

DUNGEONSLAYERS

STAROMODNA GRA FABULARNA

WYDANIE POLSKIE



CHRISTIAN KENNIG



DUNGEONSLAYERS

STAROMODNA GRA FABULARNA

Edycja 3.75 PL

Christian Kennig

Okladka

Paul C. Butler

Pomoc

**Markus Auer, Alexander Chirkoch, Fabian
Mauruschat, Matthias Platzer i Thomas
„Brotkopp” Trapp**

Karta postaci, layout i produkcja
Christian Kennig

Tłumaczenie
Szymon „Noobirus” Piecha

© 2009 - 2014

Proszę wejść, Dungeoslayerze!

Witamy w **Dungeoslayers** - staromodnej grze fabularnej, poświęconej szatkowaniu potworów i plądrowaniu podziemi.

W **Dungeoslayers** nie chodzi o wyrefinowaną realistyczną mechanikę, ani o pseudointelektualne dramy pełne egoistycznych monologów. Całość została skonstruowana w uproszczony, szczątkowy sposób, by wskrzesić czarujący klimat starych sesji RPG i świetnie nadaje się do nieskomplikowanych historyjek osadzonych w klasycznych światach fantasy, gdzie źli nadal są tymi złymi, potwory są bezwzględnie siekane, perfidne pułapki uderzają w bohaterów w najbardziej makabryczny sposób i niezwykle skarby czekają na nowych właścicieli.

Założcie więc swoje wysłużone kolczugi, chwycicie za miecze i magiczne księgi i rozpalcie pochodnie – niekończące się kazamaty z hordami potworów czekają, by ktoś rzucił im wyzwanie.

Darmowa gra, darmowa licencja

Dungeoslayers jest darmową, niekomercyjną grą fabularną, którą każdy może swobodnie modyfikować i rozwijać wedle swoich upodobań. Dlatego cały tutaj zawarty tekst i wszystkie zasady podlegają następującej licencji Creative Common:



Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>

POSTACIE

Każdy Dungeonslayer może mieć do 20-stu poziomów doświadczenia i jest opisany dziewięcioma Cechami Bazowymi (3 Atrybuty + 6 Zdolności). Im wyższa wartość poszczególnych cech, tym lepiej.

ATRYBUTY I ZDOLNOŚCI

3 ATRYBUTY

Każda postać jest opisana trzema Atrybutami:

Ciało (CIA)

Określa, w jak dobrym stanie fizycznym jest bohater i jaką ma posturę.

Zdolności: Siła i Wytrwałość

Zwinność (ZWI)

Określa, szybkość ruchu i wysportowanie bohatera.

Zdolności: Reakcja i Precyzja

Duch (DUC)

Określa inteligencję postaci i jej zdolność wpływania na innych.

Zdolności: Umysł i Aura

6 ZDOLNOŚCI

Istnieje sześć zdolności, które są dopasowane parami do każdego atrybutu:

Ciało: Siła i Wytrwałość

Zwinność: Reakcja i Precyzja

Duch: Umysł i Aura

Siła (SI)

Czy postać jest umięśniona i potrafi zdrowo przywalić oponentowi?

Atrybut: Ciało

Wytrwałość (WY)

Czy postać jest twarda jak skała i potrafi przyjąć na siebie ciosy przeciwników?

Atrybut: Ciało

Reakcja (RE)

Czy postać ma dobry refleks i potrafi unikać niebezpieczeństw?

Atrybut: Zwinność

Precyzja (PR)

Czy postać jest dokładna i celna, np. podczas strzelania?

Atrybut: Zwinność

Umysł (UM)

Czy bohater potrafi dobrze kombinować i czy jego zaklęcia są potężne?

Atrybut: Duch

Aura (AU)

Czy postać posiada wdzięk i talent magiczny?

Atrybut: Duch

CECHY BOJOWE

Cechy bojowe oblicza się na podstawie przedstawionych wcześniej Cech Bazowych oraz ekwipunku używanego przez bohatera. Jeśli któraś ze składowych się zmieni, to zmianie ulegnie również odpowiednia Cecha Bojowa.



Żywotność (CIA + WY + 10)

W skrócie ŻY, wskazuje ile ran może bohater znieść, zanim straci przytomność lub umrze.



Obrona (CIA + WY + PP)

Obrona pozwala zmniejszyć otrzymywane przez postać obrażenia. Zbroje podwyższają wartość obrony swoimi punktami pancerza (PP).



Uderzanie (CIA + SI)

Ta cecha odpowiada za trafianie wrogów bronią białą. Niektóre rodzaje oręża pozwalają dodać do tej cechy swoją Premię z Uzbrojenia (PU).



Strzelanie (ZWI + PR)

Ta cecha odpowiada za trafianie wrogów bronią dystansową. Niektóre rodzaje oręża pozwalają dodać do tej cechy swoją Premię z Uzbrojenia (PU).



Uniki (ZWI + RE - PP)

Dodatkowy, poza Obroną, sposób na zmniejszenie obrażeń. Niestety pancerze (poza lekkimi, wykonanymi ze skóry) obniżają tę wartość o swoje Punkty pancerza (PP).



Czarowanie (DUC + AU - PP)

Odpowiada za skuteczność większości zaklęć. Premia z Zaklęcia (PZ) podnosi tę wartość, ale Premia z Pancerza (PP) obniża ją.



Czarowanie bojowe (DUC + PR - PP)

Odpowiada za skuteczność niektórych zaklęć ofensywnych. Premia z Zaklęcia (PZ) podnosi tę wartość, ale Premia z Pancerza (PP) obniża ją.

TWORZENIE POSTACI

1. Wybór rasy

Każda postać przynależy do jednej z trzech podstawowych ras: elfów, ludzi lub krasnoludów, ale ostatecznie o rodzajach dostępnych w takcie gry ras decyduje uniwersum, w którym rozgrywa się przygoda.

Rasa	Zdolność rasowa
Człowiek	1 punkt Talentu (patrz str. 5)
Elf	- Cichy chód (Skradanie itp. +1), - Widzenie w ciemności, - Nieśmiertelność (praktycznie się nie starzeją, po osiągnięciu dorosłości; umierają tylko poprzez zabicie).
Krasnolud	- Widzenie w ciemności, - Długowieczność (spowolnione starzenie się, po osiągnięciu dorosłości).

Przykład

Dla zaprezentowania mechaniki, wybierzmy krasnoludzkiego uzdrowiciela, jako że taka postać pozwala zaprezentować wszystkie kroki tworzenia postaci.

Na karcie postaci notujemy rasę (krasnolud), oraz zapisujemy jego rasowe talenty - Widzenie w ciemności i Długowieczność.

2. Wybieranie klasy

Teraz należy wybrać jedną z trzech klas postaci: **wojownika**, **zwiadowcę** lub **czarodzieja**. Gracze, którzy wybrali czarodzieja, muszą również określić czy chcą grać **uzdrowicielem**, **czarnoksiężnikiem** czy **magiem**, by określić jakie zaklęcia mogą być używane przez postać.

Przykład:

Zapisujemy klasę uzdrowiciela na karcie postaci.

Zależnie od settingu, może się zdarzyć że niektóre kombinacje ras i klas nie będą możliwe (lub, że pojawią się nowe klasy, niedostępne w innych uniwersach).

3. Wykup atrybutów

Pomiędzy trzy Atrybuty - **Ciało**, **Zwinność** i **Ducha** rozdzielamy 18 punktów, lecz należy pamiętać, że:

- 1. Wartość każdego atrybutu musi zawierać się w przedziale od 2 do 10.**

2. Wartość atrybutu musi być PARZYSTĄ (czyli nie może wynosić 3, 5, 7 lub 9).

Przykład:

Dla czarodzieja, potrzebujemy wysokiego atrybutu Ducha, więc nadajemy mu wartość 8. Później przydzielamy 4 punkty do Ciała i 6 do Zwinności.

4. Wykup zdolności

Podziel wartość każdego z atrybutów na pół i uzyskaną w ten sposób ilość punktów rozdziel pomiędzy dwie Zdolności, zależące od każdego Atrybutu. Możesz przydzielić wszystkie punkty do jednej Zdolności (druga ma wtedy wartość 0) albo rozdysponować je według swojego uznania pomiędzy obydwie.

Przykład:

Mając atrybut Ciało równy 4, rozdzielamy 2 punkty pomiędzy Siłę i Wytrwałość. Ze Zwinnością 6 rozdzielamy pomiędzy Reakcję i Precyzję 3 punkty a Duch równy 8 daje nam do rozdania aż 4 punkty pomiędzy Umysł i Aurę.

<u>Ciało 4</u>	<u>Zwinność 6</u>	<u>Duch 8</u>
Siła 0	Reakcja 1	Umysł 2
Wytrwałość 2	Precyzja 2	Aura 2

5. Premie z rasy i klasy

W zależności od swojej wybranej rasy i klasy, każda postać otrzymuje dwa dodatkowe punkty do rozdania pomiędzy odpowiednie Zdolności.

Rasa	Premia rasowa
Człowiek	+1 do dowolnej, wybranej zdolności.
Elf	Reakcja, Precyzja lub Aura +1
Krasnolud	Siła, Wytrwałość lub Precyzja +1
Klasa	Premia klasowa
Czarodziej	Umysł lub Aura +1
Wojownik	Siła lub Wytrwałość +1
Zwiadowca	Reakcja lub Precyzja +1

Przykład:

Będąc krasnoludzkim czarodziejem, podnosimy sobie Wytrwałość i Aurę o +1:

<u>Ciało 4</u>	<u>Zwinność 6</u>	<u>Duch 8</u>
Siła 0	Reakcja 1	Umysł 2
Wytrwałość 3	Precyzja 2	Aura 3

6. Pierwsze zaklęcie

W tym kroku, czarodzieje uczą się zaklęcia pierwszego poziomu. Wszystkie zaklęcia, które można wybrać, znajdują się na stronie 9.

Przykład

Nasz krasnoludzki uzdrowiciel uczy się zaklęcia Leczniczej Dłoni. Skrót U1 przy zaklęciu oznacza, że jest ono dostępne dla uzdrowicieli na pierwszym poziomie.

7. Uzbrojenie

Każda postać poza swoimi ubraniami posiada również: krzesiwo, bukłak na wodę, koc, plecak lub torbę i 10 sztuk złota, które teraz może wydać na dodatkowe uzbrojenie. Lista rzeczy znajduje się na stronie 11.

Przykład:

Zapisujemy na tyle karty postaci nasz darmowy ekwipunek i kupujemy za 6 sztuk złota topór (PU +1) a za resztę, czyli 4 sztuki złota, skórzany pancerz (PP +1).

8. Cechy bojowe

W czasie obliczania Cech bojowych postaci korzysta się zawsze z aktualnych wartości Atrybutów i Zdolności. Musisz je zmienić, jeśli któraś z tych wartości również się zmieni:

Obliczanie Cech bojowych

Żywotność = CIA + WY + 10
Obrona = CIA + WY + PP

Uderzanie = CIA + SI
Strzelanie = ZWI + PR
Unik = ZWI + RE - PP

Czarowanie = DUC + AU - PP
Czarowanie bojowe = DUC + PR - PP

Przykład:

W oparciu o nasze wartości cech, obliczamy nasze cechy bojowe: Żywotność 17, Obrona 8, Uderzanie 5, Strzelanie 8, Unik 6, Czarowanie 12 i Czarowanie bojowe 10.

9. Ruch

Ruch postaci oblicza się dzieląc swoją wartość Zwinności na pół i dodając do wyniku +1 (tak więc Ruch = ZWI/2 +1). Ruch mówi nam, ile metrów może przebyć postać w czasie jednej rundy walki.

Przykład:

Jeśli wartość naszej Zwinności wynosi 6, to nasz krasnolud może przebyć 4 metry (6/2 +1) w ciągu jednej rundy.

10. Ostatnie szlify

Na koniec musimy napisać, że nasza postać jest na pierwszym poziomie doświadczenia i posiada zero Punktów Doświadczenia (PD) i Wiedzy (PW). Trzeba również ustalić jakiej płci jest bohater i jak ma na imię. Ponadto można ustalić z Mistrzem Gry skąd pochodzi postać, jak się wychowała i dlaczego wyruszyła w podróż. Zadać sobie również pytania: w co wierzy i jakie ma ideały? Jest wiernym kompanem czy jej oddanie zależy od obecnej sytuacji?

Postać jest już gotowa do gry.

Doświadczenie

Tabela poziomów

Jeśli punkty doświadczenia (PD) postaci osiągną określoną wartość, to uzyskuje kolejny poziom, poziomów w grze jest w sumie 20. Po osiągnięciu nowego poziomu, postać otrzymuje dwa Punkty Wiedzy (PW) i jeden Punkt Talent (PT). Czarodzieje otrzymują również dostęp do nowych zaklęć.

Poziom	PD	Poziom	PD
1	0	11	2.700
2	50	12	3.500
3	100	13	4.300
4	200	14	5.300
5	300	15	6.300
6	500	16	7.600
7	700	17	8.900
8	1.100	18	10.500
9	1.500	19	12.100
10	2.100	20	14.000

Przykład:

Elficki zwiadowca Jherrant (Poziom 4. z 289 punktami doświadczenia) otrzymał za swoją ostatnią przygodę 48 PD. Teraz ma ich 337, więc osią-

gnął poziom piąty.

Punkty Wiedzy

Za dwa Punkty Wiedzy, które otrzymuje postać wraz z awansem na kolejny poziom, można podwyższyć sobie wartości Zdolności i/lub Żywotność, koszt takiego podniesienia zależy jest od klasy naszej postaci. Może się zdarzyć, że trzeba odczekać jeszcze jeden poziom, zanim gracz będzie stać na podniesienie wartości cechy.

Klasa	SI	WY	RE	PR	UM	AU	ŻY
Czarodziej	3	3	3	3	2	2	1*
Wojownik	2	2	3	3	3	3	1*
Zwiadowca	3	3	2	2	3	3	1*

*: z każdym wykupieniem, Żywotność u wojowników podnosi się o +3, u zwiadowców o +2 a u czarodziej o +1

Przykład:

Jherrant otrzymuje dwa punkty wiedzy, mógłby za nie podnieść Reakcję lub Precyzję o +1, lecz chce podnieść Wytrwałość (co tym samym podniesie Obronę i Żywotność) co zwiadowcy kosztuje 3 punkty wiedzy. Więc niestety dopiero po osiągnięciu szóstego poziomu, zbiera dość punktów na podniesienie tej cechy. Za pozostały 1 punkt, może sobie wykupić Żywotność, co podniesie tę cechę o +2, jako że jest zwiadowcą.

Uczenie się nowych zaklęć

Po osiągnięciu nowego poziomu, czarodziej może nauczyć się nowych zaklęć, nie kosztuje go to żadnych punktów wiedzy. Jedynym wymaganie jest to, że czarodziej musi mieć w posiadaniu te zaklęcia (w innym przypadku, musi je dopiero znaleźć lub np. kupić w bibliotekach lub u innego czarodzieja). Czarodziej może się nauczyć tyle nowych zaklęć co poziom, jeśli suma ich poziomów (zaklęć) wynosi tyle, ile obecny poziom czarodzieja.

Przykład:

Czarnoksiężnik Mirosław osiągnął 4. poziom doświadczenia. Może się teraz nauczyć czterech zaklęć pierwszego poziomu, dwóch drugiego, jednego pierwszego poziomu i jednego trzeciego lub po prostu jednego zaklęcia czwartego poziomu.

Talenty

Zaczynając od poziomu drugiego, postać po każdym awansie otrzymuje jeden Punkt Talentu (ludzie dostają już na pierwszym poziomie). Zdobywanie

Punktów Talentu jest jedynym sposobem, by nauczyć się nowych Talentów.

Przykład:

Po osiągnięciu szóstego poziomu, Jherrant wykupuje sobie nowy Talent, za który płaci właśnie zdobytym punktem.

Wymagania talentu

Należy pamiętać, że niektóre Talenty mogą kosztować więcej niż tylko jeden punkt (więc trzeba je zbierać awansując na kolejne poziomy) i mogą być wykupione tylko wtedy, jeśli postać ma klasę na podanym poziomie doświadczenia (dla przykładu, Talent z opisem „Wojownik 6” może być wykupiony tylko przez wojowników na szóstym lub wyższym poziomie). Jeśli Talent nie ma wypisanej jakiejś klasy, to ta klasa nie może się tego Talentu nauczyć.

Przykład:

Jherrant decyduje się na Talent „Łowiectwo”. Który zwiadowca może się nauczyć już na drugim poziomie doświadczenia, kosztem tylko jednego punktu.

Stopnie talentów

Wszystkie talenty mają podane stopnie I-V, oznacza to, ile razy można je wykupić (dla przykładu, Talent „Fechtunek I-III” może być wykupiony trzy razy). Za każdy wykupiony stopień, premia z Talentu się znowu dodaje.

Przykład:

Jherrant nauczył się Talentu łowiectwa już na czwartym poziomie, więc otrzymuje talent „Łowiectwo II”. Premia z tego Talentu wzrasta z +1 do +2 i Jherrant może teraz bezproblemowo znaleźć pożywienie dla dwóch osób, zamiast jednej, będąc w dziczy.

Spis talentów

Akrobata I-V 1 punkt

Czarodziej 3, Wojownik 3, Zwiadowca 1
Postać jest wyćwiczonym wspinaczem i gimnastykiem. Do testów, gdzie trzeba tego typu zdolności, dodaje sobie +1.

Bohaterski fart I-III 2 punkty

Czarodziej 10, Wojownik 10, Zwiadowca 10
Postać jest obdarzona szczęściem bohaterów. Co 24 godziny czasu gry, może sobie przerzucić tyle rzutów kością, ile ma stopni w tym Talencie.

Brutalny cios I-III 2 punkty

Wojownik 4, Zwiadowca 8
Postać może raz za każdy stopień w tym Talencie podnieść swoją zdolność Uderzania na jedną rundę o swoją wartość Ciała.

Chowaniec I-III 1 punkt

Czarodziej 5, Zwiadowca 9
Za każdy stopień w tym Talencie, do zwiadowcy dołącza jedno zwierzę (orzeł, pies, koń, wilk itp.) a do czarodzieja jedno małe zwierzątko (kot, żaba, kruk itp.). Chowańcy rozumieją proste komendy jak „siad!” czy „przynieś!” i mają +1 do Umysłu lecz komunikacja nie jest z nimi możliwa i nie można ich wysyłać na zwiady.

Chytrość I-V 1 punkt

Czarodziej 1, Wojownik 1, Zwiadowca 1
Do wszystkich testów, gdzie trzeba kłamać lub targować się, postać dostaje premię +1.

Czułość I-V 1 punkt

Czarodziej 1, Wojownik 1, Zwiadowca 1
Postać jest czujna. Do wszystkich testów związanych z percepcją dostaje premię +1.

Fechtunek I-III 2 punkty

Czarodziej 8, Wojownik 4, Zwiadowca 8
Postać jest wyćwiczona w walce w zwrzuciu. Dostaje premię +1 do Uderzania.

Hart I-V 2 punkty

Czarodziej 2, Wojownik 2, Zwiadowca 2
Bohater potrafi przyjmować potężne ciosy, bez mrugnienia okiem. Każdy stopień w tym Talencie podnosi Żywotność o +2.

Kaleczenie I-III 2 punkty

Czarodziej 10, Wojownik 2, Zwiadowca 6
Postać zawsze celuje we wrażliwe miejsca wroga w czasie walki. Każde jego celne Uderzenie obniża Obronę wroga o -1.

Łowiectwo I-V 1 punkt

Czarodziej 9, Wojownik 5, Zwiadowca 1
Postać często wędruje po dziczach i w związku z tym, ten Talent daje mu premię +1 do testów związanych z szukaniem śladów, polowaniem lub badaniem kierunku. Dodatkowo, postać może bezproblemowo znaleźć pożywienie (jagody, mała zwierzyna itp.) dla jednej osoby na cały dzień.

Mag ognia I-III 2 punkty

Czarnoksiężnik 2, Mag 4, Uzdrowiciel 10
Czarodziej jest specjalistą od magii ognia. Do każdego zaklęcia, który ma efekt związany z ogniem, dodaje sobie

premię +1.

Mistrzostwo broni I-V 2 punkty

Wojownik 6, Zwiadowca 10

Za każdy stopień Talentu, postać może sobie wybrać jeden typ broni białej, w której jest mistrzem (np. długie miecze). Walcząc tą bronią, dostaje premię +1 do Uderzenia i Obrona przeciwnika spada o -1. Nie można wykupić tego Talentu kilka razy dla tego samego typu broni.

Na ziemię I-III 2 punkty

Czarodziej 8, Wojownik 8, Zwiadowca 6

Postać zna się na unikaniu ataków. Za każdy stopień Talentu, dostaje +1 do testów Uniku.

Niezlomność I-III 2 punkty

Czarodziej 8, Wojownik 2, Zwiadowca 4

Za każdy stopień Talentu, obniża się poziom od zera, do którego musi spaść Żywotność, by postać straciła przytomność lub życie, o 3. Więc postać z Niezlomnością na III, będzie umierać dopiero wtedy, jeśli jej Żywotność spadnie do -9.

Odnowa I-V 2 punkty

Czarodziej 4

Ten Talent skraca odnowę każdego zaklęcia o 1 rundę. Za pomocą tego Talentu, nie można obniżyć odnowy jakiegokolwiek zaklęcia do wartości poniżej zera.

Opieka I-III 2 punkty

Czarnoksiężnik 10, Mag 6, Uzdrowiciel 2

Czarodziej jest specjalistą od ochronnej magii. Dostaje premię +1 do wszystkich zaklęć leczących i obronnych.

Parowanie I-V 2 punkty

Czarodziej 10, Wojownik 2, Zwiadowca 6

Postać nauczyła się, jak parować ciosy przeciwnika. Jego Obrona przeciwko atakom z bliska wzrasta o +1 za każdy stopień Talentu.

Paskudny strzał I-III 2 punkty

Zwiadowca 4

Postać może raz na każdy stopień w tym Talencie, podnieść w czasie walki swoją zdolność Strzelania do końca rundy o tyle punktów, ile wynosi jej Zwinność. Czarowanie bojowe nie otrzymuje premii z tego Talentu.

Potęga magiczna I-III 2 punkty

Czarodziej 4

Postać może raz na każdy stopień w tym Talencie, podnieść w czasie walki swoją zdolność Czarowania lub Czarowania bojowego do końca rundy o tyle punktów, ile wynosi jej Duch.

Przestrojenie I-V 2 punkty

Czarodziej 2

Czarodziej nauczył się błyskawicznie zmieniać swoje zaklęcia. Przy próbie zmiany zaklęcia otrzymuje premię +1 do testu.

Regeneracja I-V 1 punkt

Czarodziej 1, Wojownik 1, Zwiadowca 1

Jeśli postać była chwilowo martwa i straciła punkty Ciała, to przy każdym wykupieniu tego Talentu odzyskuje 1 punkt tej cechy. Nie można tym Talentem podnieść sobie Ciała do wartości wyższej, niż wynosiło na początku.

Rozmyślenie I-V 1 punkt

Czarodziej 1

Po wykupieniu talentu, czarodziej może odczytać się zaklęć, których suma poziomów jest równa jego poziomowi i może zastąpić je innymi zaklęciami o tej samej sumie.

Rzemiosło I-V 1 punkt

Czarodziej 1, Wojownik 1, Zwiadowca 1

Jesteś wyszkolony w wybranym rzemiośle (premia +1 do testów).

Skrycie I-V 1 punkt

Czarodziej 5, Wojownik 9, Zwiadowca 1

Postać wie, jak się skradać i kryć swoją obecność. Dostaje +1 do wszystkich testów tego typu.

Spustoszenie I-III 2 punkty

Czarodziej 6

Czarodziej wie, jak wyzwoić swe zaklęcia, by doprowadzić do maksymalnego zniszczenia. Przy rzucaniu zaklęcia, którego celem jest tylko wywołanie szkody lub ran, dostaje premię +1 do testu.

Strzelectwo I-III 2 punkty

Czarodziej 8, Wojownik 8, Zwiadowca 4

Postać jest wyćwiczona w walce na dystans. Dostaje premię +1 do Strzelania i Czarowania bojowego.

Szczęście I-III 2 punkty

Czarodziej 2, Wojownik 2, Zwiadowca 2

Postać ma prawdziwego farta. Na każdy stopień w tym talencie może zignorować jedną krytyczną porażkę co 24 godziny (ten rzut będzie się liczyć jako normalny wynik, więc jeśli poziom trudności wynosił 20 i wyrzuciłeś na kostce 20, to test jest zaliczony).

Szybki refleks I-III 2 punkty

Czarodziej 2, Wojownik 2, Zwiadowca 2

Postać potrafi szybko reagować. W czasie walki dostaje premię +2 do inicjatywy.

Wykształcenie I-V 1 punkt

Czarodziej 1, Wojownik 1, Zwiadowca 1

Bohater jest wykształcony i potrafi wykorzystać swoją wiedzę w praktyce. Dostaje premię +1 do testów, gdzie potrzebna jest wiedza lub rozwiązywane są zagadki.

Zbrojny I-V 2 punkty

Wojownik 4, Zwiadowca 8

Postać jest przyzwyczajona do noszenia ciężkich zbroi i poruszania się w nich. Kara do Ruchu związana ze zbroją spada o 0,5m za każdy stopień w Talencie.

Złodziejstwo I-V 1 punkt

Czarodziej 7, Wojownik 9, Zwiadowca 1

Postać dostaje premię +1 do wszystkich testów, związanych z wykrywaniem i rozbrajaniem pułapek, kradzieżą lub otwieraniem zamków.

Żwawość I-V 2 punkty

Czarodziej 4, Wojownik 6, Zwiadowca 2

Bohater jest szybki. Za każdy stopień Talentu, jego wartość Ruchu wzrasta o 0,5m.

MECHANIKA

Testy

Za każdym razem, jeśli nie ma pewności czy postaci wyjdzie jakaś akcja czy nie, należy rzucić kostką by wykonać **test**. By tego dokonać, trzeba zsumować pasującą do sytuacji parę Atrybutu i Zdolności i obliczyć poziom trudności. Jeśli uda się kostką dwudziestościenną (k20) uzyskać wynik równy lub mniejszy poziomowi trudności, to test zostaje zaliczony.

Przykład:

Krasnoludzki wojownik Gruffneck (Ciało 8, Siła 2) decyduje się wyważyć drzwi, za którymi schowały się gobliny. Mistrz gry mówi, że poziom trudności zostanie wyliczony dodając Ciało i Siłę wojownika. Jeśli gracz odgrywający Gruffnecka wyrzuci teraz 10 lub mniej (CIA 8 + SI 2 = 10), krasnoludowi uda się wyważyć drzwi.

Przykłady testów

Czułość: DUC+UM
Flirt: DUC+AU
Jeździectwo: ZWI+AU
Kradzież kieszonkowa: ZWI+PR
Otwieranie sekr. przejść: DUC+PR
Otwieranie zamków: DUC+PR
Przetrzymanie trucizny: CIA+WY
Rozbrajanie pułapek: ZWI+PR
Rozszyfrowanie tekstu: DUC+UM
Skakanie: ZWI+RE
Skradanie: ZWI+RE
Szukanie śladów: DUC+UM
Taniec: ZWI+AU
Wiedza: DUC+UM
Wspinaczka: ZWI+SI
Wyważanie drzwi: CIA+SI
Wzniesienie ognia: DUC+PR

Modyfikatory

W zależności od sytuacji, poziom trudności może być zmieniony poprzez dodatnie lub ujemne modyfikatory, przez co test może się stać trudniejszy lub łatwiejszy. Balansowanie na cienkiej linie nad przepaścią jest o wiele trudniejsze (**wyjątkowo trudny test (-6)**) od podskakiwania na jednej nodze (**rutynowy test (+6)**), lecz w obu przypadkach nadal jest testowana ZWI+RE. Poniżej znajdują się możliwe modyfikatory:

Rutyna +6
Bardzo łatwy +4
Łatwy +2
Normalny +0
Trudny -2
Bardzo trudny -4
Wyjątkowo trudny -6

Przykład:

Jherrant chciałby zbadać odciski stóp na ziemi. Jako że Jherrant (DUC 4, UM 2, jego Talent Łowiectwo II dodaje mu +2 do testu) będąc elfickim zwiadowcą zna się lepiej na tropieniu od innych bohaterów, Mistrz Gry decyduje, że będzie to dla niego bardzo łatwy test (+4). Poziom trudności testu wynosi zatem 12 (DUC 4 + UM 2 + 2 z łowiectwa i +4 jako, że jest bardzo łatwy).

Krytyczne sukcesy i porażki

Może się wydarzyć, że bohaterowi uda się zaliczyć test, który wydawał się być niemożliwy, lub może mu się nie udać czynność, która powinna być banalna. Takie zdarzenia nazywane są **krytycznymi sukcesami** lub **porażkami**:

Jeśli w czasie testu gracz wyrzuci 1 na kostce, to test -niezależnie od trudności i modyfikatorów- zostaje zaliczony. Wynikiem takiego krytycznego sukcesu, jest poziom trudności testu. Jeśli w czasie testu na kości wypadnie 20, to test niezależnie od modyfikatorów, zostaje niezaliczony, jest to krytyczna porażka.

Przykład:

W walce z goblinami, krasnoludzki wojownik Gruffneck (Uderzenie 12) wyrzuca w swoim kolejnym ataku 1 na kostce - krytyczny sukces! Jako, że krytyczne sukcesy mają końcowy wynik taki, ile wynosi test, to końcowy wynik uderzenia krasnoluda wynosi aż 12.

Poziomy trudności powyżej 20

Jeśli poziom trudności testu wynosi więcej niż 20, to wartość powyżej tej liczby zostaje przeznaczona na drugi test (więc dla testu o trudności 25, najpierw wykonuje się test o trudności 20 a później 5). Udanie rzuty musimy później dodać do siebie i tak oto otrzymujemy końcowy wynik testu.

Przykład:

Żołnierz Laros (Uderzenie 30) walczy z przerażającym trollem. Atakuje monstrum i wykonuje dwa testy - jeden o trudności 20 (tutaj również trzeba rzucić, jako że zawsze może się wydarzyć krytyczna porażka), drugi test ma trudność 10 (= 30 - 20). Z wynikami 16 i 9 oba testy zostają zaliczone i troll zostaje trafiony ciosem o sile 25 (= 16 + 9).

Walka

Walki są podzielone na rundy (każda

trwa ok. 5 sekund), runda przebiega następująco:

1. Inicjatywa

Wszyscy uczestnicy walki poruszają się w kolejności wyznaczonej wysokością **Inicjatywy**. Jeśli jest remis, to obie strony rzucają k20 i najwyższy wynik wygrywa. Jeśli jedna strona walki zaskoczy drugą, to ta strona która zaskoczyła, dostaje +10 do swojej inicjatywy.

2. Akcja

W czasie swojej rundy, postać może się poruszyć o tyle metrów, ile wynosi wartość jej Ruchu (1+ ZWI/2) i może później wykonać pojedynczą akcję (jak np. uderzenie, strzał, unik, czarowanie normalne lub bojowe).

Przykłady akcji

Bieg (ponowne wykonanie ruchu)
Branie ziół leczniczych
Budzenie nieprzytomnych
Czarowanie
Czarowanie bojowe
Koncentracja nad czarem
Otwarcie zamka
Strzał
Uderzenie
Unik
Wstać/podnieść broń
Wypicie mikstury
Wyważenie drzwi
Zmiana zaklęcia
Zmiana/wyjęcie broni

Atak i obrona

Wynik udanego ataku (za pomocą Uderzania, Strzelania lub Czarowania bojowego) jest równy obrażeniom, które są odejmowane od Żywności wroga. Za każdym razem, gdy cel otrzyma obrażenia, musi on wykonać test na Obronę (nie liczy się to jako akcja), w przypadku sukcesu, obrażenia są zmniejszone o tyle, ile wyniósł wynik tego rzutu.

Przykład:

Krasnoludzki wojownik Gruffneck (Uderzenie 12) trafia z wynikiem 9 orka-wojownika (Obrona 15). Ork natychmiast wykonuje test na Obronę i zalicza go, wyrzucając 4. Tym samym ork dostaje 5 punktów obrażeń (= 9 - 4) zamiast 9.

Postać, zamiast atakować, może wykonać akcję **uniku** i poczekać na swoją kolejną rundę. Jeśli zostanie w tym czasie trafiona atakiem, to dodatkowo do testu Obrony wykonuje również test Uniku.

Przykład:

Elficki zwiadowca Jherrant zostaje zaatakowany przez dwa, nieumarłe szkielety, które również zaczynają swoją rundę przed nim, więc elf decyduje się najpierw unikać. Na początku drugiej rundy, oba szkielety go trafiają i Jherrant wykonuje testy Uniku, jeśli zostaną zaliczone, to ich wynik obniża, dodatkowo do Obrony, otrzymane obrażenia.

Kara za odległość

Do wszystkich testów ataków z broni dystansowych lub czarów bojowych, postać dostaje karę -1 za każde 10 metrów, jakie dzieli postać od celu.

Bronie i pancerze

Bronie i pancerze mogą dawać do testów premie, premia uzbrojenia (PU) i punkty pancerza (PP) mają wpływ na cechy bojowe. Niektóre bronie czy zbroje mogą też zmieniać wartości innych cech postaci (jak np. Inicjatywa) lub mogą obniżać Obronę przeciwnika z każdym uderzeniem.

Dla krasnoludów, bronie dwuręczne i długie luki są zbyt duże i nieporęczne, dlatego nie mogą ich używać.

Każda postać może nosić maksymalnie tylko jeden hełm, jeden pancerz i tylko jeden rodzaj pancerza na ramionach i nogach. Dodatkowo, wiele pancerzy obniża Ruch postaci ze względu na wagę.

Wojownicy mogą nosić każdy rodzaj pancerza, zwiadowcy nie mogą nosić pancerzy płytowych. Wśród czarodziei, uzdrowiciele mogą nosić pancerze skórzane, lecz czarnoksiężnicy i magowie muszą polegać tylko na pancerzach z tkaniny.

Tarcze mogą być noszone przez każdą postać, oczywiście pod warunkiem, że ta postać nie używa w tym samym czasie broni dwuręcznej.

Rany i leczenie

Nieprzytomność

Postacie, których punkty życia spadną do zera lub niżej, tracą przytomność. Nieprzytomne postacie budzą się po 20 godzinach, lecz mogą też być obudzone wcześniej, jeśli ktoś je ocuci.

Przykład:

Wódz orków zadaje Larosowi (28 ŻY) potężnym ciosem 30 punktów obrażeń, żołnierzowi nie wychodzi test

Obrony, więc pada na ziemię z punktami Żywotności na -2.

Śmierć

Postać umiera, jeśli jej punkty życia spadną poniżej zera i wynoszą więcej (po minusie), niż jej cecha Ciała (czyli np. -9 jeśli Ciało ma wartość 8).

Przykład:

Jeśli Laros (CIA 10) miałby tylko 18ŻY, w czasie poprzedniego ataku orka za 30 punktów obrażeń, to zginąłby, ponieważ jego Żywotność wynosiłaby wtedy -12 (co przekracza 10 = CIA).

Naturalne leczenie

Ranne postacie leczą co 24 godziny tyle Żywotności, na ile zaliczą test CIA+WY. Za każde przespane w spokoju 4 godziny, postać może dodać sobie +1 do tego testu.

Inne sposoby

Innym sposobem, by wyleczyć rany, są bandaże, zioła, mikstury i magia, mogą być kupione u handlarzy lub w świątyniach.

Wskrzeszenie

W niektórych settingach, wskrzeszanie osób za pomocą magii nie jest niczym niezwykłym. Jeśli postać zostanie ożywiona (np. za pomocą zaklęcia Wskrzeszenie), jej cecha Ciała spada o 1 punkt. Postacie nie mogą być ożywione, jeśli ich cecha Ciała wynosi 1.

Magia

Istnieją dwa rodzaje zaklęć: (N)ormalne czary i czary (B)ojowe. Zazwyczaj, przy normalnym **Czarowaniu** wystarczy zaliczyć test na tę cechę by zaklęcie się udało, lecz przy czarach bojowych, musimy też zazwyczaj odczytać wynik rzutu, by dowiedzieć się, jak dobrze zaklęciem się udało. Przy czarach bojowych, wynik zazwyczaj odpowiada obrażeniom, jakie zaklęcie zadaje, podobnie jak w walce bronią.

Przykład:

Czarnoksiężnik Mirosław strzela **ognistym promieniem** (czar bojowy) prosto w elfickiego uzdrowiciela Liosa. Test został zdany z wynikiem 14, który również przedstawia zadane obrażenia, przeciwko którym Lios robi test na **Obronę**. Chwilę później, Lios rzuca zaklęcie „**Uśpienie**” (normalny czar) – test Czarowania się udał, więc Mirosław upada na ziemię i zaczyna chrapać.

Zmiana zaklęcia

Czarodziej może mieć aktywne w tym samym czasie tylko jedno zaklęcie, które może rzucać tyle razy, ile chce, lecz po każdym użyciu musi odczekać pewien czas, by zaklęcie się odnowiło (patrz rozdział „Odnowa”).

By zmienić aktywne zaklęcie na inne, czarodziej musi zaliczyć test Ducha+Umysłu, kosztuje to jedną akcję. Jeśli test się uda, aktywny czar zostaje zmieniony na inny.

Przykład:

W czasie gdy Mirosław leży na ziemi, Lios chce się podleczyć i zmienia w ciągu jednej rundy za pomocą testu DUC+UM zaklęcie uśpienia na „**Leczniczą dłoń**”, którą teraz może użyć dowolną ilość razy.

Odnowa

Po udanym użyciu zaklęcia, trzeba odczekać pewien czas, przedstawiony w kolumnie „odnowy” (liczba=rundy), zanim znowu będzie go można rzucić. W międzyczasie warto zmienić zaklęcie na inne.

Poziomy zaklęcie

Poziom zaklęcia mówi nam, na którym poziomie (lub czy w ogóle) uczą się go (C)zarnoksiężnicy, (M)agowie i (U)zdrowiciele (np. liczba 2 w kolumnie U oznacza, że uzdrowiciel może się nauczyć tego zaklęcia na drugim poziomie). Jeśli w kolumnie nie ma podanej żadnej liczby, lecz jest tylko znak „-” to ten czarodziej nie może używać tego zaklęcia.

ZAKŁĘCIA

Zakłęcie	Typ	PZ	C	M	U	Zasięg (metry)	Odnowa	Efekt	Złoto
Antytoksyna	N	+0	8	8	1	Dotyk	10	Ochronia cel przed truciznami na [UM+poziom postaci] godzin.	10
Atak kichania	B	-(CIA+AU)/2	7	5	3	UMx5	10	Cel (bez Obrony) może przez UM rund tylko kichać (lub do otrzymania obrażeń).	80
Banicja	B	-(CIA+AU)/2	14	18	8	UMx2	100	Niszczy tyle demonów/nieumarłych ile wynosi [poziom postaci]/2.	255
Bańka	N	+0	8	8	4	r=UM	100	Chroni przed niemagicznymi pociskami przez [wynik] rund.	115
Błogosławienie	N	+0	-	-	2	UMx2	1 Dzień	Przyjaciele w promieniu dostają przez UM rund +1 do wszystkich testów.	90
Budzenie kości	N	+0	6	-	-	UMx5	1 Dzień	Budzi 1 szkielet na każdy poziom postaci (nie jest pod kontrolą!).	670
Budzenie zombie	N	+0	8	-	-	UMx5	1 Dzień	Zamienia 1 zwłoki na każdy poziom postaci w zombie (nie jest pod kontrolą!).	930
Cienista lanca	B	+5	10	15	-	UMx10	0	Zadaje obrażenia; Istoty światła mają -2 do Obrony przed zaklęciem.	595
Cienista strzala	B	+2	2	6	-	UMx10	0	Zadaje obrażenia; Istoty światła mają -2 do Obrony przed zaklęciem.	75
Drabina	N	+0	4	4	8	Dotyk	1 Dzień	Maksymalna długość = [Um x poziom postaci]m; Utrzymuje się, jeśli mag skoncent.	320
Gazowa forma	N	+0	15	15	15	Dotyk	1 Dzień	Cel zamienia się w gaz na [wynik] minut; Ruchx4; Razem z uzbrojeniem.	1000
Gotowanie krwi	N	-(CIA+AU)/2	13	17	-	UMx10	1 Dzień	Magiczne obrażenia od środka; Jeśli pomnoży wynik 2x – Obrona możliwa.	1580
Inferno	B	+5	15	15	-	UMx10	1 Dzień	Wrogowie w promieniu UM otrz. Obrażenia (bez Obrony); Inferno płonie przez UM rund.	1420
Kontrola	N	-(DUC+AU)/2	4	8	-	UMx2	10	Nieumarli w promieniu służą czarodziejowi; Poziom nieum. = równy lub mniejszy.	205
Kopuła	N	+0	12	12	8	r=UM	K20 dni	Nie może być przekroczona, dopóki skoncentrowany; Czarodziej w bezruchu.	765
Kula ognia	B	+3	10	10	-	UMx10	10	Wrogowie (bez Obrony) w promieniu UM od wybuchu otrzymują obrażenia.	460
Lecząca dłoń	N	+1	-	-	1	Dotyk	0	Dotknięcie dłonią odnawia Żywotność równą wynikowi.	10
Lecznicze światło	B	+2	-	-	4	UMx2	2	Promień światła odnawia celowi Żywotność równą wynikowi.	115
Lewitacja	N	+0	5	5	7	Dotyk	0	Przez [wynik] rund może latać w górę/dół; Ruch = UM	210
Lot	N	+0	10	10	20	Dotyk	100	Cel może latać ile wyniósł wynik testu z szybkością UMx2.	460
Łańcuch błyskawic	B	+3	10	10	15	UMx5	5	Wrogowie w promieniu UM otrzymują obrażenia (Obrona niemożliwa, jeśli zakuci w stal).	460
Magiczna broń	N	+0	1	1	1	Dotyk	1	Na UM broń staje się magiczna i dostaje PU+1.	10
Magiczny zamek	N	+0	1	1	3	Dotyk	5	Otwarcie zamka trudniejsze o wynik rzutu (czar znika, gdy zamek zostanie otwarty).	10
Niewidzialność	N	+0	12	12	20	Dotyk	1 Dzień	Cel przez [wynik] minut niewidzialny, lub do czasu aż zaatakuje.	1120
Obrona	N	+0	4	4	1	UMx2	0	Cel dostaje premię do Obrony z wyniku rzutu do następnej swojej rundy.	10
Oczyszczenie	N	+0	-	7	3	Dotyk	0	Oczyszcza osobę, przedmiot, pożywienie i/lub ubrania z brudu.	80
Odpędzenie	N	-(DUC+AU)/2	-	-	1	UMx2	10	Przepędza przez UM minut tyle demonów/nieumarłych ile wynosi [poziom post.]/2	10
Odrutka	N	+0	12	12	3	Dotyk	10	Natychmiast usuwa truciznę z ciała.	80
Ognista lanca	B	+2	5	5	-	UMx10	0	Potężniejsza wersja ognistego promienia.	210
Ognisty promień	B	+1	1	1	-	UMx5	0	Typowy czar bojowy. Wynik rzutu = obrażenia.	10
Oślepienie	B	-(AGI+AU)/2	-	5	1	UMx5	5	Cel oślepiiony (bez rzutu obronnego, -6 do testów gdzie potrzebny wzrok).	10
Otwarcie	N	+0	1	1	2	Dotyk	10	Otwiera zamek, bez uszkodzenia go; jedna próba na zamek.	10
Piorun	B	+3	7	7	10	UMx10	1	Wróg trafiony piorunem, bez Obrony jeśli miał na sobie płytę lub cętkę.	310
Pożywienie	N	+0	12	7	2	UM	1 Dzień	Tworzy jedzenie dla jednej osoby na każdy poziom czarodzieja.	90
Przeniesienie	N		6	6	10	Dotyk	10	Cel, jeśli się zgodzi, zostaje teleportowany na odległość [wynik]x2m	260
Przyzw. demona	N	-(CIA+AU)/2	10	16	-	UM	1 Dzień	Wrogi, jeśli test nie wyjdzie; Wypełnia UM zadań/odpowiada na pytania. 1 Dzień	1190
Spacer po wodzie	N	+0	9	9	5	Dotyk	0	Cel może przez [wynik] rund chodzić po wodzie.	150
Spowolnienie	N	-(CIA+AU)/2	8	8	3	UMx5	10	Ruch/2 dla liczby wrogów równej [poziom postaci]/2 przez UM rund.	80
Stop!	B	-(CIA+AU)/2	6	6	1	UMx5	10	Cel nie może się ruszać przez UM rund. Chyba, że zostanie skaleczony.	10
Światło	N	+5	5	1	1	Dotyk	10	Światło otacza cel przez [wynik] minut.	10
Świetlista strzala	B	+2	-	5	2	UMx5	1	Zadaje obrażenia. Mroczne stworenia mają -2 przeciwko czaru.	45
Święcenie wody	N	+0	-	-	1	Dotyk	1 Dzień	[Wynik] jednostek wody na 24 godziny święte; [Wynik] = ilość obrażeń.	10
Tarcza	N	+0	8	8	4	Dotyk	100	Cel dostaje [wynik] premii do Obrony przez UMx2 rund.	115
Teleportacja	N	+0	10	10	20	Dotyk	1 Dzień	Czarodziej +UM kompanów teleportują się do znanego miejsca.	920
Terror	N	-(DUC/UM)/2	7	9	5	UMx5	1 Dzień	Humanoidy o równym lub niższym poziomie uciekają w popłochu przez UM minut.	300
Uspok. zwierząt	N	-(DUC/UM)/2	-	7	1	UMx5	1	Uspokaja dzikie zwierzęta na równym/niższym poziomie na UM godzin.	10
Uśpienie	N	-(CIA+UM)/2	5	5	2	UMx2	10	Uspia (bez testu obronnego) wokół tyle celów, ile wynosi poziom.	45
Wskrzeszenie	N	+0	-	-	10	Dotyk	K20 Dni	Wskrzesza (maksimum k20 dni martwy; Ciało -1); Rany zostają.	975
Wszystkoleczenie	N	+0	10	-	-	Dotyk	1 Dzień	Leczy wszystkie rany i odnawia Żywotność (nie wskrzesza).	650
Wykrycie magii	N	+0	1	1	5	Dotyk	1	Wykrywa magię, jej źródło i rozpoznaje funkcję (również przedmioty).	10

(N)ormalne zakłęcie lub (B)ojowe; PZ= Jeśli jest kara, to oblicza się ją z cech PRZECIWNika nie czarodzieja!; C = Czarnoksiężnik M = Mag U = Uzdrowiciel
Zaklęcia można znaleźć na pergaminach, skąd można się ich nauczyć lub je jednorazowo wyzwoić. W obu przypadkach, zakłęcie znika z pergaminu.

EKWIPUNEK

1 sztuka złota = 10 srebra = 100 miedzi

Na podróż	Cena
Bukłak (trzyma do 5 litrów)	5S
Gruby, ciepły koc	5S
Haczyk do wspinania	1Z
Kajak (2 osoby)	20Z
Kompas	15Z
Namiot (2 osoby)	5Z
Przyrządy do pisania	2Z
Wóz/Taczka	30Z

U handlarza	Cena
Garnek	5S
Koc	1S
Lina (10 metrów)	5S
Pasta do broni (na k20 rund +1 PU)	5S
Racja żywnościowa (3 porcje)	1S
Worek	8M
Zioła lecznicze (Trudność testu = 10)	1Z

Oświetlenie	Cena
Krzemień i krzesiwo	5M
Latarnia	5S
Latarnia olejowa	1Z
Olej do latarni (pali się 4h)	5M
Pochodnia (pali się 2h; jak maczuga)	1M
Świeca	2M

W karczmie	Cena
Kielich wina	2M
Kufel piwa	1M
Miejsce w stajni	1M
Nocleg	5M
Posilek w karczmie	5M
„Towarzystwo”	5S
Uczta (1 osoba)	2S

W świątyni	Cena
Bandaż (leczy 1 ŻY)**	5S
Czar leczniczy (cena za odn. 1 ŻY)	1S*
Mikstura lecznicza (leczy k20 ŻY)	10Z
Ożywienie (czar)	500Z
Wisior ze świętym symbolem	1Z
Woda święcona*** (czar)	5S*
Wszystkoleczenie (czar)	100Z

*: Konieczna darowizna, jeśli postacie są nielubiane/nieznane.

**: Codziennie może wyleczyć tyle, ile wynosi Ciało.

***: Obrażenia (Test: k20) demonom/nieumarłym.

Broń	Premia uzbrojenia	Specjalne	Cena
Buława	PU +1	Obrona przeciwnika -1	7Z
Claymore (szeroki miecz)	PU +1	Obrona przeciwnika -2	8Z
Kostur (2r)	PU +1	Zakłęcia bojowe +1	5S
Kusza, ciężka (2r)	PU +3	Inicjatywa -4, Obrona przeciwnika -2	15Z
Kusza, lekka (2r)	PU +2	Inicjatywa -2	8Z
Łuk, długi (2r)	PU +2	Inicjatywa +1	10Z
Łuk, krótki (2r)	PU +1	Inicjatywa +1	6Z
Maczuga*	PU +1		2S
Miecz dwuręczny (2r)	PU +3	Inicjatywa -2, Obrona przeciwnika -4	10Z
Miecz, długi	PU +2	Wliczają się w to również bulaty	7Z
Miecz, krótki	PU +1	Wliczają się w to również szable	6Z
Młot	PU +1	Obrona przeciwnika -1	7Z
Nóż do rzucania	PU +0	Można też używać w walce wręcz	2Z
Oszczep*	PU +1	Do walki wręcz i na odległość	1Z
Proca	PU +0		5S
Sztylet	PU +0	Inicjatywa +1	2Z
Topór	PU +1		6Z
Topór bojowy (2r)	PU +3	Inicjatywa -2	7Z

* Rozpada się przy krytycznej porażce w ataku.

Pancerz	PP	Specjalne	Cena
Hełm płytowy	PP+1	Inicjatywa -1	6Z
Płytowe karwasze	PP +1	Ruch -0,5m	7Z
Płytowe nagołenniki	PP +1	Ruch -0,5m	8Z
Scutum (duża tarcza)	PP +2	Ruch -1m	15Z
Skórzane karwasze i nagołenniki	PP +1	Na ręce i nogi	4Z
Skórzna	PP +1		4Z
Szaty	PP +0		1Z
Szaty (z runami)	PP +1	Aura +1	8Z
Tarcza, drewniana*	PP +1		1Z
Tarcza, metalowa	PP +1	Ruch -0,5m	8Z
Zbroja pierścieniowa	PP +2	Ruch -0,5m	10Z
Zbroja płytowa	PP +3	Inicjatywa -1	50Z

* Rozpada się przy krytycznej porażce w Ochronie.

Przestępcze	Cena
Łom (jako broń PU +1)	8Z
Maska	5M
Wytrychy (umożliwiają otwieranie zamków)	4Z

Magiczne usługi	Cena
Identyfikacja magicznego przedmiotu	5Z

Zwierzęta	Cena
Koń	50Z
Rumak (koń wojenny)	500Z
Zwierzątko (kura, pies, kot)	2Z
Żywy inwentarz (osiół, krowa, świnia)	20Z

Budowa mieszkania	Cena
1m muru (wysokość 3m)	2Z
1m palisady (wysokość 3m)	15S
1m płota (wysokość 1m)	4S
1m ² ziemi (jeśli można kupić)	5Z
Brama	6Z
Dom (1 piętro; drewno)	2Z/m ²
Dom (1 piętro; kamień)	4Z/m ²
Dom (1 piętro; kratownica)	1Z/m ²
Drzwi, normalne	1Z
Drzwi, wzmocnione	4Z
Forteca (1 piętro; kamień)	50Z/m ²
Okno	5Z

PROWADZENIE

Prowadzenie Dungeonslayers

Dungeonslayers jest bardzo szybkim systemem – bohaterowie mogą tutaj rąbać na okrągło, ale mogą też szybko wyzionąć ducha. Lecz nawet, jeśli na pierwszym planie stoją zabawne siekaniny w podziemiach, to można również za pomocą **Dungeonslayers** poprowadzić długie podróże poprzez dzicze lub detektywistyczne przygody w wielkich miastach.

Lochy

Lochy są przepełnione pułapkami, tajnymi przejściami, potworami i górami skarbów. Istnieje pewna niepisana zasada – im dalej bohaterowie są od wejścia, tym bardziej niebezpieczne stają się lochy.

Rozdawanie PD

Początkujący Dungeonslayerzy awansują bardzo szybko, zazwyczaj wychodzą ze swoich pierwszych, małych lochów mając już drugi lub trzeci poziom doświadczenia. Poniższe wskazówki ułatwią rozdawanie PD:

Punkty za przeciwników

PD za zabitych lub wycwanionych wrogów wlicza się, dodając do siebie sumę PD wszystkich przeciwników i dzieląc ją przez liczbę graczy.

Przykład:

Pięć Dungeonslayerów zabiło 10 goblinów wartych po 20PD. Każdy bohater otrzymuje 40PD (200/5).

Punkty za zadania

Za wykonane zadanie (zdobycie artefaktu, zabicie złego itp.) bohaterowie powinni otrzymać tyle PD, ile wynosi 1/4 PD każdego typu przeciwnika, który przeszkadzał lub był częścią zadania.

Przykład:

Za zakończenie zadania „zniszcz oddział goblinów” każdy Dungeonslayer dostaje 10PD (40/4).

Punkty za odgrywanie

Klimatyczne odgrywanie powinno być nagradzane. Postać może dostać PD za każdą, dobrze odegraną scenę. Maksymalnie może dostać tyle, ile wynosi jego poziom x2.

Przykład:

Postać na piątym poziomie. Może za każdą dobrze odegraną scenę dostać nawet 10PD.

Dodatkowe punkty

Dobre pomysły, sprytnie podejście i zakończone sesje powinny być nagrodzone PD w przedziale 5-20. Za każdą zwiedzoną komnatę w podziemiach można przyznać 1PD.

Zagrożenia Dungeonslayerów

Poza potworami, jest jeszcze wiele innych zagrożeń dla Dungeonslayera:

Pułapki

Do każdego podziemi należą – oczywiście sensownie ustawione – pułapki, które trzeba najpierw wykryć (DUC+UM) a później rozbroić (ZWI+PR), jeśli chcemy ich uniknąć.

Przykładowe pułapki

Doły

Mogą powodować obrażenia od upadku (patrz niżej) i mogą być dodatkowo wzbogacone o pale (Uderzenie = głębokość x 3).

Zatrute igły

Te pułapki zabezpieczają zazwyczaj skrzynie i uderzają z Trucizną 10+.

Spadające góry

Te pułapki uderzają za pomocą kamieni, których siła (test) leży pomiędzy 11 a 30 (10 + 1k20).

Dzidy

Jedna, lub więcej dzid, które wystrzeliwiają ze ścian lub sufitu. Mają Uderzenie = 15.

Ogień i kwas

Wielkość ognia	Obrażenia/runda
Inferno	5k20
Mokre ubrania	-k20
Ognisko	k20
Płonący dom	2k20
Pochodnia	Wynik ataku
Podpalone ubrania	k20
Ilość kwasu	Obrażenia/runda
Całe ciało	2k20
Pełne wiadro	k20
Promień kwasu	Wynik ataku

Obrażenia od upadku

Dungeonslayerom często się zdarza potknąć lub wpaść do dołu. Obrażenia od upadku są równe głębokości/wysokości x3 (więc np. upadek z 4m wysokości zada bohaterowi 12 punktów obrażeń), przeciwko którym nadal wykonujemy test Obrony.

Spotkanie losowe

By utrzymać napięcie i zapobiec nudzie, dodaj do każdego podziemia jakiś element losowy, która zaskoczy nawet samego MG. Spotkania losowe nie powinny być tylko negatywne, mogą również być czymś pomocnym dla drużyny.

Potwory

Czym byłyby lochy, bez potworów?

Szybka śmierć

By podtrzymać dynamikę gry, potwory które mają Żywotność poniżej 1, powinny być natychmiast martwe (nie dotyczy to ważnych dla fabuły BN-ów, dla nich nadal stosujemy zasady nieprzytomności). Jeśli gracze chcą ogłuszyć potwora i go przesłuchać, to korzystamy z normalnych zasad.

Podwyższanie cech potworom

By określić ile kosztuje podniesienie Żywotności potwora, powinno się ustalić czy jest czarodziejem, wojownikiem czy zwiadowcą.

Skarby

Nawet najlepiej zaplanowane lochy nie sprawią frajdy, jeśli nie posiadają porządnego skarbu. Od prostych mikstur leczniczych (których powinno być dużo w pierwszym podziemiu) lub złota aż po magiczne przedmioty, które podwyższają atrybuty, zdolności, PU, PP lub nawet magiczne artefakty, których działanie może być różne.

Magiczne przedmioty

Czarodzieje mogą za pomocą testu DUC+AU wyczuć, czy przedmiot (lub miejsce) jest magiczny. Gdy wyczują już magię w celu, mogą za pomocą testu DUC+UM określić, jakie działanie ma magia. **Nie wystarczy**, że czarodziej wie, że przedmiot jest magiczny, musi najpierw sam wyczuć magię, za nim zabierze się za identyfikację.

BESTIARIUSZ

Magiczne przedmioty

Elfickie buty (500Z)

Podwyższają Ruch postaci o 1m po założeniu.

Eliksir odnowy (50Z)

Zmniejsza odnowę wszystkich zaklęć o połowę (zaokrąglone w dół) do końca walki.

Magiczna różdżka (koszt zaklęcia x 5)

Różdżka zawsze zawiera w sobie jedno zaklęcie. Każdy, kto zna zaklęcie i trzyma różdżkę w dłoni, nie musi już go aktywować, by go wyzwoić.

Magiczna zbroja pierścieniowa +1 (500Z)

Magiczna zbroja z podwyższonym PP o +1. Premia ta nie wlicza się jako kara do Uniku.

Magiczny claymore +2 (800Z)

Dzięki magicznej premii, miecz rani również niematerialne istoty. PU +3 / Obrona przeciwnika -4

Mikstura lecznicza (10Z)

Ta czerwona mikstura odnawia k20 Żywotności.

Mikstura lewitacji (25Z)

Po wypiciu, działa jak czar „lewitacja” (poziom trudności 20; brak krytycznej porażki).

Mikstura przestrojenia (10Z)

Daje do końca walki premię +10 do zmiany zaklęć.

Pierścień ochronny od +1 do +3 (500Z – 1500Z)

Podwyższa wartość Obrony o +1, nie daje żadnych kar ze względu na pancerz.

Pierścień przestrojenia (250Z)

Noszący może raz na 24 godziny zmienić zaklęcie, bez potrzeby rzucania kośćmi. Dzieje się to natychmiast, więc nie zabiera to żadnej rundy.

Róg wojny (250Z)

Raz na 24 godziny, dźwięk rogu może zapewnić kompanom +1 do wszystkiego na czas bitwy.

Szmaragdowy klucz (200Z)

Raz na 24 godziny można nim wyzwoić zaklęcie *Otwarcia* (poziom trudności 15) na zamek.

Usypiający pył (100Z)

Można nim rzucić w cel, by wywołać zaklęcie *Uśpienia* (poziom trudności 15).

Demon

Pomniejszy/Większy/Potężny

Ciało: 8/12/16 **Zwinność: 8/12/16** **Duch: 8/12/16**

Sila: 2/3/4 Reakcja: 2/3/4 Umysł: 2/3/4

Wytrwałość: 2/3/4 Precyzja: 2/3/4 Aura: 2/3/4

Uderzanie: 10/15/20 Obrona -2/4/6

Unik: 12/15/18 (+2/+0/+2 wielkość)

Obrona: 10/15/20

Żywotność: 10/25/60 **PD: 66/119/192**

Latanie: Przyzwanie -2. PU+X/PP+x: Przyzwanie -x

Dzik

Ciało: 10	Zwinność: 4	Duch: 0
Sila: 1	Reakcja: 2	Umysł: 0
Wytrwałość: 4	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzanie:	13 (11 + 2 kły)	
Unik:	6	
Obrona:	16 (14 + 2 grube futro)	
Żywotność:	10/25/60	PD: 49

Gargulec

Ciało: 8	Zwinność: 8	Duch: 0
Sila: 2	Reakcja: 3	Umysł: 0
Wytrwałość: 2	Precyzja: 1	Aura: 0
Uderzanie:	12 (10 + 2 kamienne szpony)	
Unik:	13 (11 + 2 wielkość)	
Obrona:	15 (10 + 5 kamienią skórą)	
Żywotność:	10	PD: 61
Lata: Szybkość = Ruch x 2		

Goblin

Ciało: 4	Zwinność: 6	Duch: 2
Sila: 2	Reakcja: 2	Umysł: 1
Wytrwałość: 0	Precyzja: 1	Aura: 0
Uderzanie:	6 (6 + 0 kij/nóż)	
Strzelanie:	7	
Unik:	10 (8 + 2 wielkość)	
Obrona:	4	
Żywotność:	7	PD: 25

Harpia

Ciało: 8	Zwinność: 6	Duch: 6
Sila: 2	Reakcja: 2	Umysł: 0
Wytrwałość: 2	Precyzja: 1	Aura: 3
Uderzanie:	12 (10 + 2 szpony)	
Unik:	8	
Czarowanie:	10 (9 + 1 wabienie)	
Obrona:	11 (10 + 1 pióra)	
Żywotność:	20	PD: 98
Lata: Wabienie: Czarowanie – (DUC+AU)/2; 1x/Ofiara bezbronna		

Kamienny golem

Ciało: 8	Zwinność: 6	Duch: 0
Sila: 2	Reakcja: 3	Umysł: 0
Wytrwałość: 2	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzanie:	14 (10 + 4 kamienna łapa)	
Unik:	7 (9 – 2 wielkość)	
Obrona:	15 (10 + 5 kamienne ciało)	
Żywotność:	40	PD: 81
Odporność psychiczna (przeciwno czarom mentalnym jak <i>Uśpienie</i>)		

Koń

Ciało: 8	Zwinność: 12	Duch: 0
Sila: 2	Reakcja: 6	Umysł: 0
Wytrwałość: 2	Precyzja: 0	Aura: 0
Unik:	16 (18 - 2 wielkość)	
Obrona:	10	
Żywotność:	40	PD: 70

Mackomózg

Ciało: 4	Zwinność: 4	Duch: 8
Sila: 0	Reakcja: 0	Umysł: 0
Wytrwałość: 2	Precyzja: 2	Aura: 4
Unik:	6 (4 + 2 wielkość)	
Czarowanie bojowe:	12 (10 + 2 promień umysłowy)	
Obrona:	6	
Żywotność:	8	PD: 64
Lewituje; Czarowanie bojowe: niez. Od Obrony DUC -1 na k20 minut; DUC = 0 → cel popadł na stałe w szaleństwo.		

Monstrualny pająk

Ciało: 6	Zwinność: 8	Duch: 0
Sila: 1	Reakcja: 2	Umysł: 0
Wytrwałość: 2	Precyzja: 2	Aura: 0
Uderzanie:	9 (7 + 3 szczęka pająka)	
Strzelanie:	10 (10 + 0 pajęczyna)	
Unik:	8 (8 + 2 pajęczy zmysł - 2 wielkość)	
Obrona:	8	
Żywotność:	36	PD: 79
Pajęczyna: żadnych obrażeń, ale działa jak <i>Stop!</i> Czas=obrażenia		

Niedźwiedź		
Ciało: 12	Zwinność: 8	Duch: 0
Sila: 3	Reakcja: 4	Umysł: 0
Wytrwałość: 3	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzenie:	15 (Obrona -2)	
Unik:	10 (12 - 2 wielkość)	
Obrona:	15	
Żywotność:	50	PD: 100

Ognisty smok		
Ciało: 20	Zwinność: 16	Duch: 10
Sila: 5	Reakcja: 4	Umysł: 3
Wytrwałość: 5	Precyzja: 4	Aura: 2
Uderzenie:	35 (25 + 10 szpony Obrona -10)	
Strzelanie:	30 (20 + 10 ognisty oddech)	
Unik:	12 (20 - 8 wielkość)	
Obrona:	35 (25 + 10 smocze łuski)	
Żywotność:	350	PD: 1258
Ognisty oddech: Może być użyty tylko raz na k20 rund; Zasięg PRx10m; Stożek, na końcu szeroki na PRx5m; tylko magiczna Obrona; Lata; Odporność psychiczna;		

Ogr		
Ciało: 10	Zwinność: 4	Duch: 2
Sila: 2	Reakcja: 2	Umysł: 1
Wytrwałość: 3	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzenie:	14 (12 + 2 ogromna maczuga)	
Unik:	2 (6 - 2 brudne futra - 2 wielkość)	
Obrona:	15 (13 + 2 brudne futra)	
Żywotność:	46	PD: 74

Ogromny szczur		
Ciało: 4	Zwinność: 6	Duch: 0
Sila: 2	Reakcja: 2	Umysł: 1
Wytrwałość: 3	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzenie:	8 (6 + 2 ostre zęby)	
Unik:	15 (9 + 4 szybki + 2 wielkość)	
Obrona:	4	
Żywotność:	7	PD: 28

Olbrzym		
Ciało: 16	Zwinność: 6	Duch: 2
Sila: 4	Reakcja: 3	Umysł: 1
Wytrwałość: 4	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzenie:	24 (20 + 4 konar drzewa)	
Strzelanie:	10 (6 + 4 głaz)	
Unik:	5 (9 - 4 wielkość)	
Obrona:	20	
Żywotność:	120	PD: 164

Ork		
Ciało: 10	Zwinność: 6	Duch: 2
Sila: 2	Reakcja: 2	Umysł: 1
Wytrwałość: 3	Precyzja: 1	Aura: 0
Uderzenie:	13 (12 + 1 włócznia)	
Strzelanie:	8 (7 + 1 włócznia)	
Unik:	8	
Obrona:	13	
Żywotność:	23	PD: 51

Potwór rdzewny		
Ciało: 8	Zwinność: 6	Duch: 0
Sila: 0	Reakcja: 3	Umysł: 0
Wytrwałość: 4	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzenie:	10 (8 + 2 czułki rdzewne)	
Unik:	9	
Obrona:	16 (12 + 4 pancerz chitynowy)	
Żywotność:	22	PD: 60
Pył rdzewny: przy trafieniu (niezależnie od Obrony) rozkłada pancerz.		

Szczur		
Ciało: 2	Zwinność: 4	Duch: 0
Sila: 1	Reakcja: 2	Umysł: 0
Wytrwałość: 0	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzenie:	4 (3 + 1 ostre zęby)	
Unik:	14 (6 + 4 szybki + 4 wielkość)	
Obrona:	2	
Żywotność:	3	PD: 17

Szkielec		
Ciało: 10	Zwinność: 8	Duch: 0
Sila: 3	Reakcja: 2	Umysł: 0
Wytrwałość: 2	Precyzja: 2	Aura: 0
Uderzenie:	14 (13 + 1 krótki miecz)	
Strzelanie:	11 (10 + 1 krótki łuk)	
Unik:	9 (10 - 1 drewniana tarcza)	
Obrona:	13 (12 + 1 drewniana tarcza)	
Żywotność:	22	PD: 62
Odporność psychiczna (przeciwko czarom mentalnym jak Uśpienie)		

Śmierciokrzew		
Ciało: 6	Zwinność: 8	Duch: 0
Sila: 3	Reakcja: 0	Umysł: 0
Wytrwałość: 0	Precyzja: 4	Aura: 0
Uderzenie:	11 (9 + 2 winorośl)	
Obrona:	6	
Żywotność:	16	PD: 40

Wilk		
Ciało: 8	Zwinność: 8	Duch: 0
Sila: 4	Reakcja: 4	Umysł: 0
Wytrwałość: 0	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzenie:	15 (12 + 3 potężne ugryzienie)	
Unik:	16 (12 + 4 szybki)	
Obrona:	9 (8 + 1 futro wilka)	
Żywotność:	18	PD: 51

Zombi		
Ciało: 12	Zwinność: 2	Duch: 0
Sila: 3	Reakcja: 1	Umysł: 0
Wytrwałość: 3	Precyzja: 0	Aura: 0
Uderzenie:	15	
Obrona:	17 (15 + 2 nie reaguje)	
Żywotność:	25	PD: 58
Odporność psychiczna (przeciwko czarom mentalnym jak Uśpienie)		

To wszystko?

Zasady są związane i pozostawiają wiele pytań. Dodatkowe informacje, dodatki i porady otrzymasz na stronie:

www.dungeonslayers.com

oraz na naszym forum, które zostało stworzone po to, by odpowiedzieć na twe wątpliwości.

WŁADCA SZCZURÓW

Historia

Dawno temu, kult Boga Szczurów siał spustoszeni na ziemiach. Czciiele kultu zbudowali podziemną świątynię, lecz zostali zniszczeni przez moce światła, zanim ktokolwiek zdążył ją odkryć.

Lecz nie tak dawno, kilka szczurów niechęć dokopało się do świątyni i tak oto ich siła i liczby zaczęły rosnąć.

Początek przygody

Postacie zostaną zaczepione przez karczmarza w dowolnej karczmie (lub knajpie, schronisku itp.):

“Jest mi trochę wstyd, ale potrzebuję, dyskretnie, waszej pomocy. W naszej piwnicy wylęgły się niedawno szczury. Lecz te bestie są jakoś wyjątkowo agresywne. Wczoraj wysłałem służącego po piwo i został przez nie zagryziony, tak dalej być nie może! Jeśli zechcielibyście się zająć tą sprawą po cichu, to byłbym bardzo wdzięczny – za każdego szczura dalbym wam 1 srebrną monetę. Pomożecie?”

Piwnica

Szczury przegryzły się przez dwie, stare kamienne ściany i wykopały tunele o wysokości 1m prosto do budynku szczurzego kultu.

1. Wejście: Strone schody prowadzą w dół, ku ciemności, skąd dobiegają piski (DUC+UM).

2. Piwiarnia: Pomiędzy dużymi beczkami, poruszają się **4 szczury**. Jeśli ktoś przeszuka dokładnie tę komnatę (DUC+UM), to znajdzie za jednej z beczek otwór o wysokości 1m.

3. Winnica: Tutaj, poza kolejnymi 6 szczurami, postacie również mogą odkryć kolejny otwór (DUC+UM).

Tunel

4. Tunel: Szczury przekopały się przez ziemię i stworzyły tunele o wysokości 1m. Można się przez nie przczołgać.

5. Jezioro: Tunel się tutaj kończy i prowadzi do naturalnej groty o wysokości 2m. Jest tutaj pełno pajęczyn i obok zbiornika wodnego, znajdują się cztery szczury owinięte w sieć.

6. Gniazdo pająka: Monstrualny pająk Wszedł tutaj kiedyś przez, jeszcze małe tunele i założył swoje gniazdo. W pajęczynie wiszą szczury.

Komnaty szczurów

Kiedyś żyli tutaj kultuści. Wszystkie drzwi są otwarte, w każdym znajduje się dziura wygrzyzona przez szczury. Dziury mają średnicę 50cm.

7. Przebieralnia: Na hakach na ścianie wisi siedem, czarnych szat. *Postacie noszące szaty, nie będą atakowane przez szczury (ale nadal przez ogromne szczury).*

8. Sala tortur: Ludzki szkielet (patrz strona 13) leży na łystkożu tortur. Zaatakuj, jeśli zostanie dotknięty.

9. Komnata: W tej niemal pustej komnacie znajdują się **4 szczury** i **4 ogromne szczury**.

10. Pralnia: W cysternie z ciemną wodą, leży pierścień (wart 2Z).

11. Ślepy zaułek: Tunel się tutaj już dawno zawalił. Jeśli komuś się uda przeszukać rumowisko (DUC+UM) to znajdzie ludzki szkielet z czarnymi szatami (patrz punkt 7.) i dodatkowo, w rękach trzyma krótki, magiczny miecz +1.

12. Sypialnia: między 6 przegniętymi, resztkami łóżek, siedzą **4 szczury** i **2 olbrzymie szczury**. Pod jednej z poduszek, leży metalowa fiolka (jest to mikstura lecznicza k20).

13. Zbrojownia: Zostały tutaj tylko 2 długie miecze i 1 żelazna tarcza. Reszta stojaków na bronie jest pokryta kurzem.

14. Ścieżka szczurów: Freski szczurzego boga ozdabiają niżej prowadzący korytarz, na końcu znajdują się podwójne drzwi. Tutaj również szczury przegryzły się na wylot.

15. Świątynia szczurów: Wokół masywnego, dwumetrowego posągu szczura (jest to **kamienny golem** który się budzi, jeśli zostanie zaatakowany lub gdy świątynia zostanie sprofanowana) przed kamiennym ołtarzem (musi zostać zniszczony, by przerwąć moc świątyni) zebrało się **5 szczurów** i **5 olbrzymich szczurów**.

Punkty doświadczenia

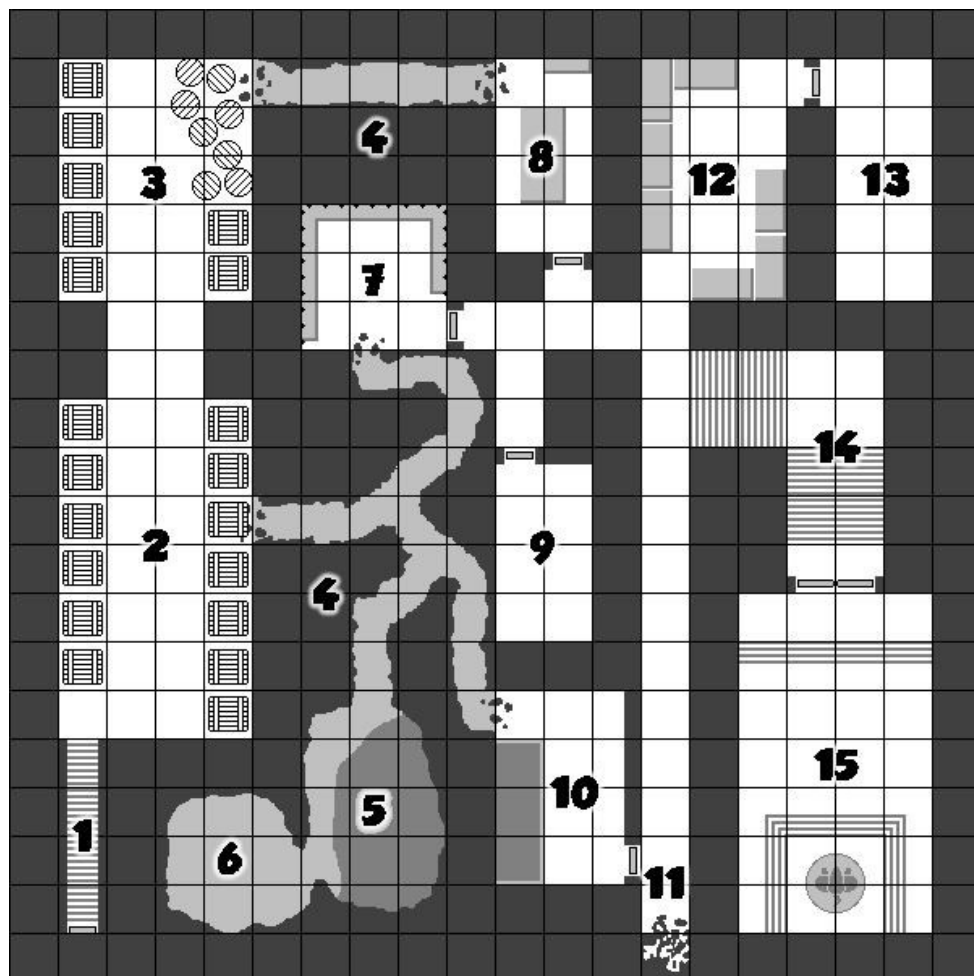
Za każdą komnatę.....1PD

Walka.(PD wrogów/Liczba postaci)PD

Odgrywanie.....0-20PD

Zniszczenie ołtarza.....15PD

Za przygodę.....15PD





DUNGEONSLAYERS

STAROMODNA GRA FABULARNA

Gracz

Postać

Poziom PW PT

Rasa

Klasa

Punkty Doświadczenia

Ciało

Zwinność

Duch

Sila

Reakcja

Umysl

Wytrwalosc

Precyzja

Aura

Bronie	Premia Uzbrojenia	Specjalne
bez broni	+0	Ochrona przeciwnika +5

Pancerze	Punkty Pancerza	Specjalne
Suma PP		



Żywotność
CIA+WY+10



Obrona
CIA+WY+PP



Uderzanie
CIA+SI+PU



Strzelanie
ZWI+PR+PU



Unik
ZWI+RE-PP



Czarowanie
DUC+AU+PZ-PP



Czarowanie bojowe
DUC+PR+PZ-PP

Inicjatywa (ZWI+RE)

Ruch 1+(ZWI/2)

Talenty

Zaklęcie	Premia Zaklęcia	Zasięg	Odnowa	Efekt

Ekwipunek

Gracz

Postać

[illegible]

Majątek



Diagram illustrating the hierarchy of wealth (Majątek) using three types of coins:

- Złoto (Gold)
- Srebro (Silver)
- Miedź (Copper)

Below the coins, the text reads: 1 złoto = 10 srebra = 100 miedzi

[illegible][illegible]

Dalsze bronie i pancerze

[illegible]

Pancerze	Punkty Pancerza	Specjalne
Suma PP		

DUNGEONSLAYERS

STAROMODNA GRA FABULARNA

Był sobie kiedyś...

"Po zabiciu hordy orków, przechodźcie do sąsiedniej sali. Mogłoby się wydawać, że osiągnęliście cel swojej podróży: przy świetle swych podchodni rozpoznajecie na ścianach przeklęte symbole, które teraz obrzydają niegdyś piękne malowidła. Dokładnie na samym środku sali znajduje się spaczony, święte źródło, przed którym stoi ponura postać w długich szatach, emanuje z niej mroczna aur..."

"Nieważne - DO ATAKU!!!"

Masz chęć na lochy?

Dungeonslayers jest grą fabularną w której gracze w całkiem staromodnym stylu, sieczą potwory i plądrują podziemia.

Mechanika Dungeonslayers jest szybka i prosta - wystarczy 5 minut i mamy postać gotową by wyruszyć do swojego pierwszego podziemia.

Ta książeczka zawiera wszystko, poza kostkami dwudziestościennymi, co jest potrzebne do rozegrania sesji Dungeonslayers z przyjaciółmi:

- Całe zasady na 10-ciu stronach.
- Szybka mechanika dla walki i magii.
- Zasady tworzenia postaci.
- Przykładowa przygoda z podziemiami do splądrowania

Założ kolczugę, przygotuj klingę, łuk lub księgę magiczną - podziemia czekają.

www.dungeonslayers.com

