każdy jej poziom powyżej piątego. Zawsze istnieje 1% szans na porażkę. Jeśli wyrzuciłeś dwukrotnie więcej niż wartość umiejętności, to znaczy, że próba kradzieży została dostrzeżona – Sędzia określa reakcję okradanej postaci (może użyć tabeli reakcji na str. 49).

POSTACI WYSOKIEGO POZIOMU

Złodziej co najmniej 9. poziomu może zbudować kryjówkę złodziejską, przyciągając 2k6 uczniów – złodziei 1. poziomu. Ci złodzieje będą służyć postaci względnie wiernie – ale jeśli zginą, bohater nie będzie mógł automatycznie znaleźć następnych. Zdolny złodziej może wykorzystać swoje sługi, by stworzyć Gildię Złodziei.

Rozwój w klasie złodzieja

Poziom	PD	KW	SPOKO	Rzuty obronne Ś	R	P	Z	C
1	0	1k4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1,200	2k4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	2,400	3k4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	4,800	4k4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	9,600	5k4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	20,000	6k4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	40,000	7k4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	80,000	8k4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	160,000	9k4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	280,000	9k4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	400,000	9k4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	520,000	9k4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	640,000	9k4+9*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	760,000	9k4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

* Do premiowych PW nie doliczaj modyfikatora z KON

Ś: Śmierć/trucizna; R: Różdżki; P: Paraliż/petryfikacja; Z: Zionięcie; C: Czary/berła/laski

Szansa powodzenia umiejętności

Pz	WSP	PUŁ	SŁC	UKR	CC	OZ	KK
1	87	10	1–2	10	20	15	20
2	88	15	1–2	15	25	20	25
3	89	20	1–3	20	30	25	30
4	90	25	1–3	25	35	30	35
5	91	30	1–3	30	40	35	40
6	92	40	1–3	36	45	45	45
7	93	50	1–4	45	55	55	55
8	94	60	1–4	55	65	65	65
9	95	70	1–4	65	75	75	75
10	96	80	1–4	75	85	85	85
11	97	90	1–5	85	95	95	95
12	98	95	1–5	90	96	96	105
13	99	97	1–5	95	98	97	115
14	99	99	1–5	99	99	99	125

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Nasłuchiwanie: Nasłuchując, rzuć 1k6 – jeśli wynik mieści się we wskazanym przedziale, test się powiódł.

Inne umiejętności: Rzucamy na k% – jeśli wynik jest mniejszy lub równy podanej liczbie, oznacza to sukces.

WIEDZA GRACZA

Sędzia powinien wykonywać w imieniu gracza rzuty na nasłuchiwanie, ukrywanie się w cieniu i ciche poruszanie się, ponieważ złodziej nie wie od razu, czy próba się powiodła. Jeśli próba ukrycia się w cieniu lub cichego poruszania niepowiedzie się, Sędzia wie, że złodziej został zauważony i powinien odpowiednio określić działania przeciwników.

SPRZĘT AWANTURNIKA

Sprzęt awanturnika

Przedmiot	Koszt (sz)
Bukłak na wodę (1 litr)	1
Czosnek	5
Hubka i krzesiwo	3
Kołki (3) i drewniany młotek	3
Kotwiczka	25
Latarnia	10
Lina (30 m)	1
Lustro (stalowe, mieści się w dłoni)	5
Łom	10
Młotek	2
Narzędzia złodziejskie	25
Oliwa (1 flaszka)	2
Plecak	5
Pochodnie (6)	1
Racje żywnościowe (standardowe, 7 dni)	5
Racje żywnościowe (żelazne, 7 dni)	15
Święty symbol	25
Tyczka (3 m, drewniana)	1
Wilcze ziele (wiązka)	10
Wino (1 litr)	1
Woda święcona (fiolka)	25
Worek (duży)	2
Worek (mały)	1
Żelazne szpikulce (12)	1

OPISY

Bukłak na wodę: Skórzane naczynie, które pomieści 1 litr płynów.

Hubka i krzesiwo: Można przy jej pomocy rozniecić ogień – w tym zapalić pochodnie. Zajmuje to jedną rundę i w każdej rundzie masz 2 szanse na 6, że się uda.

Kołki i młotek: Drewniany młotek i trzy kołki długie na pół metra. Przydatne do walki z wampirami.

Kotwiczka: Hak z 3 lub 4 zakończeniami. Umożliwia umocowanie liny w konkretnym miejscu.

Latarnia: Może być otwarta lub ślepa – tak, by szybko ukryć światło. Zużywa jedną butelkę z olejem co 4 godziny (24 tury). Oświetla obszar o promieniu 10 metrów.

Lina: Utrzyma wagę trzech typowych istot o rozmiarach człowieka.

Lustro: Można dzięki niemu odbić atak spojrzeniem lub zajrzeć za róg.

Łom: Długi na metr czy pół żelazny pręt. Można przy jego pomocy otworzyć drzwi lub inne obiekty.

Młotek: Można go wykorzystać do budowy lub wspinaczki, używając żelaznych i drewnianych kolców.

Narzędzia złodziejskie: Zestaw zawiera wszystkie narzędzia niezbędne do otwierania zamków.

Oliwa – we flaszce: Można dzięki niej napełnić latarnię na 4 godziny (24 tury). Oprócz tego można ją wykorzystać jako broń:

► **Rzucanie:** Można podpalić ją i rzucić, jako swego rodzaju koktajl Mołotowa.

► **Kałuża:** Można też wylać oliwę na grunt – pokryje obszar o średnicy metra, a podpalona będzie palić się przez 1 turę, zadając obrażenia każdej istocie lub potworowi na obszarze kałuży.

► **Niewrażliwość:** Płonąca oliwa nie rani istot dysponujących naturalnym atakiem ogniowym.

Plecak: Dwa paski pozwalają na noszenie go na plecach, dzięki czemu obie ręce pozostają wolne. Pomieści do 400 monet.

Pochodnia: Pochodnia płonie przez 1 godzinę (6 tur), oświetlając obszar o promieniu 10 metrów. Można jej też użyć w walce (zob. statystyki broni, str. 26).

Racje żywnościowe – standardowe: Świeże, niezakonserwowane jedzenie.

Racje żywnościowe – żelazne: Suche i niepsujące się jedzenie, na długie podróże gdzie zdobycie świeżej żywności może być trudne.

Święty symbol: Osoba rzucająca czary objawień musi posiadać święty symbol swojego bóstwa – często noszony na szyi. Każda religia ma własny święty symbol.

Tyczka – trzymetrowa: Gruby na kilka centymetrów drąg – można przy jego pomocy dźgać czy przesuwać podejrzane obiekty w lochu.

Wilcze ziele (tojad): Odstrasza likantropy – jeśli uderzy się nim stworzenie w walce wręcz.

Woda święcona: Woda pobłogosławiona przez świętą osobę. Wykorzystuje się ją podczas religijnych ceremonii i może ranić martwiaki (zob. Walka, str. 50). Woda święcona traci swą moc, jeśli przeleje się ją do innego naczynia niż fiolki, w których została pobłogosławiona.

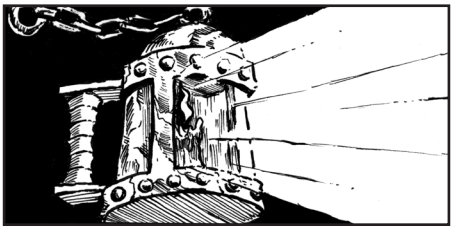
INNY SPRZĘT

Przedmioty opisane w tym dziale są najczęściej spotykane w sprzedaży. Gdyby PG chciała zakupić coś nieopisanego na tej liście, Sędzia może wykorzystać poniżej opisane przedmioty jako wskazówki, aby określić cenę i właściwości nowego przedmiotu – w tym statystyki w walce.

Worek – duży: Pomieści 600 monet wagi.

Worek – mały: Pomieści 200 monet wagi.

Żelazne szpikulce: Można przy ich pomocy podważyć drzwi, wspinać się, zakotwiczyć linę…



BROŃ I PANCERZ

Bronie

Przedmiot	Koszt w sz	Waga (monety)
Broń drzewcowa	7	150
Buzdygan	5	30
Kostur	2	40
Kusza	30	50
Lanca	5	120
Łuk, długi	40	30
Łuk, krótki	25	30
Maczuga	5	30
Miecz	10	60
Miecz, dwuręczny	15	150
Miecz, krótki	7	30
Młot bojowy	5	30
Oszczep	1	20
Proca	2	20
Sztylet	3	10
Sztylet, srebrny	30	10
Toporek	4	30
Topór bojowy	7	50
Włócznia	3	30

Amunicja

Amunicja	Koszt (sz)
Strzały (kołczan 20)	5
Bełty do kuszy	10
Strzała ze srebrnym grotem (1)	5
Kamienie do procy	darmowe

Pancerz

Zbroja	KO	Koszt (sz)	Waga (monety)
Skórznia	7 [12]	20	200
Kolczuga	5 [14]	40	400
Płytowa	3 [16]	60	500
Tarcza	+1	10	100

OBCIĄŻENIE (ZASADA OPCJONALNA)

Jeśli wykorzystujesz opcjonalną zasadę obciążenia (zob. Obciążenie, str. 41), traktuj obciążenie następująco

OPCJA 1: PODSTAWOWE OBCIĄŻENIE

Skórznia liczy się jako lekki pancerz, kolczuga i zbroja płytowa jako ciężki pancerz.

OPCJA 2: SZCZEGÓŁOWE OBCIĄŻENIE

W tabelach powyżej podaliśmy wagę pancerza i oręża. Waga broni dystansowych zawiera też ciężar amunicji i kołczanów.

Statystyki oręża w walce

Oręż	Obrażenia	Słowa kluczowe
Broń drzewcowa	1k10	Przyjęcie szarży, wręcz, powolna, dwuręczna
Buzdygan	1k6	Obuchowa, wręcz
Kostur	1k4	Obuchowa, wręcz, powolna, dwuręczna
Kusza	1k6	Dystansowa (1,5-25/26-50/51-75 m), Przeładowanie, Powolna, Dwuręczna
Lanca	1k6	Szarża, Wręcz
Łuk, długi	1k6	Dystansowa (1.5-20/21-45/46-64 m), Dwuręczna
Łuk, krótki	1k6	Dystansowa (1.5-15/16-30/31-45 m), Dwuręczna
Maczuga	1k4	Obuchowa, wręcz
Miecz	1k8	Wręcz
Miecz, dwuręczny	1k10	Wręcz, powolna, dwuręczna
Miecz, krótki	1k6	Wręcz
Młot bojowy	1k6	Obuchowa, wręcz
Oliwa	1k8	Dystansowa (1,5-3/4-6/7-9 m), rozpryskowa
Oszczep	1k4	Dystansowa (1,5-9/10-18/19-27 m)
Pochodnia	1k4	Wręcz
Proca	1k4	Obuchowa, Dystansowa (1.5-12/13-24/5-28 m)
Sztylet	1k4	Wręcz, Dystansowa (1,5-3/4-6/7-9 m)
Sztylet, srebrny	1k4	Wręcz, Dystansowa (1,5-3/4-6/7-9 m)
Toporek	1k6	Wręcz, Dystansowa (1,5-3/4-6/7-9 m)
Topór bojowy	1k8	Wręcz, Powolna, Dwuręczna
Woda święcona	1k8	Dystansowa (1,5-3/4-6/7-9 m), Rozpryskowa
Włócznia	1k6	Przyjęcie szarży, wręcz, dystansowa (1,5-6/7-12/13-24 m)

Obrażenia: Kość, którą rzucasz gdy wykorzystujesz opcjonalną zasadę różnych obrażeń w walce (zob. Walka, str. 50).

SŁOWA KLUCZOWE ORĘŻA

Dwuręczna: Wymaga użycia dwóch rąk, postać nie może używać tarczy ani innego przedmiotu trzymanego w dłoni.

Dystansowa: Broń miotana lub strzelecka (używana na odległość większą niż 1,5 metra). W nawiasach podano krótki (+1 do trafienia), średni i długi (-1 do trafienia) dystans.

Obuchowa: Mogą jej używać klerycy.

Powolna: Postać działa ostatnia w każdej rundzie walki (zob. walka str. 50).

Przeładowanie (zasada opcjonalna): Przeładowanie tego oręża zajmuje 1 rundę. Można z niej strzelać tylko co drugą rundę.

Przyjęcie szarży: Jeśli przygotowujesz się na szarżę, zadajesz podwójne obrażenia szarżującym potworom.

Rozpryskowa: Udany atak oznacza, że butelka roztrzaskuje się i oblewa cel płynem. Obrażenia zadaje w następnych dwóch rundach, gdy płyn ścieka z potwora.

Szarża: Jeśli poruszasz się konno z prędkością co najmniej 18 metrów i atakujesz, zadajesz podwójne obrażenia przy trafieniu.

Wręcz: Służy do walki w zwarciu, na odległość 1,5 metra lub mniej.

MAGIA

ZAKLĘCIA

Niektóre klasy PG potrafią rzucać czary, czyli zaklęcia. Zaklęcie to wzorzec magicznej energii, przechowywany w umyśle postaci. Gdy zostaje rzucone, znika z umysłu i musi zostać ponownie zapamiętane.

Magia tajemna i objawiona: Zaklęcia może zsyłać bóstwo lub siła wyższa (magia objawiona) albo można je opanować dzięki badaniom ezoterycznej wiedzy (magia tajemna).

Lista czarów: Klasa bohaterki określa, jakie zaklęcia może ona rzucać. Każda klasa rzucająca czary ma swoją własną listę zaklęć.

Zapamiętane czary: Poziom postaci określa, ile zaklęć może mieć równocześnie zapamiętanych.

Odwracalne zaklęcia: Niektóre czary można odwrócić – rzucić tak, by miały przeciwne działanie. Szczegóły podano w ich opisie.

ZAPAMIĘTYWANIE CZARÓW

Odpoczynek i czas zapamiętywania: Osoba rzucająca czary może je zapamiętać po przespanej bez przeszkód nocy. Sam proces zapamiętania wszystkich czarów trwa godzinę.

Duplikowanie zaklęć: Postać może zapamiętać to samo zaklęcie wiele razy, jeśli potrafi zapamiętać więcej niż jeden czar z tego samego kręgu.

RZUCANIE CZARÓW

Zapamiętane zaklęcie można rzucić, precyzyjnie odtwarzając wyuczone gesty i powtarzając mistyczne słowa.

Jednorazowość: Gdy zaklęcie zostanie rzucone, znika z umysłu rzucającego i następnego dnia można zapamiętać je ponownie.

Swoboda ruchów: Postać musi być w stanie swobodnie mówić i poruszać dłońmi. Nie można rzucać czarów, będąc zakneblowanym, związanym lub na obszarze magicznej ciszy.

Linia wzroku: O ile opis zaklęcia nie podaje inaczej, cel czaru (wskazany potwór, bohater, przedmiot lub obszar działania) musi być widziany przez osobę rzucającą czar.

EFEKTY CZARÓW

Wybór zaklęć: Niektóre zaklęcia mogą wpływać na wiele celów – być może wszystkie na danym obszarze, czy też na podstawie ich Kości Wytrzymałości. Jeśli opis zaklęcia nie podaje, jak określać cele, prowadzący musi zdecydować, czy dobiera się je losowo, czy może to zrobić rzucający itp.

Koncentracja: Niektóre zaklęcia podają, że rzucający musi skoncentrować się, by podtrzymywać magiczny efekt. O ile opis zaklęcia nie stanowi inaczej, dowolne inne działanie lub rozproszenie uwagi (w tym bycie zaatakowanym) sprawia, że koncentracja zostaje przerwana.

Efekty kumulatywne: Można korzystać naraz tylko z jednego zaklęcia usprawniającego jeden współczynnik (premię do ataku, KO, rzutu na obrażenia, rzutu obronnego itp.). Zaklęcia, które wpływają na różne współczynniki, można z sobą łączyć. Można też z sobą łączyć efekty czarów oraz magicznych przedmiotów.

MAGIA TAJEMNA

ZAPAMIĘTYWANIE ZAKLĘĆ

Osoby rzucające tajemne zaklęcia odczytują je z ksiąg czarów (zob. strona 30). Aby zapamiętać zaklęcia, czarownik musi wybrać je ze swojej księgi, którą musi mieć przy sobie.

ODWRACANIE ZAKLĘĆ

To, czy rzucisz normalne, czy odwrócone zaklęcie, określasz przy jego zapamiętywaniu. Czarownik magii tajemnej może zapamiętać obie formy zaklęcia, jeśli może zapamiętać więcej niż jeden czar określonego kręgu.

MAGIA OBJAWIONA

ZAPAMIĘTYWANIE ZAKLĘĆ

Osoby rzucające zaklęcia objawień zapamiętują je, modląc się do bogów. Podczas modlitwy mogą zapamiętać dowolny czar z listy swojej klasy, o ile mają wystarczająco wysoki poziom.

ODWRACANIE ZAKLĘĆ

Osoby władające objawioną magią mogą rzucić odwrócony czar, wymawiając słowa i wykonując gesty wstecz, gdy rzucają zaklęcie.

BOSKA NIEŁASKA

Osoby rzucające objawione czary muszą być wierne przykazaniom swojej postawy, zakonu i religii. Jeśli postać kiedykolwiek straci łaskę swojego bóstwa, może otrzymać związane z niełaską kary (określone przez Sędziego). Mogą to być kary do ataku (-1), zmniejszenie ilości zaklęć lub wysłanie na niebezpieczną wyprawę. Aby odzyskać przychylność bóstwa, postać musi dokonać jakiegoś wielkiego czynu na rzecz swojego bóstwa (wedle uznania Sędziego), na przykład: ofiarować magiczne przedmioty lub złoto, zbudować świątynię, nawrócić wielu ludzi, pokonać potężnego wroga bóstwa itp.

CZARY I POSTAWA BÓSTWA

Rzucający czary objawień może ściągnąć na siebie niełaskę bóstwa, jeśli rzuca zaklęcia (lub ich odwrócone wersje) w niezgodzie z postawą patrona.

► **Praworządne postaci**: Będą używać odwróconych wersji tylko w największej potrzebie.

► **Chaotyczne postaci**: Preferują używanie odwróconych wersji zaklęć, korzystając z normalnych wersji, tylko aby wspomóc sojuszników wiary.

► **Neutralne postaci**: Preferują albo normalne, albo odwrócone zaklęcia, zależnie od bóstwa, któremu służą (żadne bóstwo nie faworyzuje zarówno zwykłych, jak i odwróconych wersji zaklęć).

KSIĘGI CZARÓW

Czarownicy tajemni zapisują czary w swojej księdze.

Ilość czarów: Księga czarów postaci zawiera dokładnie tyle czarów, ile może zapamiętać jej właściciel (zależnie od jego klasy i poziomu).

POCZĄTKOWE ZAKLĘCIA

Czarownicy tajemni zaczynają rozgrywkę z tyloma zaklęciami w księdze czarów, ile mogą zapamiętać. Sędzia może wybrać te zaklęcia lub pozwolić graczowi wybrać je samemu.

DODAWANIE ZAKLĘĆ

Kiedy liczba zaklęć, które mag może zapamiętać, wzrasta (np. poprzez zdobycie poziomu doświadczenia), może on dodać nowe czary do swojej księgi. W ten sposób liczba zaklęć w księdze stanie się równa całkowitej liczbie zaklęć możliwych do zapamiętania. Poznanie nowych czarów może odbyć się na dwa sposoby:

► **Nauka**: Bohater może zwrócić się do gildii magów lub nauczyciela, aby poznać nowe zaklęcie. Trwa to tydzień czasu gry. Sędzia może pozwolić graczce wybrać zaklęcia, których nauczy się w ten sposób.

► **Samodzielne badania**: Można też dodać zaklęcia do księgi dzięki magicznym badaniom (szczegóły znajdziesz w pełnych zasadach OSE).

UTRACONA KSIĘGA CZARÓW

Jeśli księga czarów tajemnego czarownika została zniszczona lub utracona, można ją odtworzyć:

► **Koszt**: Koszt odtworzenia księgi to 1 tydzień czasu gry i 1000 sz za krąg każdego zaklęcia w niej zapisanego. Na przykład odtworzenie księgi zawierającej dwa czary pierwszego kręgu i jeden drugiego to 4 tygodnie i 4 tysiące sztuk złota.

► **Całkowite poświęcenie**: Odtworzenie księgi czarów wymaga pełnej koncentracji. Bohater nie może zajmować się żadną inną aktywnością w tym czasie.

ZNALEZIONE KSIĘGI CZARÓW

Każdy czarownik magii tajemnej zapisuje swoje zaklęcia tak, by tylko właściciel księgi mógł ją odczytać bez pomocy magii.

CZARY KLERYKA

PIERWSZY KRĄG

1. *Leczenie lekkich ran (zadawanie lekkich ran)*
2. Ochrona przed zimnem
3. Ochrona przed złem
4. *Oczyszczenie żywności i wody*
5. Światło (ciemność)
6. Usunięcie strachu (wywołanie strachu)
7. *Wykrycie magii*
8. Wykrycie zła

Potężniejsze czary kleryka (szczegóły znajdziesz w pełnej wersji OSE)

DRUGI KRĄG

1. Błogosławieństwo *(splugawienie)*
2. Cisza — 3 metry
3. Ochrona przed ogniem
4. Poznanie charakteru
5. Rozmawianie ze zwierzętami
6. Unieruchomienie osoby
7. Wykrycie pułapek
8. Zauroczenie węży

TRZECI KRĄG

1. Leczenie chorób *(wywołanie choroby)*
2. Powiększenie zwierzęcia
3. Trwałe światło (*trwała ciemność*)
4. Usunięcie klątwy (*klątwa*)
5. Wykrycie przedmiotu
6. Zaklęcie broni

ODWRACALNE CZARY

Jeśli zaklęcie da się odwrócić (zob. Magia, str. 28), nazwę odwróconego zaklęcia podano w nawiasach.

CZARY MAGA

PIERWSZY KRĄG

1. Brzuchomówstwo
2. Czytanie języków
3. Czytanie magii
4. Lewitujący dysk
5. Magiczny pocisk
6. Ochrona przed złem
7. Światło (ciemność)
8. Tarcza
9. Uśpienie
10. Wykrycie magii
11. Zamknięcie wrót
12. Zauroczenie osoby

Potężniejsze czary maga (szczegóły znajdziesz w pełnej wersji OSE)

DRUGI KRĄG

1. *ESP*
2. Kołatka
3. Lewitacja
4. Magiczne zamknięcie
5. Niewidzialność
6. Sieć
7. Stałe światło (stała ciemność)
8. Widmowa siła
9. Wykrycie niewidzialnego
10. Wykrycie przedmiotu
11. Wykrycie zła
12. Zwierciadlany obraz

TRZECI KRĄG

1. Błyskawica
2. Infrawizja
3. Jasnowidzenie
4. Kula ognia
5. Lot
6. Niewidzialność — 3 metry
7. Ochrona przed złem — 3 metry
8. Ochrona przed zwykłymi pociskami
9. Oddychanie pod wodą
10. Przyspieszenie
11. Rozproszenie magii
12. Unieruchomienie osoby

CZARY KLERYKA: KRĄG 1

LECZENIE LEKKICH RAN

Czas trwania: Natychmiastowy

Zasięg: Czarujący lub dotknięta istota

To zaklęcie ma dwa zastosowania:

1. **Uzdrowienie żywej istoty.** Przywraca 1k6+1 punktów wytrzymałości. Nie może sprawić, by ich ilość przekroczyła maksimum.
2. **Uzdrowienie paraliżu.** Usuwa paraliż.

ODWRÓCONE: ZADAWANIE LEKKICH RAN

Zadaje 1k6+1 punktów obrażeń dotkniętemu stworzeniu. W walce trzeba wykonać udany test ataku wręcz.

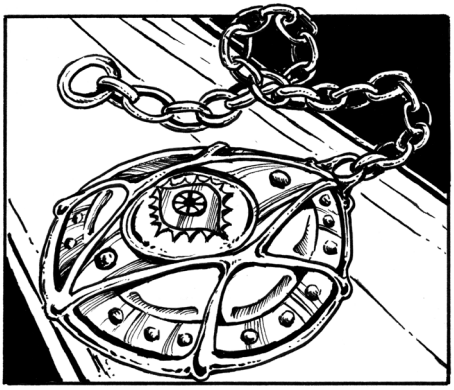
WYKRYCIE ZŁA

Czas trwania: 6 tur
Zasięg: 36 metrów

Zaklęcie sprawia, że przedmioty zaklęte dla złych celów lub żywe istoty mające złe intencje lśnią magicznym blaskiem.

Wykrycie zamiarów: To zaklęcie nie pozwala na czytanie myśli, ale pozwala na ogólne wyczuwanie złych zamiarów.

Co jest złe?: Sędzia musi określić, co jest „złe". Pewne rzeczy wyrządzają innym szkody – jak pułapki – ale nie są „złe".



WYKRYCIE MAGII

Czas trwania: 2 tury
Zasięg 18 metrów

Zaklęte przedmioty, obszary i stworzenia lśnią. Odkrywa zarówno stałe jak i tymczasowe zaklęcia.

ŚWIATŁO

Czas trwania: 12 tur
Zasięg: 36 metrów

To zaklęcie wywołuje jeden z trzech efektów:

1. **Przywołanie światła**: Oświetla obszar o promieniu 4,5 metra. Blask jest jasny i można przy nim czytać, ale nie jest tak mocny jak światło dnia. Ten czar można rzucić na przedmiot – wtedy światło przemieszcza się wraz z nim.
2. **Oślepienie istoty**. Możesz rzucić zaklęcie na jej oczy. Jeśli cel nie zda rzutu obronnego przeciwko zaklęciom, jest oślepiony na cały czas jego trwania. Oślepiona istota nie może atakować.
3. **Rozproszenie ciemności**. Światło może rozproszyć ciemność (patrz niżej).

ODWRÓCONE: CIEMNOŚĆ

Tworzy obszar magicznej ciemności o promieniu 4,5 metra, nieprzeniknionej dla normalnego wzroku (ale nie infrawizji). Tak jak światło, może oślepić istotę lub rozproszyć czar światła.

OCHRONA PRZED ZŁEM

Czas trwania: 12 tur
Zasięg: Osoba rzucająca

To zaklęcie chroni rzucającego przed atakami ze strony istot o odmiennej postawie na następujące sposoby:

► **Premie**: Rzucający zyskuje +1 do rzutów obronnych przeciwko atakom lub specjalnym zdolnościom wskazanych istot.

► **Ataki wrogich stworzeń**: Ataki na rzucającego mają modyfikator –1.

Zaklęte, stworzone lub wezwane stworzenia: Ten czar sprawia, że takie istoty nie mogą zaatakować rzucającego wręcz, choć mogą atakować na dystans. Jeśli rzucający sam zaatakuje taką istotę w walce wręcz, ochrona znika (bohater zachowuje jednak premie do rzutów obronnych i ochronę przed atakami).

OCZYSZCZENIE ŻYWNOŚCI I WODY

Czas trwania: Stały
Zasięg: 3 metry

To zaklęcie sprawia, że zepsute, zatrute lub w inny sposób skażone jedzenie i woda stają się oczyszczone, nadają się do jedzenia i picia. Może dotyczyć jednej z następujących rzeczy:

Napój: 6 litrów.

Racje żywnościowe: Jedna racja żywnościowa (żelazna lub standardowa).

Żywność niekonserwowana: Ilość wystarczająca dla 12 osób wielkości dorosłego człowieka.

USUNIĘCIE STRACHU

Czas trwania: 2 tury
Zasięg: Rzucający lub dotknięta istota

Dotknięta istota zostaje uspokojona, pozbawiona wszelkiego lęku. Magicznie wywołany strach może zostać rozproszony, ale wymaga to od celu zdania rzutu obronnego przeciwko zaklęciom. Zyskuje on do niego premię +1 za poziom czarującego.

ODWRÓCENIE: WYWOŁANIE STRACHU

Czar powoduje, że cel w promieniu 36 metrów zacznie uciekać przez cały czas jego trwania, chyba że zda rzut obronny przeciwko zaklęciom.

OCHRONA PRZED ZIMNEM

Czas trwania: 6 tur
Zasięg: 9 metrów

Wszystkie stworzenia w zasięgu są chronione przed zimnem:

► **Normalne zimno**: Niemagiczna temperatura poniżej zera nie ma wpływu na cel.

► **Premia do rzutów obronnych**: +2 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko magicznym atakom lub opartymi na zimnie.

► **Redukcja obrażeń**: Obrażenia od zimna maleją o 1 punkt obrażeń na każdą kość (każda kość zadaje minimalnie 1 punkt obrażeń).

CZARY MAGA 1. KRĘGU

ZAUROCZENIE OSOBY

Czas trwania: Dzień lub więcej (patrz opis)

Zasięg: 36 metrów

Jeden człowiek, nieczłowiek lub humanoidalny potwór musi zdać rzut obronny przeciwko zaklęciom albo zostanie zauroczony, jak jest opisane poniżej:

► **Przyjaźń**: Cel uważa czarującego za zaufanego przyjaciela i sojusznika i będzie go bronić.

► **Rozkaz**: Jeśli mówią wspólnym językiem, osoba czarująca może wydawać rozkazy zauroczonej osobie, która będzie postępować zgodnie z nimi.

► **Natura celu**: Rozkazy, które nie są zgodne z nawykami lub postawą celu, mogą być zignorowane.

► **Samobójcze prośby**: Zauroczona istota nie będzie wykonywać rozkazów samobójczych lub w oczywisty sposób szkodliwych dla niej.

► **Ograniczenia**: Humanoidalne istoty o więcej niż 4+1 KW oraz martwiaki nie mogą zostać zauroczone przy pomocy tego czaru.

► **Czas trwania**: Urok trwa cały czas, ale cel może wykonywać rzuty obronne przeciwko zaklęciom co pewien czas, zależnie od swojej wartości INT. Udany rzut obronny sprawia, że zaklęcie się kończy.

► **INT 3-8**: Nowy rzut co miesiąc.

► **INT 9-12**: Nowy rzut co tydzień.

► **INT 13-18**: Nowy rzut co dzień.

WYKRYCIE MAGII

Czas trwania: 2 tury
Zasięg 18 metrów

Zaklęte przedmioty, obszary i stworzenia lśnią. Ujawnia to zarówno stałe, jak i tymczasowe zaklęcia.

LEWITUJĄCY DYSK

Czas trwania: 6 tur
Zasięg: 2 metry

Rzucający przywołuje nieco wklęsły, kolisty dysk z czystej magicznej mocy, który podąża za nimi i może przenosić ładunki.

► **Wymiary**: Dysk ma 1,5 metra średnicy i jest głęboki na kilka centymetrów.

► **Ładunek**: Dysk może przenosić 5000 monet (250 kg).

► **Ruch**: Dysk lewituje na wysokości pasa i pozostaje stabilny, unosząc się w pionie w zasięgu czaru.

► **Koniec**: Gdy dysk zniknie pod koniec działania, wszystko, co przenosił, upada na ziemię.

ZAMKNIĘCIE WRÓT

Czas trwania: 2k6 tur
Zasięg: 3 metry

To zaklęcie magicznie sprawia, że wrota, drzwi, okno czy innego typu przejście pozostaje zamknięte.

► **Otwarcie magią**: Czar kołatka natychmiast otwiera zamknięte wrota.

► **Otwarcie siłą**: Stworzenia mające przynajmniej 3 KW więcej niż rzucający mogą, przy pewnym wysiłku, otworzyć wrota w czasie jednej rundy.

ŚWIATŁO

► **Czas trwania**: 6 tur + 1 na poziom

► **Zasięg**: 36 metrów

To zaklęcie ma jeden z trzech efektów:

1. Przywołanie światła: Oświetla obszar o promieniu 4,5 metra. Blask jest jasny i można przy nim czytać, ale nie jest tak mocny jak światło dnia. Ten czar można rzucić na przedmiot – wtedy światło przemieszcza się wraz z nim.

2. Oślepienie istoty: Możesz rzucić zaklęcie na jej oczy. Jeśli cel nie zda rzutu obronnego przeciwko zaklęciom, jest oślepiony na cały czas jego trwania. Oślepiona istota nie może atakować.

3. Rozproszenie ciemności: Światło może rozproszyć ciemność (patrz niżej).

ODWRÓCONE: CIEMNOŚĆ

Tworzy obszar magicznej ciemności o promieniu 4,5 metra, nieprzeniknionej dla normalnego wzroku (ale nie infrawizji). Tak jak światło, może oślepić istotę lub rozproszyć czar światła.

MAGICZNY POCISK

Czas trwania: 1 tura
Zasięg: 45 metrów

To zaklęcie tworzy lśniącą strzałkę z energii, którą czarownik może rzucić we wskazany cel w zasięgu.

► **Trafienie**: Pocisk zawsze trafia w cel (nie wykonuje się rzutu na trafienie ani rzutów obronnych).

► **Obrażenia**: Pocisk zadaje 1k6+1 obrażeń.

► **Wiele pocisków**: Co potężniejsi czarownicy mogą przywołać więcej pocisków. Tworzą w ten sposób dwa dodatkowe pociski za 5 poziomów doświadczenia czarownika (tzn. Łącznie 3 pociski na poziomie 6-10, 5 pocisków na poziomie 11-15 itd.). Można nimi rzucić w jeden cel lub rozdzielić je na kilka.

OCHRONA PRZED ZŁEM

Czas trwania: 12 tur
Zasięg: Osoba rzucająca

To zaklęcie chroni rzucającego przed atakami ze strony istot o innej postawie, jak poniżej:

► **Premie**: Rzucający zyskuje +1 do rzutów obronnych przeciwko atakom lub specjalnym zdolnościom wskazanych istot.

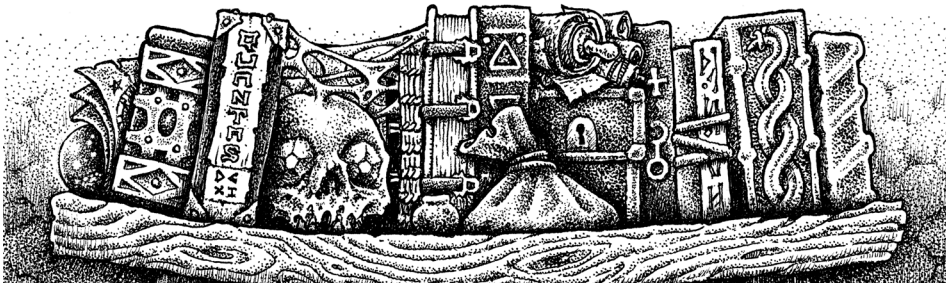
► **Ataki wrogich stworzeń**: Ataki na rzucającego mają modyfikator –1.

► **Zaklęte, stworzone lub wezwane stworzenia**: Ten czar sprawia, że te istoty nie mogą zaatakować rzucającego w walce wręcz, choć mogą atakować na dystans. Jeśli rzucający sam zaatakuje taką istotę w walce wręcz, ochrona pryska (bohater zachowuje jednak premie do rzutów obronnych i ochronę przed atakami).

CZYTANIE JĘZYKÓW

Czas trwania: 2 tury
Zasięg: Rzucający

Przez czas trwania zaklęcia rzucający może odczytywać dowolny język, zaszyfrowaną wiadomość, mapy czy inne spisane instrukcje. To zaklęcie nie umożliwia mówienia nieznanymi językami.



CZYTANIE MAGII

Czas trwania: 1 tura
Zasięg: Rzucający

Rzucając czytanie magii, czarownik może odcyfrować magiczne inskrypcje i runy:

► **Zwoje**: Możesz odczytać magiczny tekst na zwoju zaklęć tajemnych. Czarownik będzie odtąd mógł używać zwoju w przyszłości.

Księgi czarów: odczytać księgę czarów innego czarownika rzucającego czary magii tajemnej.

► **Inskrypcje**: Możesz odczytać runy i magiczne słowa zapisane na przedmiocie lub powierzchni.

► **Zrozumienie**: Gdy odczytałeś magiczną inskrypcję korzystając z czytania magii, możesz od tej pory odczytać ją za każdym razem, bez potrzeby ponownego rzucenia tego czaru.

TARCZA

Czas trwania: 2 tury
Zasięg: Rzucający

Czar tworzy niewidzialne pole siłowe, które daje rzucającej poprawioną KO:

► **Przeciwko atakom dystansowym**: KO 2 [17]

► **Przeciwko innym atakom**: KO 4 [15]

UŚPIENIE

Czas trwania: 4k4 tur
Zasięg: 75 metrów

Zaklęcie sprawia, że stworzenia – nie martwiaki – zapadają w magiczny sen. To zaklęcie może wpłynąć albo:

1. Na jedno stworzenie o maks. 4+1 Kościach Wytrzymałości.
2. Na grupę stworzeń liczących sobie do 2k8 Kości Wytrzymałości, o ile mają najwyżej 4 KW.

Gdy rzucasz zaklęcie na grupę słabszych istot, zastosowanie mają poniższe zasady:

► **Najsłabsi najpierw**: Cele o najmniejszej liczbie KW ulegają zaklęciu jako pierwsze.

► **KW**: Potwory o mniej niż 1 KW liczą się jako mające 1 KW. Potwory z premią do KW ignorują ją (np. potwór 3+2 KW liczy się jako mający 3 KW).

► **Nadwyżka**: Nadliczbowe KW, które nie mogą wpłynąć na żadną istotę, są tracone.

► **Zabójstwo**: Stworzenia zaklęte przy pomocy tego czaru są bezradne i można je zabić natychmiast, używając broni tnącej.

► **Przebudzenie**: Uderzenie – nawet niezadające obrażeń – obudzi śpiącą istotę.

BRZUCHOMÓWSTWO

Czas trwania: 2 tury
Zasięg: 18 metrów

Czarodziej może sprawić, że jego głos będzie wydawał się dochodzić z dowolnego miejsca lub źródła (np. posągu lub zwierzęcia) znajdującego się w zasięgu.

POSZUKIWANIE PRZYGÓD

SKŁAD DRUŻYNY

Rozmiar grupy: Idealny rozmiar drużyny to od 6 do 8 postaci – wystarczająco duża, by móc stawić czoła wyzwaniom stawianym przez przygodę, ale nie na tyle duża, by stała się zdezorganizowana. Jeśli w grze nie ma wystarczającej liczby postaci, gracze mogą zwerbować najmitów.

Klasy: Dobrze, jeśli drużyna składa się z przedstawicieli różnych klas poszukiwaczy przygód. Postacie skupione na walce będą mogły chronić resztę grupy przed niebezpieczeństwem, podczas gdy inne klasy władają magią magię lub mają inne unikalne zdolności przydatne w różnych sytuacjach, które mogą pojawić się podczas przygody.

Poziom: Gdy do gry dołączają nowi bohaterowie, poziomy doświadczenia postaci w grupie mogą stać się bardzo zróżnicowane. Zaleca się, aby postacie, które dzieli więcej niż cztery poziomy, szukały przygód osobno, ponieważ wyzwania i nagrody odpowiednie dla postaci o różnych poziomach doświadczenia mogą być bardzo różne.

USTALCIE PORZĄDEK MARSZU

Przed wyruszeniem na przygody gracze powinni ustalić, w jakiej kolejności przemierzają ciasne korytarze. To nazywamy porządkiem marszu. Na przykład gracze i graczki mogą zdecydować, że poruszają się w trójszeregu – najcięższej opancerzeni bohaterowie na froncie, słabsi pośrodku, a tyły zabezpiecza ariergarda. Możecie też określić porządek marszu dla typowych sytuacji: eksploracja, walka, otwieranie drzwi, przeszukiwanie.

RZECZNICZKA

Jeśli gracze chcą, mogą wskazać jedną osobę ze swojego grona, by służyła jako „głos drużyny", czyli rzeczniczka czy rzecznik. Ten gracz jest odpowiedzialny za informowanie Sędziego o działaniach drużyny i jej ruchach jako całości. Przekazanie tej roli jednej graczce – zamiast indywidualnie informować Sędziego o akcjach każdego PG z osobna – może przyspieszyć grę.

Postać rzeczniczki zazwyczaj jest liderką drużyny i powinna mieć wysoką Charyzmę, a w porządku marszu stać w pierwszej linii lub blisko niej.

KARTOGRAF

Jeden z graczy powinien rysować mapę eksplorowanych obszarów na podstawie opisów Sędziego. Na mapie można też zaznaczać napotkane potwory, pułapki, wskazówki czy informacje o nieodkrytych obszarach.

PODZIAŁ SKARBÓW

Łupy z przygody można podzielić między postaci, które przeżyły, wedle życzeń graczy.

Niemagiczny skarb: Złoto i inne bogactwa można podzielić po równo między bohaterów graczy.

Magiczne przedmioty: Gracze muszą zdecydować, która postać otrzyma jaki przedmiot. Można to uczynić przez losowanie – niech każdy gracz rzuci kostką i porównajcie wyniki. Osoba, która wyrzuciła najwięcej oczek, wybiera jako pierwsza, potem kolejny gracz i tak dalej.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Wszystkie postaci, które przeżyją przygodę, otrzymują PD – Punkty Doświadczenia. PD zdobywa się na dwa sposoby: poprzez zdobywanie skarbów i pokonywanie potworów.

ZDOBYTE SKARBY

Skarby, które bohaterowie zdobyli w przygodzie, przekładają się na Punkty Doświadczenia – zazwyczaj to ¾ całkowitej ilości PD.

Niemagiczny skarb: Bohaterowie zyskują 1PD za 1 sztukę złota wartości skarbów.

Magiczne skarby: Nie zapewniają PD.

POKONANE POTWORY

Wszystkie potwory pokonane przez drużynę (tj. zabite, przechytrzone, schwytane, odstraszone) zapewniają PD zależnie od swojej potęgi – zobacz tabelę po prawej stronie.

Podstawowe PD: Wartość PD potwora zależy od liczby jego Kości Wytrzymałości.

Premiowe PD za zdolność: Za każdą specjalną zdolność potwora jego wartość w PD rośnie. Specjalne zdolności wymieniono w statystykach potworów, a każda gwiazdka po zapisie KW oznacza jedną zdolność dającą dodatkowe PD.

Potwory z premiowymi punktami wytrzymałości: Potwory, które mają dodatkowe punkty wytrzymałości (np. KW 4+2) są potężniejsze i wymieniono je osobno. Na przykład potwór z 2 KW jest wart 20 PD, ale 2+2 KW jest wart 25 PD.

Więcej KW: Za każdą KW powyżej 21 dodaj 250 PD do bazowej i premiowej wartości.

Niezwykłe niebezpieczeństwo: Potwora pokonanego w niezwykle niebezpiecznych okolicznościach można liczyć tak, jakby był w następnym wierszu pod względem KW.

PD za pokonane potwory

KW potwora	Podstawowe PD	Premiowe PD/ zdolność
Mniej niż	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7–7+	450	400
8–8+	650	550
9–10+	900	700
11–12+	1,100	800
13–16+	1,350	950
17–20+	2,000	1,150
21–21+	2,500	2,000

PODZIAŁ DOŚWIADCZENIA

PD za skarby i pokonane potwory należy zsumować i podzielić równo między wszystkie postaci biorące udział w przygodzie – w tym najmitów.

Przyznane PD dzieli się zawsze po równo, niezależnie od tego, jak gracze zechcą podzielić skarby.

PREMIE I KARY

Sędzia może przyznać premiowe PD graczom, którzy dobrze się spisali – podobnie gracze, którzy nie dopełnili swych obowiązków, mogą ponieść karę.

CZAS, OBCIĄŻENIE I RUCH

ŚLEDZENIE CZASU

Gdy rozgrywacie przygodę, Sędzia powinien notować upływ czasu w fikcyjnym świecie gry – śledzić czas w grze. Jest on odmienny od czasu rzeczywistego: gracze i prowadząca mogą w kilka sekund opisać coś, co Postaciom Graczy zajmie godziny lub nawet dni.

Na przykład postaci mogą eksplorować podziemia, Sędzia notuje liczbę tur – ale gdy eksplorują dzicz, notuje liczbę dni, które upłynęły.

Zadaniem prowadzącego jest ocenianie tego, co można osiągnąć w danym czasie.

ZASOBY

Wraz z upływem czasu w grze, Sędzia powinien zwracać szczególną uwagę na zasoby zużywane przez drużynę. Na przykład żywność, wodę, paliwo do latarni, czas trwania zaklęć lub magicznych efektów itp.

ŚLEDZENIE RUCHÓW

Gdy postaci graczy eksplorują fikcyjny świat, Sędzia musi śledzić ich położenie na uprzednio przygotowanej mapie. Mapa zazwyczaj nie jest dostępna graczom, którzy muszą polegać na opisach prowadzącego.

Aby określić, ile czasu zajmie postaciom przejście z jednego obszaru do innego, Sędzia musi użyć tempa ruchu postaci (zob. str. 49).

GRUPOWE TEMPO RUCHU

Drużyna poszukiwaczy przygód zazwyczaj trzyma się razem. Tempo ruchu całej drużyny równe jest tempu ruchu jej najwolniejszego członka.

WYMIARY

CZAS: RUNDA I TURA

Oprócz normalnego czasu (godziny, minuty, dni itp.) czas gry mierzymy też w następujących jednostkach:

Tura: 10 minut czasu gry. W jednej godzinie mamy 6 tur. Czas mierzymy w turach podczas eksploracji podziemi (zob. str. 46).

Runda: 10 sekund czasu gry. W jednej turze mamy więc 60 rund. Czas w rundach mierzymy podczas spotkań – zwłaszcza podczas walki (zob. Spotkania, str. 48 i Walka, str. 50).

ODLEGŁOŚĆ

Choć oryginalna wersja OSE i gry B/X mierzyła wszystko w calach, jardach i milach, dla wygody polskiego odbiorcy wszystko przeliczyliśmy na jednostki używane na całym świecie. Jeśli chcesz używać siatki, założyliśmy, że jedno „pole" na siatce to 5 stóp, czyli półtora metra.

WAGA: MONETY

Waga stanowi problem najczęściej tylko przy określaniu maksymalnego obciążenia postaci (zob. dalej). Ponieważ najpopularniejszą formą skarbu są monety, wagę mierzymy w monetach – dwadzieścia monet to jeden kilogram.

OBCIĄŻENIE (ZASADA OPCJONALNA)

Niektóre drużyny mogą chcieć mierzyć dokładną ilość obciążenia postaci i to, jak wpływa ono na jej szybkość.

ŚLEDZENIE OBCIĄŻENIA

Obciążenie w grze odzwierciedla nie tylko rzeczywistą masę przenoszonych przedmiotów, ale także ich poręczność.

Skarby: Musisz śledzić obciążenie wynikające z przenoszonych skarbów. Wagę najpowszechniejszych rodzajów skarbu podano w tabeli poniżej. Osoba prowadząca powinna określić wagę innych łupów.

Sprzęt: Obok podajemy dwie opcje śledzenia obciążenia typowego sprzętu poszukiwaczy przygód. Cała drużyna powinna korzystać z jednego systemu.

Maksymalne obładowanie: Bohater może unieść najwyżej 1600 monet – więcej sprawi, że nie będzie mógł się poruszać.

Obciążenie skarbów w monetach

Skarb	Waga w monetach
Moneta	1
Klejnot	1
Biżuteria	10
Eliksir	10
Berło	20
Zwój	1
Laska	40
Różdżka	10

OPCJA 1: PODSTAWOWE OBCIĄŻENIE

Skarb: Mierz wagę przenoszonego skarbu, by upewnić się, że nie przekroczysz maksymalnego obciążenia.

Sprzęt: Waga pancerza, oręża i noszonego sprzętu nie wlicza się do maksymalnego obciążenia i nie musisz jej mierzyć.

Tempo ruchu: Na tempo ruchu wpływa rodzaj pancerza noszonego przez postać i to, czy przenosi ona wielkie ilości łupów – określone przez prowadzącego. Dokładna waga łupów nie ma wpływu na tempo ruchu.

Podstawowe obciążenie

	Tempo ruchu	
Pancerz noszony	Bez skarbów	Obładowanie skarbem
Bez zbroi	36 (12) m	27 (9) m
Lekki pancerz	27 (9) m	18 (6) m
Ciężki pancerz	18 (6) m	9 (3) m

OPCJA 2: SZCZEGÓŁOWE OBCIĄŻENIE

Skarb: Dokładna waga monet i innego skarbu liczy się do obciążenia.

Sprzęt: Waga noszonego pancerza i broni również wlicza się do obciążenia (podaliśmy ją na liście sprzętu). Załóż, że „zestaw poszukiwacza przygód" (plecak, worki, racje) liczy się ogólnie jako 80 monet.

Tempo ruchu: Na tempo ruchu wpływa całkowite obciążenie postaci, w tym skarby, broń i zbroja.

Szczegółowe obciążenie

Obciążenie	Tempo ruchu
Do 400 monet	36 (12) m
Do 600 monet	27 (9) m
Do 800 monet	18 (6) m
Do 1600 monet	9 (3) m

TESTY CECH

Prowadzący może użyć cech postaci, by określić jej szanse na wykonanie ryzykownych działań.

TEST CECHY

Gracz rzuca 1k20; jeśli wynik jest mniejszy lub równy wartości cechy, próba się powiodła. Jeżeli wynik jest większy od cechy, test zakończył się niepowodzeniem.

MODYFIKATORY

Do wyniku rzutu na kości można zastosować premię lub karę – zależnie od trudności zadania. Modyfikator -4 oznacza stosunkowo łatwe zadanie, a +4: bardzo trudne.

1 I 20

Naturalna jedynka na kości zawsze powinna być traktowana jako sukces, a naturalna 20 – jako porażka.

OBRAŻENIA, LECZENIE I ŚMIERĆ

Wszystkie postaci i potwory mają pulę punktów wytrzymałości, która odzwierciedla ich zdolność unikania śmierci. Wiele rodzajów ataku – w tym walka z użyciem broni – powodują utratę punktów wytrzymałości.

ŚMIERĆ

Postać lub potwór, który osiągnie 0 lub mniej punktów wytrzymałości, ginie.

ZNISZCZENIE PRZEDMIOTÓW

Jeżeli postać zginie w wyniku niszczycielskiego zaklęcia lub specjalnego ataku – na przykład czaru błyskawica lub smoczego zionięcia, zakłada się, że jej sprzęt zostanie zniszczony.

ZNISZCZENIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Magiczne przedmioty posiadane przez postać, która zginęła na skutek niszczycielskiego ataku, mogą jednak zostać nienaruszone:

► **Rzut obronny**: Zmarła postać może wykonać rzut obronny dla każdego przedmiotu, używając odpowiedniej wartości swojego rzutu obronnego.

► **Premie**: Przedmioty zapewniające premię w walce (takie jak magiczny pancerz i oręż) mogą doliczyć tę premię do swojego rzutu obronnego.

LECZENIE

Naturalne: Każdy dzień całkowitego odpoczynku przywraca postaci lub potworowi 1k3 punkty wytrzymałości. Przerwany odpoczynek oznacza, że postać lub potwór nie odzyska dziś punktów.

Magiczne: Można też uleczyć postać magią – eliksirami lub czarami. To leczenie jest natychmiastowe. Można połączyć z sobą oba rodzaje leczenia.

RZUTY OBRONNE

Wszystkie postaci i potwory mogą wykonać rzut obronny, żeby uniknąć skutków pewnych magicznych lub specjalnych ataków.

KATEGORIE

Mamy pięć kategorii rzutów obronnych wykorzystywanych w poniższych sytuacjach:

► **Śmierć lub trucizna (Ś)**: Gdy postać zostaje trafiona promieniem śmierci lub ulega zatruciu.

► **Różdżki (R)**: Gdy postać jest celem efektu, którego źródłem jest magiczna różdżka.

► **Paraliż i petryfikacja (P)**: Gdy postać jest celem efektu, który paraliżuje lub zmienia ją w kamień.

► **Zionięcia (Z)**: Gdy postać jest celem smoczego oddechu (lub innego podobnego ataku potwora)

► **Czary, berła i laski (C)**: Gdy postać jest celem szkodliwego zaklęcia lub efektu magicznego berła, lub laski.

KIEDY WYKONUJE SIĘ RZUT OBRONNY

Odpowiedni rodzaj rzutu obronnego oraz efekty sukcesu lub porażki są podane w opisie zaklęcia, ataku potwora lub scenariuszu przygody.

TABELE RZUTÓW OBRONNYCH

Postaci: Każda klasa postaci ma własną tabelę opisującą wartości rzutów obronnych dla postaci danego poziomu.

WYKONYWANIE RZUTÓW OBRONNYCH

Kiedy zaklęcie lub specjalny atak wymaga rzutu obronnego, gracz lub Sędzia musi rzucić 1d20 i porównać wynik z odpowiednią wartością rzutu obronnego.

Większy lub równy: Wynik większy lub równy wartości rzutu obronnego oznacza sukces.

Niższy: Wynik mniejszy niż wartość rzutu obronnego oznacza porażkę.

UDANY RZUT OBRONNY

Obrażenia: Jeśli efekt zadawał obrażenia, postać po zdanym rzucie obronnym odnosi ich połowę.

Inne efekty: Udany rzut obronny przeciwko efektowi niezadającemu obrażeń oznacza, że efekt został całkowicie zanegowany.

RZUT OBRONNY PRZECIWKO TRUCIŹNIE

Porażka: Nieudany rzut na truciznę kończy się zazwyczaj śmiercią postaci.

Obrażenia: Jeśli trujący atak zadaje ponadto obrażenia, na obrażenia nie wpływa zdany lub niezdany rzut obronny przeciwko truciźnie (Ś)

NIEBEZPIECZEŃSTWA I ZAGROŻENIA

WSPINACZKA

Gdy postaci wspinają się w trudnych, niebezpiecznych sytuacjach, prowadzący może od nich zażądać rzutu na Zręczność.

STROME ŚCIANY

Bardzo stromych i pionowych ścian nie da się pokonać bez odpowiedniego sprzętu. Niektóre postaci mogą mieć zdolności pozwalające im na pokonywanie takich przeszkód bez pomocy specjalnego wyposażenia.

CIEMNOŚĆ

Podczas ekspedycji do podziemi postaci będą chciały mieć przy sobie źródło światła. Typowe źródła światła oświetlają obszar o promieniu 9 metrów.

INFRAWIZJA

Wszystkie potwory i wiele ras nieludzi mają specjalny rodzaj wzroku pozwalający im na widzenie w ciemności – tak zwaną infrawizję.

Tony ciepła: Postaci korzystające z infrawizji postrzegają energię cieplną promieniującą z żywych istot. Na ogół żywe istoty będą widoczne w żywych barwach, chłodne przedmioty będą szare, a bardzo zimne obiekty – czarne.

Czytanie: Infrawizja nie pozwala postaci na czytanie – nie umożliwia postrzegania drobnych szczegółów.

Zasięg: Infrawizja ma ograniczony zasięg (18 metrów dla potworów – chyba że opis potwora mówi inaczej).

Zakłócenie: Infrawizja działa tylko w ciemności. Widoczne światło (normalne lub magiczne) i silne źródła ciepła mogą ją zakłócić.

ŚWIATŁO I ZASKOCZENIE

Postaci i potwory używające światła w ciemności z reguły nie mogą zaskoczyć przeciwnika (zob. Spotkania, str. 48), ponieważ są widoczne z daleka.

UPADKI

Upadek z wysokości na twardą powierzchnię zada 1k6 obrażeń za każde 3 metry upadku.

BŁĄDZENIE

Jeśli postaci podążają szlakami, drogami lub kierują się znanymi punktami orientacyjnymi, nie ma obawy, że się zgubią. Podobnie, podróżowanie z niezawodnym przewodnikiem sprawia, że postaci nie zabłądzą. Jednak podczas podróży przez niezbadane, otwarte tereny łatwo jest stracić orientację.

Szansa na zgubienie się zależy od rodzaju terenu, który postaci eksplorują.

EFEKTY ZGUBIENIA SIĘ

Jeśli drużyna się zgubi, Sędzia decyduje, w którym kierunku właściwie podróżuje. Jedną z opcji jest wybranie kierunku, który tylko nieznacznie odbiega od właściwego kursu. Na przykład, jeśli postaci zamierzały iść na południe, w rzeczywistości kierują się na południowy zachód lub południowy wschód.

Może upłynąć trochę czasu, zanim zgubiona grupa zorientuje się, że zmierza w złym kierunku.

GŁÓD

Jeśli postaci przez cały dzień lub dłużej nie mają okazji, by zjeść coś i napić się wody, Sędzia może zacząć nakładać kary na testy ataku i tempo ruchu, wymagać częstszych odpoczynków, a nawet zadeklarować, że postaci tracą punkty wytrzymałości (w skrajnych wypadkach).

PŁYWANIE

Tempo ruchu: Postaci pływają z połową normalnego tempa ruchu.

Kto potrafi pływać: Zakłada się, że każda postać umie pływać – chyba że jest oczywisty powód, dla którego bohater nie mógłby zdobyć tej umiejętności.

TONIĘCIE

Okoliczności, w których utonięcie stanowi ryzyko, a także prawdopodobieństwo utonięcia, ocenia Sędzia.

Przykładowe okoliczności: Pływanie w zdradzieckiej wodzie (burza, nieoczekiwana głębina), pływanie w zbroi lub podczas noszenia ciężkich, lub niewygodnych przedmiotów, walka w wodzie.

Przykładowe prawdopodobieństwo utonięcia: Postać pływająca we wzburzonych wodach, nosząca ciężką zbroję i dźwigająca duży ładunek, może mieć 99% szans na utonięcie. Postać pływająca w tych samych wodach, ale nosząca lekką zbroję i dźwigająca niewielki ładunek może mieć tylko 10% szans na utonięcie.

WĘDROWNE POTWORY

Niektóre potwory można napotkać w określonych rejonach lochu lub dziczy. Postaci Graczy mogą jednak losowo natknąć się na potwory, kiedy sami przemieszczają się między obszarami. To tak zwane potwory wędrowne.

Szczegółowe informacje znajdują się w części Przygody w Lochach, str. 46.

Częstotliwość: Sędzia powinien co jakiś czas wykonywać rzuty, aby określić, czy napotkano wędrownego potwora. Częstotliwość sprawdzania zależy od rodzaju badanego obszaru.

Szansa: Kiedy wykonywany jest rzut na napotkanie wędrownego potwora, szansa na spotkanie losowe wynosi zazwyczaj 1 na 6. Szanse mogą się różnić w zależności od rodzaju badanego obszaru (np. regionu lub poziomu lochu, rodzaj terenu w dziczy).

Typ potwora: Każdy obszar powinien mieć swoją własną tabelę wędrownych potworów, którą Sędzia sprawdza, gdy dochodzi do spotkania.

Hałas lub światło: Jeśli drużyna robi dużo hałasu lub ma przy sobie jasne źródła światła w ciemnym otoczeniu, sędzia może zwiększyć szansę na napotkanie wędrownych potworów.

Ukrywanie się: Jeśli drużyna odpoczywa cicho w niedostępnym miejscu, Sędzia może zmniejszyć szansę na napotkanie wędrownych potworów.

PRZYGODY W LOCHACH

SEKWENCJA ROZGRYWANIA TURY

1. **Wędrowne potwory**: Sędzia wykonuje odpowiednie rzuty, jeśli jest szansa na losowe napotkanie stworów.
2. **Deklarowanie akcji**: Drużyna (rzecznik) decyduje, co robi (porusza się, przeszukuje, nasłuchuje, wkracza do pomieszczenia).
3. **Opisy**: Sędzia decyduje, co ma miejsce. Jeśli dochodzi do spotkania z potworem, postępuje zgodnie z procedurą opisaną w sekcji Spotkania str. 48.
4. **Koniec tury**: Sędzia uaktualnia czas w grze, zwracając uwagę na źródła światła, czas trwania zaklęć i konieczność odpoczynku.

DRZWI

W lochach pełno jest drzwi, czy to tajnych, czy jawnych. Jedne mogą być zamknięte na klucz, inne zablokowane i zatrzaśnięte na głucho.

POSZUKIWANIE TAJNYCH DRZWI

Niektóre drzwi są ukryte lub zamaskowane. Poszukiwacze przygód mogą przeszukać obszar o wymiarach 3×3 m, jeśli chcą szukać tajnych przejść. Patrz: Przeszukiwanie.

Szansa na znalezienie: Jeśli postać szuka w odpowiednim miejscu, szansa na znalezienie ukrytych drzwi wynosi 1 na 6 (niektóre klasy poszukiwaczy przygód mogą mieć większe szanse).

ZABLOKOWANE DRZWI

Sforsowanie zablokowanych drzwi: Szansa na sforsowanie zablokowanych czy zatrzaśniętych drzwi zależy od Siły postaci (zob. Cechy postaci, str. 12).

Zaskoczenie: Nieudana próba sforsowania drzwi przez drużynę eliminuje wszelkie możliwości zaskoczenia (zob. Spotkania, str. 48) potworów po drugiej stronie wrót.

DRZWI ZAMKNIĘTE NA KLUCZ

Zamki mogą zostać otwarte za pomocą narzędzi złodziejskich albo za pomocą magii.

DRZWI ZAMYKAJĄCE SIĘ SAME

Drzwi otwarte przez poszukiwaczy przygód (w dowolny sposób) mogą się zamknąć po ich przejściu. Aby temu zapobiec, postaci mogą je zablokować żelaznymi kolcami lub innymi klinami.

POTWORY I DRZWI

Potwory żyjące w lochu będą zazwyczaj otwierać drzwi (nawet te zablokowane), chyba że zostaną one zawalone, magicznie zamknięte lub zaklinowane przy pomocy kolców.

PODSŁUCHIWANIE POD DRZWIAMI:

Szansa powodzenia: PG mają 1 szansę na 6 na wykrycie cichych dźwięków za drzwiami. (niektóre klasy poszukiwaczy przygód mogą mieć większe szanse na sukces).

Rzuca Sędzia: Sędzia powinien zawsze rzucać za postać nasłuchującą, aby gracz nigdy nie wiedział, czy rzut się nie powiódł, czy też za drzwiami po prostu panuje cisza.

Jedna szansa: Jeden bohater może nasłuchiwać tylko raz przy danych drzwiach.

Ciche potwory: Niektóre potwory, np. martwiaki, nie wydają żadnych dźwięków.

PORUSZANIE SIĘ

Eksploracja nieznanych miejsc: Podczas eksploracji nieznanych obszarów lochu, postacie mogą poruszać się z bazową szybkością ruchu podaną w metrach na turę. To (bardzo powolne!) tempo ruchu uwzględnia fakt, że postacie badają teren, uważają na nogi, rysują mapy, starają się zachować ciszę i unikać niebezpieczeństw.

Na znanych obszarach: Kiedy postacie poruszają się po znanych już lokacjach w lochu, sędzia może pozwolić im poruszać się w szybszym tempie. Na przykład, możesz zezwolić postaciom na poruszanie się z trzykrotną prędkością bazową na turę, kiedy przemierzają znane, bezpieczne obszary.

ODPOCZYNEK

Częstotliwość odpoczynku: Co godzinę (6 tur) badania lochu, postaci muszą odsapnąć na jedną turę.

Kara za brak odpoczynku: Jeśli postaci ciągle prą do przodu, mają karę -1 do rzutów na atak i obrażenia, dopóki nie odpoczną przez 1 turę.

PUŁAPKI

W grze występują dwa różne rodzaje pułapek:

- **Pułapki na skarbach**: Małe pułapki umieszczane na przedmiotach, aby uniemożliwić manipulowanie nimi lub ich kradzież (np. igła z trucizną na skrzyni lub zamku).
- **Pułapki w pomieszczeniach**: Duże pułapki, które działają na każdego, kto wejdzie na dany obszar (np. jama w podłodze, która zapada się, gdy ktoś na nią wejdzie).

UAKTYWNIANIE PUŁAPEK

Każda pułapka zostaje uaktywniona przez określone działanie (np. otwarcie drzwi lub przejście przez określony obszar).

Szansa na uruchomienie: Za każdym razem, gdy bohater wykonuje akcję, która może uruchomić pułapkę, są 2 szanse na 6 na to, że pułapka zostanie uruchomiona.

Obrażenia od pułapek: Obrażenia zadawane przez uruchomioną pułapkę są zazwyczaj automatyczne; pułapka nie wykonuje rzutu ataku.

Potwory: Jeśli Sędzia tak uzna, potwory mogą omijać pułapki bez ryzyka.

PRZESZUKIWANIE

Do szukania sekretnych drzwi, pułapek w pomieszczeniach i pułapek zabezpieczających skarby stosuje się następujące warunki.

Czas: Przeszukiwanie trwa jedną turę.

Rzuca sędzia: Sędzia powinien zawsze rzucać za postać szukającą, tak aby gracz nie wiedział, czy rzut się nie powiódł, czy po prostu nie ma tu nic do odkrycia.

Jedna szansa: Każda postać może podjąć tylko jedną próbę przeszukania danego obszaru lub przedmiotu.

PUŁAPKI W POMIESZCZENIACH

Poszukiwacze przygód mogą przeszukać obszar 3 × 3 m w poszukiwaniu dużych pułapek. Zob: Przeszukiwanie.

Szansa na znalezienie: Jeśli postać szuka we właściwym miejscu, szansa na znalezienie dużej pułapki wynosi 1 na 6. (Niektóre rodzaje poszukiwaczy przygód mogą mieć większe szanse).

PRZESZUKIWANIE PUŁAPEK ZABEZPIECZAJĄCYCH SKARBY

Postacie posiadające umiejętność znajdowania pułapek zabezpieczających skarby (zgodnie z opisem ich klasy) mogą zdecydować się na przeszukiwanie przedmiotów (np. skrzyń, zamków) w poszukiwaniu pułapek. Zob. Przeszukiwanie w ramce obok.

Szansa na znalezienie: Szansa na znalezienie pułapki zabezpieczających skarby, jeśli postać szuka ich w odpowiednim miejscu, jest podana w opisie klasy bohatera.

WĘDROWNE POTWORY

Jak często: Na ogół należy rzucać raz za każde 2 tury w lochu.

Szansa: Zazwyczaj szansa napotkania wędrownego potwora to 1 na 6.

Odległość: Wędrowne potwory pojawiają się 2k6 x 3 metry od bohaterów, zmierzając w stronę drużyny.

SPOTKANIA

Spotkanie rozpoczyna się, gdy postaci napotykają potwora – albo dlatego, że Sędzia planował spotkanie w obszarze eksplorowanym przez PG, albo ponieważ rzut wskazał na spotkanie losowe (zob. Wędrowne potwory, str. 47).

ROZGRYWANIE SPOTKAŃ

1. **Zaskoczenie**: Sędzia i gracze wykonują rzut zaskoczenie, jeśli ma to sens.
2. **Określenie odległości**: Sędzia określa, jak daleko potwory są od PG.
3. **Inicjatywy**: Strony, które nie są zaskoczone, rzucają na inicjatywę, by określić kolejność działania.
4. **Akcje**: Strony, które nie są zaskoczone, określają, jak zareagują na spotkanie. Spotkanie jest następnie rozgrywane.
5. **Upływ czasu**: Upływa jedna tura czasu gry.

ZASKOCZENIE

KIEDY RZUCAĆ?

Rzut na zaskoczenie należy wykonać dla każdej strony, która nie spodziewa się spotkania. Na przykład, jeśli potwór czai się cicho w lochu na tupiącą głośno, nadchodzącą korytarzem drużynę, stwór nie musi rzucać na zaskoczenie, ale drużyna już tak.

ŚWIATŁO I ZASKOCZENIE

Postaci i potwory używające źródeł światła w ciemnościach, z reguły nie mogą zaskoczyć przeciwników, ponieważ ci widzą światło z oddali.

RZUT NA ZASKOCZENIE

Każda strona, która nie jest świadoma obecności innych, rzuca 1k6.

Potwory: Sędzia rzuca za potwory.
Postaci graczy: Jedna graczka rzuca za drużynę jako całość.

Wynik: Wynik 1 lub 2 na kości oznacza, że strona jest zaskoczona.

WYNIK ZASKOCZENIA

Obie strony są zaskoczone: Przez chwilę wpatrują się w siebie zdziwione – żadna ze stron nie ma przewagi.

Jedna strona zaskoczona: Strona, która nie uległa zaskoczeniu, ma przewagę na czas jednej rundy. Zaskoczona strona nie może działać w tej rundzie.

ODLEGŁOŚĆ W SPOTKANIU

Odległość pomiędzy potworem a postaciami zazwyczaj zależy od sytuacji, w której doszło do spotkania. Jeśli nie jesteście pewni, możecie określić odległość losowo:

- **W lochu**: 2k6×3 metry
- **W dziczy**: 4k6×10 metrów (lub 1k4×10 metrów, jeśli jedna ze stron dała się zaskoczyć).
- **Na morzu**: 4k6×10 metrów (lub 1k4×10 metrów, jeśli jedna ze stron dała się zaskoczyć).

INICJATYWA

(Zob. Walka, str. 50, by dowiedzieć się więcej).

Rzuć 1k6: Za każdą stronę w starciu w każdej rundzie rzuć 1k6.

Zwycięzca: Strona o najwyższym wyniku działa jako pierwsza. Inne grupy działają w kolejności od najwyższego do najniższego rzutu.

Remis: Remisujące strony mogą rzucić ponownie – albo też działania po obu stronach mogą być wykonane równocześnie.

DZIAŁANIA

DZIAŁANIA POSTACI GRACZY

Gracze określają, co zrobią ich postaci.

DZIAŁANIA POTWORÓW

Sędzia określa reakcję potworów na postaci. Reakcja stworów na bohaterki czasem jest oczywista w danych okolicznościach. Jeśli nie jest ona jasna, Sędzia może rzucić w tabeli poniżej, by określić, jak potwór zareaguje na drużynę.

Charyzma: Jeśli jeden konkretny bohater zdecyduje się na negocjacje z potworami, przy rzucie na reakcję potwora uwzględnij modyfikator z CHA tej postaci.

Rzut na reakcję potworów

2k6	Wynik
2 lub mniej	Wrogi, atakuje
3-5	Nieprzyjazny, może zaatakować
6-8	Neutralny, niepewne działania
9-11	Obojętny, ignoruje postaci
12 lub więcej	Przyjazny, może pomóc

TYPOWE DZIAŁANIA

W spotkaniu postaci mogą uczynić, co się im żywnie spodoba, ale najbardziej typowe są poniższe akcje:

► **Walka**: Jeśli jedna ze stron zaatakuje, rzuci czar lub zadeklaruje manewry taktyczne, zacznij mierzyć czas w rundach, zgodnie z zasadami walki (zob. str. xx).

► **Ucieczka**: Jeśli jedna ze stron zdecyduje się na odwrót, druga może ją ścigać. Zob. Ucieczka poniżej.

► **Negocjacje**: PG mogą też spróbować porozumieć się z potworami. Rozpoczęcie spotkania w ten sposób może mieć wpływ na zachowanie potworów (patrz Działania potworów). Jeśli obie strony zdecydują się na negocjacje, można rozegrać spotkanie, odgrywając postaci.

RUCH

Tempo ruchu podczas spotkania: Podczas spotkania postać porusza się z prędkością 1/3 bazowego tempa w lochu lub z bazowym tempem w dziczy. Zazwyczaj to 12 metrów na rundę w lochu lub 36 metrów na powierzchni.

Maksymalne tempo: Postaci mogą poruszać się z maksymalnym tempem przez najwyżej 60 rund (1 turę).

UCIECZKA

Jeśli jedna ze stron chce uniknąć spotkania, może spróbować uciekać. Ten rodzaj ucieczki można wykonać tylko przed rozpoczęciem walki. Gdy jedna ze stron deklaruje, że będzie próbowała uciec przed spotkaniem, druga musi zdecydować, czy będzie ścigać przeciwnika.

Gracze: Sami decydują, czy będą ścigać uciekające potwory.

Potwory: Sędzia decyduje, czy potwory ścigają uciekające postaci graczy. Niski wynik rzutu w tabeli reakcji można zinterpretować jako fakt, że potwory będą ścigać bohaterów.

Bez pościgu: Jeśli druga strona decyduje, że pozwoli przeciwnikom uciec, wtedy ci automatycznie unikają spotkania.

Pościg: Jeśli druga strona zacznie ścigać uciekających, szansa na udaną ucieczkę zależy od otoczenia.

UPŁYW CZASU

Zakłada się, że spotkanie zajmuje co najmniej jedną pełną turę – do tego czasu wlicza się odpoczynek, przegrupowanie, konserwację broni, pierwszą pomoc itp. po samym spotkaniu.

WALKA

Sekwencja walki w rundzie

1. **Deklaracja rzucania zaklęć i ruchu w walce wręcz**
2. **Inicjatywa: Każda strona rzuca k6.**
3. **Strona z inicjatywą może działać:**
   a. **Morale potworów.**
   b. **Ruch**
   c. **Ataki dystansowe**
   d. **Zaklęcia**
   e. **Ataki wręcz**
4. **Druga strona może działać: jak wyżej**

DEKLARACJA RZUCANIA ZAKLĘĆ I RUCHU W ZWARCIU

Przed rozpoczęciem rundy gracz musi poinformować prowadzącego, jeśli zamierza w tej rundzie rzucić zaklęcie lub poruszyć się będąc w zasięgu ataku wręcz ze strony potwora. Inne akcje nie wymagają uprzedniej deklaracji.

INICJATYWA

Rzuć 1k6: Za każdą stronę w starciu w każdej rundzie rzuć 1k6.

Zwycięzca: Strona o najwyższym wyniku działa jako pierwsza. Inne grupy działają w kolejności od najwyższego do najniższego rzutu.

Remis: Remisujące strony mogą rzucić ponownie – albo działania po obu stronach mogą być wykonane równocześnie. To znaczy, że obie strony mogą wzajemnie się zabić w jednej rundzie!

POWOLNY ORĘŻ

Osoby walczące przy pomocy dwuręcznej broni do walki wręcz (i pewnych rodzajów broni dystansowej) zawsze działają jako ostatnie w rundzie, tak jakby przegrały inicjatywę.

INDYWIDUALNA INICJATYWA (ZASADA OPCJONALNA)

Zamiast rzucać na inicjatywę dla stron, każda osoba biorąca udział w starciu może rzucić za siebie – do wyniku dodając modyfikator z ZRC (zob. Cechy, str. 12). Sędzia może dla bardzo szybkich i powolnych potworów zastosować specjalny modyfikator zamiast Zręczności.

MORALE POTWORÓW (ZASADA OPCJONALNA)

Zob. pełne zasady *Old School Essentials*.

RUCH

POZA WALKĄ WRĘCZ

Tempo ruchu: Walczący mogą w każdej rundzie poruszać się z prędkością równą ich tempu ruchu w spotkaniu.

Maksymalny czas trwania: Walczący mogą poruszać się z tą szybkością przez maksymalnie 60 rund.

RUCH W ZWARCIU

Gdy walczysz wręcz z przeciwnikiem, możliwe są tylko następujące rodzaje ruchu:

► **Wycofanie z walki**: Osoba walcząca porusza się do tyłu z prędkością równą najwyżej połowie tempa ruchu w walce. Aby to zrobić, musi mieć wolną drogę.

► **Odwrót**: Walczący odwraca się i ucieka ze zwarcia, poruszając się z maksymalną szybkością ruchu. W tej rundzie: osoba wykonująca odwrót nie może atakować, przeciwnik otrzymuje premię +2 do wszystkich ataków przeciwko osobie uciekającej i ignoruje jej premię do KO z tarczy.

ATAKI DYSTANSOWE

Można wykonać atak dystansowy, tylko jeśli przeciwnicy są o więcej niż 1,5 metra od atakującego (zob. Atakowanie).

MODYFIKATORY ZASIĘGU

Broń strzelecka ma zasięg, opisany na liście sprzętu.

Bliski zasięg: +1 do ataku.

Średni zasięg: Brak premii i kar.

Daleki zasięg: -1 do ataku.

Poza dalekim zasięgiem: atak niemożliwy.

CELE ZA OSŁONĄ

Całkowita osłona: Celu nie da się trafić.

Częściowa osłona: Sędzia może narzucić karę do ataku od –1 do –4: np. niewielki stolik może oznaczać karę –1, gęsty las karę –4.

RZUCANIE ZAKLĘĆ

Swoboda ruchów: Osoba rzucająca zaklęcie musi być zdolna do mowy i ruchów dłoni. Czarów rzucać nie można, jeśli jest się zakneblowanym, skrępowanym lub w obszarze magicznej ciszy.

Pełna uwaga: Rzucanie czaru oznacza, że nie możesz wykonać innych akcji w tej rundzie.

Brak mobilności: Czarownik nie może się poruszyć i rzucić zaklęcia w tej samej rundzie.

Zasięg wzroku: Jeśli w opisie czaru nie podano inaczej, cel zaklęcia (potwór, postać lub obszar) musi być widziany przez osobę rzucającą.

PRZERWANIE CZAROWANIA

Jeśli osoba czarująca przegrała inicjatywę i zostanie zaatakowana przed rzuceniem czaru lub jeśli nie zda rzutu obronnego przed rozpoczęciem swojej rundy, jej zaklęcie zostaje przerwane. Nie jest rzucone, ale znika z pamięci czarownika, tak jakby rzucił on ten czar.

ATAK WRĘCZ

Ataki wręcz można wykonać na odległość nie większą niż 1,5 metra. Zob. Atakowanie.

DZIAŁANIE KOLEJNYCH STRON

Powtarzaj kroki 3a do 3e dla każdej ze stron w kolejności inicjatywy (od najwyższej do najniższej).

RZUT NA ATAK/TEST ATAKU

1. **Rzuć 1k20**
2. **Uwzględnij modyfikatory:** SIŁ w walce wręcz, ZRC, zasięg i osłona w walce dystansowej.
3. **Sprawdź SPOK0:** Sprawdź wynik w matrycy ataku odpowiedniej dla SPOK0 atakującego. W odpowiednim rzędzie znajdziesz minimalną KO, którą atak mógłby trafić.
4. **Wynik:** Jeśli minimalna KO (w kolumnie) jest równa lub niższa od KO przeciwnika, atak, trafia, a sędzia rzuca na obrażenia.

RZUT NA ATAK – KLASA PANCERZA

Jeśli używasz rosnącej Klasy Obrony – KP, rozgrywasz atak jak podano poniżej.

1. **Rzuć 1k20.**
2. **Uwzględnij modyfikatory:** SIŁ w walce wręcz, ZRC, zasięg i osłona w walce dystansowej.
3. **Określ premię:** Dodaj premię do ataku atakującego. Wynik określa maksymalną klasę pancerza, którą atak mógłby trafić.
4. **Wynik: J**eśli maksymalna KP jest równa lub wyższa od KP przeciwnika, atak trafia, a Sędzia rzuca na obrażenia.

ATAKOWANIE

1 I 20

Naturalna 20 oznacza zawsze, że atak trafia. Naturalna 1 – że atak chybia.

NIEWRAŻLIWOŚĆ

Niektóre potwory są niewrażliwe na pewne rodzaje ataków. W takim wypadku, nawet jeśli atak trafił, nie rzuca się na obrażenia.

ATAKI NA RUNDĘ

PG normalnie atakują raz na rundę – niektóre potwory mogą jednak wykonać więcej ataków.

ATAK I RUCH

W jednej rundzie można zaatakować i się poruszyć.

MATRYCA ATAKU

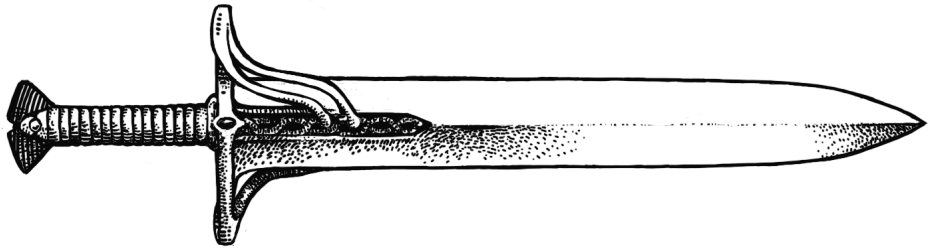
Tabela poniżej opisuje szansę ataku dla postaci wszystkich klas.

Potężne postaci: Matryca opisuje postaci do 36 poziomu: w pełnych zasadach gry znajdziesz opcjonalne zasady rozgrywki na wysokich poziomach.

INNE KLASY POSTACI

Jeśli używane są klasy postaci z innych książek, wynik SPOK0 podany w ich tabeli awansu określa, z którego rzędu matrycy ataku należy skorzystać. Znajdź podaną wartość SPOK0 postaci w kolumnie 0 (zero) w tabeli ataku – postać używa tego rzędu do swoich rzutów na atak.

Na przykład, postać ze SPOK0 12 [+7] walczy tak, jakby była wojownikiem na 10-12 poziomie (bo dla tej postaci w kolumnie KO 0 znajduje się liczba 12).



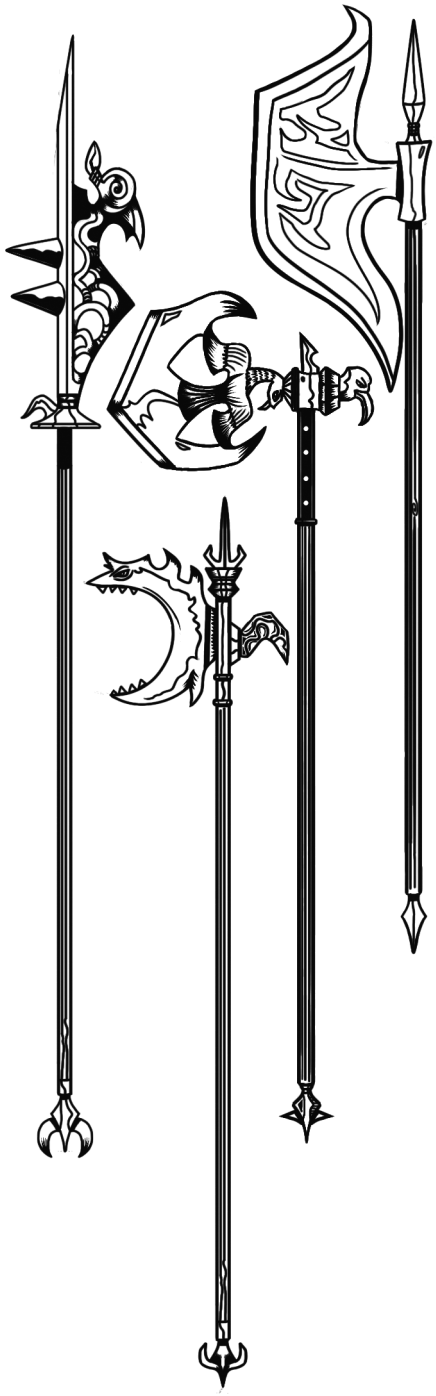
Matryca ataku

Klasa i poziom			Wynik trafia KO												
Wojownik	Kleryk/ Złodziej	Mag	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1–3	1–4	1–5	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4–6	5–8	6–10	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7–9	9–12	11–15	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
10–12	13–16	16–20	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
13–15	17–20	21–25	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
16–18	21–24	26–30	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
19–21	25–28	31–35	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
22–24	29–32	36	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
25–27	33–36	–	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
28–30	–	–	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31–33	–	–	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
34–36	–	–	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

PRZYKŁADOWA PROCEDURA ATAKU

Wojownik 5 poziomu atakuje potwora o KO 4. Wygląda to następująco:

1. Gracz rzuca 1k20. Wypada 14.
2. Ponieważ wojownik ma SIŁ 13, oznacza to, że ma +1 do rzutów na atak wręcz. Efektywny wynik rzutu to zatem 15.
3. Gracz jest wojownikiem 5. poziomu. To znaczy, że korzysta z drugiego rzędu matrycy (SPOK0 17). W tym rzędzie wyszukuje 15: trafia istoty o KP większej lub równej 2.
4. Ponieważ KO 2 jest lepsza od KO potwora, atak trafia.
5. Sędzia rzuca na obrażenia i odejmuje wylosowaną liczbę od aktualnych punktów wytrzymałości stworzenia.



RZUTY NA SPOK0

Zamiast odwoływać się do matrycy ataku, ataki mogą być rozstrzygane bezpośrednio przy użyciu SPOK0. SPOK0 to Szansa Przebicia Osłony Klasy 0 – tyle musisz wyrzucić, by trafić istotę o KO 0.

Wynik rzutu na atak wymagany do trafienia przeciwnika o innej KO można obliczyć, odejmując KO od SPOK0. Na przykład, postać ze SPOK0 równym 19 może trafić przeciwnika o KO 5 przy rzucie 14 lub większym (19 – 5 = 14).

Uwaga: Używanie SPOK0 zamiast matrycy oznacza nieco inny rozkład prawdopodobieństwa.

LICENCJA OTWARTEJ GRY

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) "Udzielający" oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) "Materiały Pochodne" oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy, w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) "Dystrybucja" oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisją, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) "Otwarta Zawartość Gry" oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) "Tożsamość Produktu" oznacza nazwę, logo i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) "Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie lub swoich produktów, lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) "Użytek", "Użyty" lub "Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) "Ty", "Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.

3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.

4. Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnoświatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znaku Towarowego lub Znaku Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaka część pracy przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określeni Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.

11. Użycie danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.

12. Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie

wywiązać się z któregokolwiek warunku niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której dotyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowalności.

15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document © 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document © 2002–2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, © 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game © 2006–2008 Chris Gonnerman.

New Spells: A Basic Fantasy Supplement © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham.

OSRIC™ © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch.

Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch.

Darwin's World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV.

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Bookspeak, © 2011 Daniel Smith.

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ © 2007–2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

B/X Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Classes and Equipment © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Cleric and Magic-User Spells © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Monsters © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Adventures and Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Core Rules © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Genre Rules © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Cleric and Magic- User Spells © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Monsters © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Treasures © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Player's Rules Tome © 2020 Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Basic Rules © 2019 Gavin Norman.

MASZ OCHOTĘ NA WIĘCEJ?

Więcej OSE możesz znaleźć na stronie Gramel Books

PEŁNA GRA

Możesz znaleźć dwie wersje gry OSE – w Polsce planujemy wydać zasady Classic Fantasy.

Classic Fantasy: Gra zawiera wszystkie klasyczne zasady znane z najstarszej gry przygodowej z roku 1980: 7 klas postaci (elf, kleryk, krasnolud, mag, niziołek, wojownik, złodziej), ponad 100 zaklęć, ponad 200 potworów i ponad 150 magicznych przedmiotów.

Advanced Rules: Zaawansowane zasady zawierają dodatkowe klasy, opcje, magię i potwory. Oryginalny podręcznik zawiera oprócz tego wszystkie zasady z edycji Classic. Jeśli gra będzie cieszyła się popularnością na polskim rynku, opublikujemy podręcznik zawierający dodatkowe zasady. Znajdziecie w nim dodatkowe profesje jak akrobata, skrytobójca, barbarzyńca, bard, drow, druid, duergar, gnom, pół-elf, iluzjonista, rycerz, paladyn, łowca i svirfneblin, zasady łączenia klasy i rasy, 100+ dodatkowych zaklęć, 120+ potworów i 150 dodatkowych magicznych przedmiotów.

DODATKOWE MATERIAŁY

Na stronie Gramela znajdziecie też dodatkowe zasoby, jak karty postaci, czarów i inne darmowe dodatki do ściągnięcia.

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CLASSIC FANTASY

Zasady Podstawowe

Old-School Essentials to przygodowa gra pełna fantastycznych przygód, potworów i magii. Ta książeczka jest darmową prezentacją kompletnych zasad tej gry, niezbędnych dla Graczy:

► Wstęp i pełne zasady tworzenia postaci.

► Cztery podstawowe klasy dla ludzi: kleryk/kleryczka, wojowniczka/wojownik, mag/ magini i złodziejka/złodziej.

► Pełne listy sprzętu dla poszukiwaczy przygód, broni i pancerza.

► Podstawowe zasady rozgrywania przygód w lochach, spotkań i walki.

► Pełne zasady rzucania czarów i opis czarów pierwszego kręgu.

Zapraszamy na stronę Gramela, gdzie możecie kupić pełną wersję gry!

NECROTIC GNOME

GB Gramel Books