

Legend



Fabularna gra fantasy

by GUNARDAN
2013

Kronika

Autor

Szymon "Noobirus" Piecha

<http://jaskinianoobirusa.blogspot.com/>

Współautor

Jarosław "Yarin" Bomba

Ilustracje

Marcin "GunarDAN" Adamczyk

Pomoc

Onslo, Seth, Sidson, Skavenloft, Marcin Kozielski, Michał Banasiak

Projekt wykonany z pomocą forum:

rpg  manufacture

<http://rpgmanufacture.pl>

Spis treści

Zanim zaczniemy - kilka słów	3
Rozdział I Początki	5
Rozdział II Rasy	7
Rozdział III Cechy bohaterów	9
Rozdział IV Profesje	12
Barbarzyńca	14
Bard	16
Czarodziej	18
Kapłan	20
Łotrzyk	22
Łowca	24
Wojownik	26
Rozdział V Atuty	28
Rozdział VI Ekwipunek	33
Spis słabych magicznych przedmiotów	36
Spis potężnych magicznych przedmiotów	37
Spis epickich magicznych przedmiotów	39
Rozdział VII Moce i zaklęcia	41
Moce kapłana	41
Magia łowiecka	44
Zaklęcia czarodzieja	45
Rozdział VIII Podstawy rozgrywki	51
Rozdział IX Bestiariusz	58

Rozdział X Generatory	69
Pomoc dla MG	73
Karta postaci	74
OPEN GAME LICENSE	76

Zanim zaczniemy...

Kilka słów

Kronika to fabularna gra fantasy. Jej zasady są krótkie, zwięzłe i proste, a mimo to, ta mała książeczka pozwala na stworzenie niezwykle przygód: opowieści o rycerzach toczących śmiertelną walkę ze smokiem, czarodziejach stojących twarzą w twarz z liszem czy bardach powalających swym wdziękiem kolejne księżniczki. Jedynym limitem **Kroniki** jest twoja własna wyobraźnia.

Kronika jest również moim małym hołdem dla gier z serii D&D.

Kronika jest darmowa dopóki zachowasz licencję wydrukowaną na ostatnich stronach tej książki, możesz robić z nią co chcesz - możesz ją drukować, jak i spokojnie wprowadzać własne zmiany do systemu - coś Ci nie odpowiada w regułach gry? Usuń to albo zmień. Masz własne pomysły? Dodaj je. Od teraz to twoja gra.

Od teraz to twoja **Kronika**.

Noobirus

Kronika odwołuje się do klasycznego nurtu fantasy, zachowując jego podstawowe elementy. Napisana jest przystępnym językiem, by każdy, nawet ten, kto nigdy nie miał okazji zagrać w RPG, szybko odnalazł się w świecie gier wyobraźni. Jej niesamowicie elastyczna budowa pozwala na kreowanie świata takiego, jakim chcemy w 100%. Zasady tworzenia i rozwoju różnorodnych postaci, walka, testowanie umiejętności są sprowadzone do jednej, istotnej dla nas, autorów, zasady: ma być przejrzyście, bez komplikacji i nowocześnie.

Fantasy jest obecnie niezwykle popularne, toteż **Kronika** może nasiąknąć jej wieloma różnymi inspiracjami i to właśnie one mogą determinować rozgrywkę dla Graczy. Chciałbyś zagrać w świecie, który zamieszkują tylko Elfy? A może dodać trzy czary do magii Iluzji dla swojej postaci? Nie odpowiada ci za bardzo bonus przy rozwoju postaci? Nie ma żadnego problemu - możesz modyfikować **Kronikę**, jak tylko zechcesz.

I to jest jej siła. To brylant, który ty i twoi znajomi oszlifujecie, nadając mu własny, niepowtarzalny kształt.

Życzę niezapomnianych godzin rozgrywki, czyli świetnej zabawy w PRG z **Kroniką**.

Yarin

- Aaargh!

Potężny ryk odbił się od wilgotnych ścian pomieszczenia. Ork wyciągnął ogromny miecz z ciał trzech przeciwników przetrzyniętych na pół. Spojrzał za siebie i ruszył w stronę drobnej, zakapturzonej postaci otoczonej przez nieumarłych. Kobieta ze sztyletami w rękach jedynie uśmiechnęła się na widok wolno kroczących w jej stronę przeciwników. Wykonała dwa szybkie kroki w przód i wybiła się w powietrze wykonując salto. Wylądowała za plecami dwóch nieumarłych upadających na zimną posadzkę z ostrzami w czaszkach. Kucając, wykonała półobrót podcinając nogi dwóm kolejnym i przeturlała się na bok.

- Uważaj – zachrypnięty głos niskiej postaci stojącej obok przestrzegł kobietę.

Czarodziej, nie tracąc koncentracji, kontynuował zakłęcie nieznacznie kreśląc w powietrzu tajemnicze znaki. Rozkładające się zwłoki ogromnego wojownika z dwoma mieczami kierowały się wprost na skulonego w kącie człowieka, jednak nie zdołały dotrzeć do celu – zakłęcie zadziało. W komnacie nieznacznie błysnęło, a wódz nieumarłych stanął, nie mogąc zrobić ani kroku. Gnom uśmiechnął się, stanął obok kobiety-łotrzyka i zaczął przygotowywać kolejne zakłęcie.

Chroniący zleceniodawcę łowca wystrzelił. Strzała przeszła głowę trafiając tam, gdzie kiedyś znajdowało się oko nieumarłego wojownika. Elf błyskawicznie wyciągnął kolejną strzałę i posłał ją w kierunku nieruchomego celu, tym razem roztrzaskując głowę wodza nieumarłych.

- To chyba wszyscy – rzekł zadyszany barbarzyńca do pozostałych.

- Hah, a mawiają, że orkowie nie są bystrzy – odpowiedziała prześmiewczo kobieta, wyjmując sztylety z martwych głów przeciwników.

- Jesteś ranny, skrybo? – zapytał łowca, podnosząc mężczyznę z ziemi.

Ten przestraszony spojrzał wokoło, odetchnął, otrząsał się z kurzu i odrzekł niepewnym głosem:

- Nie, nie. Czy sarkofag jest nienaruszony?

- Na to wygląda.

- Dobrze, dobrze. Zróbcie mi miejsce i otwórzcie wieko – polecił zleceniodawca.

Łotrzyk spojrzała wymownie na czarodzieja, ale ten jedynie wzruszył ramionami.

- Ciekawe, czy te kazamaty kryją jeszcze jakieś dochodowe tajemnice – zapytała samą siebie, ostukując delikatnie ostrzem ściany komnaty.

Barbarzyńca bez trudu rozłupał wieko, co nie do końca spodobało się skrybie, który zrugął wzrokiem orka. Podeszedł do sarkofagu i powoli włożył do niego ręce, wyciągając zakurzoną księgę.

- Jest! – krzyknął podniecony.

- Cieszymy się razem z tobą – odparł od niechcenia elf, sprawdzając swój łuk.

- Tylko nie zapomnij nam zapłacić – zmrużyła oczy kobieta, podchodząc bliżej skryby. – A co to w ogóle jest?

- Kronika. Jedna z najstarszych i najpotężniejszych ksiąg świata.

Czarodziej zmarszczył brwi i szepnął do łowcy:

- Proponuję jak najszybciej opuścić te kazamaty. Nie wiedziałem, że chodzi o Kronikę. To bardzo niebezpieczna księga.

Elf pokiwał głową na znak, że rozumie i zgadza się z gnomem. Machnął ręką do pozostałych, aby podeszli bliżej.

- Słuchajcie...

Cała czwórka odwrócona tyłem do sarkofagu ustalała kolejne kroki, a zwłaszcza ewakuację z podziemi tak, by chronić zleceniodawcę, który jeszcze się im nie zapłacił. Kiedy Łowca proponował najszybszą drogę do wyjścia, czarodziej coś poczuł. Wibracje w komnacie nasilały się, a on sam odniósł wrażenie, jak nieczyste siły błyskawicznie kumulowały się w tym miejscu. Kiedy się odwrócił, zamarł.

Skryby już nie było, a jego szaty leżały obok sarkofagu. Przed czwórką śmiałków stał ponad trzymetrowy, upiorny demon, trzymając Kronikę w ogromnej ręce. Wokół unosił się smród siarki, wypełniając nozdrza najemnej drużynie.

- Głupcy!

Głos, jakby złożony z kilku tysięcy rozbrzmiał w komnacie, która zadrżała.

- Daliście się zwieść omamieni zdobyciem bogactwa. A ja przybyłem tu pod postacią marnej, ludzkiej istoty po to, co mi się należy. - Kronika jest moja!

- Od początku nie miałem do tego skryby zaufania – stwierdził czarodziej, przygotowując zakłęcia obronne.

- Cóż, a miała to być łatwa robota – skwitowała kobieta i błyskawicznie znalazła się blisko demona. Ork, wpadając w szal, ruszył przed siebie przygotowując do zamachu swój dwuręczny miecz, a łowca napiął swój łuk, celując w ramię potwora.

Rozdział I

Początki

Czym są gry fabularne

Jeśli po raz pierwszy spotkałeś się z terminem "gra fabularna" lub o tym słyszałeś, ale nie jesteś pewien co on oznacza, to ten tekst jest dla ciebie.

Gra fabularna, zwana również RPG (od angielskiego terminu "role-playing game") to gra, w której gracze wcielają się w role fikcyjnych postaci - bohaterów, którzy mają jakiś cel do osiągnięcia. Cała rozgrywka toczy się w wymyślonym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających; jest on stworzony przez mistrza gry, czyli jednego z uczestników rozgrywki który podjął się roli "sędziego" jak i również narratora wiążącego przed graczami wizję fikcyjnej krainy. Cała rozgrywka dzieje się w oparciu o system gry, rozpisany w konkretnym podręczniku (jak np. czytana przez ciebie teraz Kronika).

By rozpocząć rozgrywkę RPG, zwaną potocznie sesją, gracze muszą stworzyć własne postacie, którymi będą się poruszać po fantastycznym świecie. W tym czasie osoba, która podjęła się roli mistrza gry musi opowiadać co widzą bohaterowie graczy. Gracze mogą w każdej chwili wykonać dowolną czynność, o ile podręcznik jej nie zabrania.

Dla przykładu, mamy trzech graczy: Janusza, Marka i Ewę, roli mistrza gry podjął się Patryk. Na początku spotkania gracze ustalają jakimi postaciami chcą grać, podążają za zasadami rozpiśnianymi w podręczniku i zapisują wszystkie swoje wybory na swojej karcie postaci, którą każdy z nich wydrukował. Oczywiście Marek, jako że jest mistrzem gry, zna zasady rozpisane w podręczniku najlepiej i tłumaczy graczom kim jak mogą grać, co muszą zrobić by wylosować np.: cechy swojego bohatera, itd.

Przyjmijmy, że gracze stworzyli następujących bohaterów:

Janusz gra człowiekiem wojownikiem o imieniu Eward.
Marek gra gnomem łotrzykiem o imieniu Ulm.
Ewa odgrywa elfkę czarodziejkę o imieniu Ilien.

Gdy już wszyscy gracze ustalili jakimi postaciami grają, mistrz gry zaczyna opowiadać jak rozpoczyna się ich przygoda:

Patryk: Wasza drużyna wybrała się w podróż do miasta Elban, znajdującego się na południu. Słyszeliście, że w pobliżu miasta grasuje grupa ogrów, która nęka mieszkańców. Za głowę przywódcy ogrów została wyznaczona pokaźna nagroda, więc opuściliście swoje rodzinne miasta by dorobić się trochę złota. Podążacie wzdłuż ścieżki, która przecina gęsty las. Zza krzaków znajdujących się po waszej prawej stronie wskoczył na ścieżkę goblin - mały, zielony, humanoidalny stwór. Goblin jest owity w skórę niedźwiedzia, a w swojej prawej łapie trzyma zardzewiały sztylet, wskazując nim na was. [Patryk zmienia swój głos na taki, by przypominał goblina] - Pieniądze albo życie ludziki!

Eward (odgrywany przez Janusza): Zejdź nam z drogi paskudo! Mamy robotę do załatwienia.

Patryk: [nadal głosem goblina] Nie, my was zabić i zabrać pieniądze, do ataku! [Patryk opowiada normalnym głosem] Zza krzaków wyskoczyły następne trzy gobliny z nożami i

szarżują na was. Gobliny są powolne więc możecie zacząć jako pierwsi coś robić.

Ilien (odgrywana przez Ewę): Ja zaczynam więc zaklęcia i przygotowuję się do rzucenia magicznego pocisku.

Patryk: Ok, będziesz mogła rzucić to zaklęcie w następnej turze.

Eward: Ja podnoszę swoją tarczę wyżej, nie chcę na razie szarżować, wolę się bronić.

Ulm (odgrywany przez Marka): Próbuję rzucić w najbliższego goblina swoim sztyletem. [Marek rzuca kostką by zobaczyć czy trafił] Wyrzuciłem 18, czyli po dodaniu reszty moich premii wychodzi 21, trafiłem go?

Patryk: Oczywiście, rzuc na obrażenia.

Ulm: [rzuca] 5!

Patryk: Sztylet wiruje w powietrzu i wbija się prosto w głowę goblina, ten upada na ziemię i przestaje się ruszać.

Eward: Dobra robota Ulm, te kurduple nie mają z nami szans.

Patryk: Teraz jest tura goblinów. Ten który wam groził chwycił mocniej swój sztylet i zaszarżował na Ewarda [Patryk rzuca kostką by sprawdzić jak wyszedł atak goblina] 20! Goblin wpada na wojownika i wbija mu sztylet w prawą nogę. Edward stracił równowagę i upada na ziemię.

Ulm: Podobno te kurduple nie miały mieć z nami szans?

Eward: Cicho bądź, proszę...

Jak widać gracze rozmawiają ze sobą tak, jakby mówili ustami bohaterów. W grach RPG bardzo ważna (może nawet najważniejsza) jest immersja graczy w świat, w którym grają, uczestniczy muszą po prostu czuć, że znajdują się w świecie, w którym odbywa się przygoda, muszą się łączyć ze swoimi postaciami jak i również z innymi osobami, które staną im na drodze.

Kronika jest grą fabularną dla trzech lub więcej osób. Przed rozpoczęciem przygody należy zdecydować, który z uczestników podejmie się roli mistrza gry (MG), a reszta osób pełni rolę graczy. Jeśli jesteś mistrzem gry, czeka Cię wiele przygotowań by rozpocząć sesję **Kroniki**: najpierw musisz się zapoznać z poniższym podręcznikiem i stworzyć interesującą przygodę z postaciami graczy w roli głównej. Celem graczy jest stworzenie swojej postaci, odgrywanie ich i przeżycie przygody stworzonej przez MG.

Pamiętaj: Słowo mistrza gry jest ZAWSZE najważniejsze, to on wije świat po którym stąpają bohaterowie, to on utrzymuje zasady rządzące podczas rozgrywki.

Co jest Ci potrzebne?

By rozpocząć przygodę w **Kronice** potrzebujesz następujących rzeczy:

Kości do gry: kostka czworościenna (k4), kostka sześcienna (k6), ośmiościenna (k8), dziesięciościenna (k10), dwunastościenna (k12) i (prawdopodobnie najważniejsza) dwudziestościenna (k20). Wystarczy Ci po jednej z każdej, ale im więcej tym lepiej i wygodniej.

Karty postaci: są potrzebne dla graczy by zapisać statystyki, inwentarz i ogólne notatki na temat postaci. Wystarczy że każdy z graczy weźmie kartkę papieru z dowolnego zeszytu, ale jeśli chcą mogą skserować i wydrukować kartę znajdującą się na końcu tego podręcznika.

Jedzenia i picie: wasi bohaterowie nie muszą jeść, wy tak.

Figurki i mapy (opcjonalne): ułatwiają wyobrażenie sobie sytuacji panującej np. podczas walki lub zwiedzania podziemi. Nie są potrzebne, ale uprzyjemniają rozgrywkę.

Rekwizyty i cała reszta (opcjonalne): Świece, klimatycznie wykonane notatki, muzyka. Wszystkie te elementy ułatwiają wtopienie się w klimat fantastycznych przygód.

Kostki

W Kronice gracze korzystają z różnych rodzajów kostek. W grach RPG posługujemy się skrótami, opisującymi ilość ich ścian. Jak już wcześniej zostało wspomniane, w spisie przedmiotów potrzebnych do rozpoczęcia sesji, czworościenna kostka jest nazywana k4, sześcienna to k6, ośmiościenna to k8, dziesięciościenna to k10, dwunastościenna to k12, a dwudziestościenna – k20. Liczba przed symbolem kości oznacza rzut kilkoma kostkami, tak więc 3k4 oznacza rzut trzema czworościennymi kośćmi. Nie istnieje kostka o stu ścianach – żeby rzucić k100 (lub obliczyć rzut procentowy) rzucasz dwiema dziesięciościennymi kośćmi, traktując pierwszy wynik jako dziesiątki, a drugi jako jedności. Jeśli wyrzuciłbyś najpierw 7, a potem 3, to oznaczałoby to wynik 73. Wyrzucenie dwóch zer oznacza wynik „100”. Kości do gier fabularnych można kupić w sklepach hobbyistycznych.

Jeśli jesteś graczem, musisz przejść kilka etapów by stworzyć swojego bohatera:

1. Do czego jesteś zdolny? Wylosuj i rozdziel cechy swojej postaci.
2. Jak wygląda i skąd pochodzi twoja postać? Wybierz rasę swojej postaci.
3. Co potrafisz i jaką rolę będziesz pełnił w drużynie? Wybierz swoją profesję.
4. Wybierz jeden atut spośród tych przedstawionych w podręczniku, który będzie Cię wyróżniał od reszty postaci. Zastanów się dobrze!
5. Wylosuj (rzucając k20+50) z iloma sztukami złota zaczynasz przygodę i wydaj je na dowolne, potrzebne Ci przedmioty rozpisane w rozdziale "Ekwipunek". Możesz zakupić dowolne przedmioty **oprócz** przedmiotów magicznych.
6. Zapisz swoją klasę pancerza, rzuty obronne, punkty życia i określ jaki masz charakter.

Gotowe!



Rozdział II

Rasy

Rasy w Kronice

Poniżej przedstawiono wszystkie rasy występujące w grze Kronika. Bardziej zaawansowani MG mogą stworzyć własne rasy, a nawet zapożyczyć niektóre z innych gier i systemów. Jeśli jesteś MG i któraś z ras nie pasuje do twojego świata, po prostu ją usuń.

Człowiek

Wśród ludzi jest tyle samo bohaterów, co tyranów. To bardzo wszechstronna rasa budująca gigantyczne metropolie i państwa na całym świecie. Ludzie są zazwyczaj dość charyzmatyczni, lecz za często wtykają swoje nosy w nie swoje sprawy. Ludzie czują się dobrze we wszystkich profesjach, ale ze względu na swój przywódczy charakter najlepsza jest dla nich rola kapłana.

Jak odgrywać człowieka?

Nie powinieneś mieć problemu z odgrywaniem ludzkiego poszukiwacza przygód. Zachowanie przedstawiciela tej rasy w głównej mierze zależy od jego pochodzenia (wieśniak lub szlachcic).

Cechy ludzi

Możesz podwyższyć jedną z twoich początkowych cech o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Ludzie uczą się szybciej od innych ras, dlatego mogą wybrać sobie dwa atuty, zamiast jednego, w czasie tworzenia postaci.

Cecha szybkości ludzi wynosi 12

Rasa ludzi w skrócie

+2 do jednej, wybranej cechy
Dodatkowy atut na starcie
Szybkość = 12

Diabły

Diabły to demony z ludzką krwią. Ich rasa powstała na wskutek współżycia demonów przybyłych z zaświatów z ludzkimi kobietami. Diabły próbują przyzwyczaić się do życia wraz z ludźmi w normalnych miastach. Niestety, ich diabelska przeszłość czyni z nich jedną z najbardziej znienawidzonych ras na świecie, dlatego wiele diabłów nabiera niechęci do ludzkiej rasy i preferuje trzymać się blisko swych demonicznych braci i sióstr. Diabły nie są z natury zły, chcą po prostu znaleźć sobie jakieś bezpieczne miejsce na świecie, które mogliby nazwać „domem”.

Diabły najczęściej wybierają profesję łotrzyka lub czarodzieja specjalizującego się w zaklęciach ognia.

Jak odgrywać diabła?

Diabły są z reguły bardzo nieufne, nie lubią rozmawiać o sobie, ani wypytywać się innych. Staraj się mówić dziwnym akcentem, a na pytania odpowiadaj bardzo „pokrętnie”, by zmylić rozmówcę. Wśród innych diabłów zachowuj się pewnie i spokojnie.

Cechy diabłów

Twoja początkowa wartość charyzmy zostaje obniżona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Twoja początkowa wartość zręczności zostaje podwyższona o 1 punkt, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Twoja początkowa wartość inteligencji zostaje podwyższona o 1 punkt, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Krew w twoich żyłach jest gorąca jak ogień, wszystkie obrażenia od ognia które dostajesz są obniżone o 4 punkty.

Twoje oczy są przystosowane do ciemności, potrafisz widzieć w półmroku.

Ze względu na swoje ciężkie życie, diabły często schodzą na drogę bezprawia, dlatego nie mogą zaczynać gry z charakterem praworządnym.

Cecha szybkości diabłów wynosi 12

Rasa diabłów w skrócie

-2 do charyzmy
+1 do zręczności
+1 do inteligencji
+4 odporności na ogień
Widzenie w półmroku
Nie może zacząć przygody z charakterem praworządnym
Szybkość = 12

Elf

Elfy są jedną z najbardziej mistycznych ras na świecie. Są trochę wyższe od ludzi, mają spiczaste uszy, duże oczy i jasną skórę. Zazwyczaj żyją w głębi lasów, wśród natury, lecz również można je spotkać w osadach ludzkich. Elfy są spokojne i eleganckie, dokładnie myślą nad każdą akcją i wykonują ją z perfekcją. Nie przepadają za krasnoludami i nienawidzą mrocznych elfów, jednak lubią towarzystwo gnomów i ludzi. Elfy najlepiej czują się w profesji czarodzieja i łowcy.

Jak odgrywać elfa?

Mów wysokim i wysublimowanym językiem. Patrz na wszystko ze spokojem i rozmyślaj każdy swój ruch.

Cechy Elfów

Twoja początkowa wartość zręczności zostaje podwyższona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Twoja początkowa wartość kondycji zostaje obniżona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Elfy są odporne na magię i efekty, które mogłyby spowodować, że zasną.

Ze względu na swoją wrodzoną odporność na magię i choroby, elfy dostają naturalną premię -1 do ROU i ROT.

Elfy potrafią widzieć w półmroku.

Cecha szybkości elfów wynosi 14

Rasa elfów w skrócie

+2 do Zręczności
-2 do Kondycji
Odporność na usypianie
-1 ROT i ROU
Widzenie w półmroku
Szybkość = 14

Gnom

Gnomy to bliscy kuzyni krasnoludów. Niewielki rozmiar i wątłą siłę fizyczną nadrabiają bystrością. Gnomy zazwyczaj żyją na górzystych terenach, w niewielkich osadach. Dużo z nich również zamieszkuje w miastach krasnoludów i ludzi. To przyjazny i niezwykle wykształcony lud, lecz ze względu na swe poczucie humoru, czasem również dość natrętny. Gnomy czują się najlepiej w profesji czarodzieja lub łotra.

Jak odgrywać gнома?

Bądź oryginalny i sprawiaj wrażenie szalonego. Znajdź na każdy problem najbardziej absurdalne rozwiązanie. Ciesz się życiem i przygodą.

Cechy gnomów

Twoja początkowa wartość siły i kondycji zostaje obniżona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Twoja początkowa wartość inteligencji zostaje podwyższona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Gnomy od urodzenia mają do czynienia z magią iluzji, dlatego mają wrodzoną odporność na tego typu zaklęcia, dostają naturalną premię -1 ROU.

Ze względu na swój mały rozmiar gnomy nie są łatwym celem ataków. Dostają +2 KP w walce z olbrzymami, ogrami, trollami i innymi dużymi stworzeniami.

Cecha szybkości gnomów wynosi 10

Rasa gnomów w skrócie

-2 do siły
-2 do kondycji
+2 do inteligencji
-1 ROU
+2 KP w walce z dużymi przeciwnikami
Szybkość = 10

Krasnolud

Krasnoludy to niski lecz potężnie zbudowany lud. Większość krasnoludów rodzi się w metropoliach wybitych w litych skałach łańcuchów górskich. Krasnoludy są uważane za dobrą, lecz niezwykle upartą rasę. Ze względu na swe przywiązanie do gór i minerałów, od tej rasy pochodzą najznakomitsi kowale, złotnicy i architekci. Ta rasa nie przepada za orkami ze względu na liczne wojny i nie najlepiej dogadują się z elfami ze względu na kompletnie odmienne charaktery. Krasnoludy najlepiej się czują w roli wojowników.

Jak odgrywać krasnoluda?

Bądź uparty i zachowuj się „prosto” i otwarcie. Miej szacunek dla swojej kultury, bądź lojalny wobec pobratymców.

Cechy krasnoludów

Twoja początkowa wartość kondycji zostaje podwyższona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Twoja początkowa wartość zręczności zostaje obniżona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Oczy krasnoludów są przyzwyczajone do ciemności, mogą widzieć w półmroku.

Krasnoludy potrafią wyczuć kierunek i budowę korytarzy w podziemiach, mogą poświęcić kilka minut na badanie ścian by dowiedzieć się jak (prawdopodobnie) rozłożone są pomieszczenia i przejścia na obecnym poziomie.

Cecha szybkości Krasnoludów wynosi 10

Rasa krasnoludów w skrócie

+2 do kondycji
-2 do zręczności
Widzenie w półmroku
Obeznanie w podziemiach
Szybkość = 10

Ork

Dzicy i brutalni orkowie od wieków byli przeciwnikami wszelkich cywilizowanych ras. Duma i siła rządzą życiem tych zielonoskórych stworzeń. Orkowie są bardzo silni, ale ze względu na swoją prymitywną kulturę są również niezbyt inteligentni. Większość orków rodzi się w klanach, wśród swoich dzikich braci, część wyrusza wraz z wojownikami na podboje nowych ziem, a część zabiera ze sobą swój zaufany topór i szuka szczęścia wśród drużyn poszukiwaczy przygód. Orkowie nie mają dobrych relacji z innymi rasami, szczególnie z ludźmi i krasnoludami, ale cenią sobie u innych odwagę. Najlepiej czują się w roli barbarzyńcy.

Jak odgrywać orka?

Pozwól by twoje emocje dominowały nad rozsądkiem. W drużynie bądź tą osobą, która preferuje uczynki zamiast słów.

Cechy orków

Twoja początkowa wartość siły zostaje podwyższona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Twoja początkowa wartość inteligencji i charyzmy zostaje obniżona o 2 punkty, po rozdzieleniu wszystkich cech.

Orkowie są dzicy i silni, ich ciosy wręcz zadają dodatkowo 1 punkt obrażeń.

Cecha szybkości orków wynosi 12

Rasa orków w skrócie

+2 do siły
-2 do inteligencji
-2 do charyzmy
+1 do obrażeń zadawanych wręcz
Szybkość = 12

Rozdział III

Cechy bohaterów

Znaczenie cech

Wszystkie postacie kontrolowane i odkrywane przez graczy posiadają sześć atrybutów. Trzy z nich są atrybutami związanymi głównie z *siłą fizyczną* postaci, a trzy z *siłą mentalną*. Są to: siła, zręczność, kondycja, inteligencja, mądrość i charyzma.

Każdy z atrybutów ma przypisaną jakąś liczbę (zazwyczaj od 3 do 18) i modyfikator, zależny od wartości danego atrybutu. Modyfikatory są następujące:

Wartość cechy	Modyfikator
3-4	-3
5-6	-2
7-8	-1
9-12	+0
13-14	+1
15-16	+2
17-18	+3
19 i więcej	+4

Dla przykładu: jeśli twoja postać ma siłę o wartości 15, twój modyfikator siły wynosi +2. Jeśli mądrość twojej postaci wynosi 5 to twój modyfikator z mądrości wynosi -2.

Jak losować cechy

By wylosować cechy dla swojej postaci, rzuć siedem razy 3k6 czyli weź trzy kostki sześciosiennie, rzuć nimi, zapisz otrzymany wynik (dodaj wyniki trzech kostek do siebie) później je zbierz i zrób to samo. Powtórz to siedem razy, aż będziesz mieć siedem wyników, później zapisz wyniki wszystkich rzutów i skreśl najgorszy z nich. Resztę wyników porozdzielaj pomiędzy swoje cechy. Pamiętaj by później zapisać modyfikator wynikający z nich.

Po osiągnięciu 5-tego i 10-tego poziomu doświadczenia, dodajesz po jednym punkcie dla dwóch cech (nie możesz przeznaczyć oba punkty na jedną cechę!)

Nie martw się, jeśli wylosujesz niskie cechy. *Kronika* jest grą fabularną a nie komputerową, atrybuty nie odgrywają tutaj zbyt wielkie roli dopóki będziesz ostrożny i będziesz dobrze odgrywał swoją postać, to poradzisz sobie ze wszystkimi trudnościami, jakie MG postawi Ci na drodze. Lecz jeśli chcesz koniecznie zachować balans pomiędzy wszystkimi postaciami, to zsumuj wartość wszystkich twoich atrybutów, jeśli otrzymany wynik jest poniżej 50, to możesz poprosić twojego MG o powtórne wylosowanie cech.

Przyjrzyjmy się teraz poszczególnym cechom w Kronice:

Siła

Siła określa ogólną siłę fizyczną i masę mięśni twojej postaci. Im wyższy atrybut siły, tym łatwiej jest Ci kontrolować broń

w twojej ręce, łatwiej Ci trafić w cel i silniej możesz zadać potężny cios. Jest to bardzo ważny atrybut dla postaci chcących walczyć w pierwszym szeregu, czyli wojowników i barbarzyńców.

Twoja wartość siły określa, jak mocno i jak łatwo potrafisz uderzyć z twojej broni. Twój modyfikator siły pokazuje jaką masz premię do zadawanych obrażeń z broni wręcz i jaką masz premię do twojego modyfikatora ataku (MA), używając takiej broni (dla przykładu, jeśli masz siłę równą 17, czyli twój modyfikator wynosi +3, to w czasie atakowania kogoś mieczem dostajesz +3 do rzutu na atak i twoje obrażenia zadawane przez miecz są podwyższone o 3).

Im wyższy atrybut siły, tym łatwiej jest Ci wyważyć drzwi lub zamknięte skrzynie/pojemniki.

Zręczność

Zręczność opisuje szybkość i refleks twojej postaci. Jest to ważny atrybut dla złodziei i postaci chcących używać broni dystansowej takiej jak proce, łuki, kusze itp.

Dostajesz premię do obrażeń z broni dystansowych i modyfikatora ataku z broni dystansowych równą twojemu modyfikatorowi zręczności (ale jeśli jest ujemny, dostajesz karę równą wartości tego modyfikatora!). Czyli jeśli masz np. modyfikator +1 do zręczności, zadajesz 1 punkt obrażeń więcej swoim łukiem i dostajesz premię +1 do rzutów kostką na atak tą bronią.

Kondycja

Kondycja opisuje wytrzymałość twojej postaci na ból i jej żywotność. Jest to przydatny atrybut dla wszystkich postaci, szczególnie dla tych, które zamierzają stać w pierwszym szeregu drużyny i osłaniać innych.

Co poziom, dostajesz dodatkowe punkty życia równe twojemu modyfikatorowi z kondycji, jeśli jest ujemny uzyskujesz mniej punktów życia niż wskazuje to opis twojej profesji (przykład: jeśli masz modyfikator -2 z kondycji a twoja profesja ma dawać Ci 5 punktów życia co poziom, dostajesz zamiast tego 3, ale jeśli masz modyfikator +2 tej cechy, wtedy zamiast 5 punktów życia dostajesz 7).

Inteligencja

Inteligencja mówi o tym, jak bardzo "oczytana" jest twoja postać i jak wysokie ma IQ. Inteligencja jest ważną cechą dla czarodziei.

Im wyższa cecha Inteligencji, tym łatwiej uczysz się zaklęć ze wszystkich szkół magii.

Jeśli masz dodatni modyfikator z inteligencji, możesz rozpocząć przygodę znając jeden dodatkowy język.

Wysoka wartość inteligencji, ułatwia identyfikację przedmiotów.

Mądrość

Mądrość określa życiową wiedzę bohatera. Jest to również cecha określająca rozsądek i wnikliwość bohatera.

Mądrość jest ważną cechą dla kapłanów.

Im wyższa cecha mądrości, tym łatwiej uzyskujesz kolejne boskie moce będąc kapłanem.

Jeśli masz dodatni modyfikator z mądrości, to jesteś bardziej doświadczonym poszukiwaczem przygód, lepiej radzisz sobie z wszelkimi problemami, które staną Ci na drodze, Wszystkie twoje wartości RO (rzuty obronne) są obniżone o 1.

Charyzma

Charyzma opisuje ogólny wpływ postaci na otoczenie. Jak dobrze potrafi rozmawiać z innymi, odpowiednio formułować myśli i również jak dobrze wygląda. Jest to ważna cecha dla postaci chcących przewodzić drużynie i rozmawiać z postaciami niezależnymi. Charyzma jest również ważną cechą dla bardów.

Im wyższy modyfikator charyzmy, tym łatwiej będzie Ci wykonać test dyplomacji.

Postać o wysokiej cesze charyzmy potrafi przyjąć więcej służących do pomocy.

Punkty doświadczenia (PD)

Zanim zaczniesz zabijać kolejne legiony potworów i wykonywać kolejne zadania, powinieneś dowiedzieć się co nieco o uzyskiwaniu punktów doświadczenia w **Kronice**. Każdy bohater ma określoną ilość punktów doświadczenia (jeśli są to „nowi” bohaterowie i dopiero zaczynasz rozgrywkę Kroniki, to twój bohater będzie miał 0 punktów doświadczenia), jeśli ilość punktów doświadczenia osiągnie konkretną liczbę, to postać awansuje na kolejny poziom doświadczenia (twój bohater zaczyna zazwyczaj na pierwszym poziomie doświadczenia, jeśli pierwszy raz grasz w Kronikę).

Mała uwaga dla doświadczonych graczy RPG: W Kronice nasze punkty **ZNIKAJĄ** po zdobyciu określonej ilości potrzebnej by osiągnąć poziom. Czyli mówiąc prościej: jeśli grasz barbarzyńcą na pierwszym poziomie doświadczenia i zgromadzisz 500 PD (punktów doświadczenia), to po prostu gumujesz je, zapisujesz sobie że masz drugi poziom i rozpoczynasz znowu liczenie od zera.

Punkty życia (PŻ)

Za każdym razem gdy zdobędziesz poziom, twoja maksymalna liczba punktów życia podnosi się o konkretną liczbę podaną w opisie twojej profesji. Pamiętaj że ta wartość może być inna (większa lub mniejsza), w zależności od tego jaki masz modyfikator z kondycji, **ale nigdy nie może wynosić mniej niż 1**. Postacie na pierwszym poziomie doświadczenia mają tyle punktów życia, ile jest podane w opisie ich profesji („Punkty życia co poziom”), Do tego jest dodawany (lub odejmowany, jeśli jest ujemny) modyfikator z kondycji.

Klasa pancerza (KP)

Każdy bohater i każda postać niezależna ma określoną klasę pancerza. Klasa pancerza mówi o tym, jak ciężko jest się przebić przez zbroję przeciwnika by zadać mu ranę, **bohater bez żadnej zbroi ma klasę pancerza równą 10**, oznacza

to, że atakujące go postacie muszą wyrzucić na kostce dwudziestościennej (k20) liczbę 10 lub wyższą, by zadać mu ranę, oczywiście do wyniku jest również dodawany modyfikator ataku postaci atakującej, jak i inne premie wynikające np. z zaczerpniętego uzbrojenia (postać dostaje +2 do modyfikatora ataku jeśli np. atakuje mieczem +2). Więcej na temat klasy pancerza (i pancerzy w ogóle) dowiesz się w dziale poświęconemu ekwipunkowi bohatera.

Jeśli jesteś MG i planujesz prowadzić przygodę w świecie, gdzie ciężkie zbroje (lub zbroje w ogóle) są rzadkie, możesz zdecydować, że postacie dostają premię do KP równą swojemu modyfikatorowi ze zręczności, jeśli jest dodatni.

Modyfikator ataku (MA)

Każda profesja w **Kronice** ma jakiś ustalony modyfikator ataku. Oznacza to po prostu, że wynik rzutu na atak jest podwyższony o jakąś konkretną wartość. Postacie skoncentrowane na walce wręcz mają zazwyczaj wysoki modyfikator ataku (np. wojownicy), a inne postacie, słabsze fizycznie, mogą mieć nawet modyfikator ujemny (np. czarodziej). Ale bez obaw, jeśli twój modyfikator jest niski. Może się on zwiększyć wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów lub może otrzymać premię jeśli masz wysoką siłę i walczysz w zwarciu lub masz wysoką zręczność i używasz broni dystansowej.

Rzuty obronne (RO)

Są cztery różne rodzaje rzutów obronnych w **Kronice**: rzuty na truciznę i choroby (ROT), rzuty na umysł (ROU), rzuty na strach (ROS) i rzuty na śmierć (ROŚ). Wybierając profesję nasza postać uzyskuje konkretne wartości rzutów obronnych. Twoja wartość RO jest wykorzystywana, by uchronić się przed szkodliwymi efektami. Dla przykładu: jeśli zostałeś trafiony przez zatrutą strzałkę, wystrzeloną przez pułapkę na ścianie, twój MG może zażądać byś wykonał rzut na ROT, by sprawdzić czy udało Ci się uchronić przed efektem trucizny. Jeśli twoje ROT wynosi 17, to musisz wyrzucić na swojej kostce k20 liczbę 17 lub więcej, by zaliczyć test i uchronić się przed trucizną. Im mniejsze są twoje wartości RO, tym lepiej, Mogą się one zmieniać wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów (sprawdź tabelę rozwoju swojej profesji). Poniżej znajduje się kilka przykładów, do czego mogą się przydać poszczególne testy RO:

Rzut obronny na truciznę/choroby (ROT): bohater wykonuje ten test, jeśli np. zostaje ugryziony przez pająka lub jadowitego węża.

Rzut obronny na umysł (ROU): bohater wykonuje ten test, jeśli jest pod wpływem jakiegoś zaklęcia, które próbuje przejąć nad nim kontrolę, lub gdy widzi jakąś iluzję i chce się upewnić czy jest prawdziwa.

Rzut obronny na strach (ROS): bohaterowie będą wykonywać ten test, jeśli zobaczą coś wyjątkowo strasznego.

Rzut obronny na śmierć (ROŚ): bohater będzie wykonywał ten test, jeśli będzie próbował się uchronić przed efektem zabójczego zaklęcia, lub gdy będzie leżał na ziemi i walczył o przeżycie.

Szybkość

Każda postać w *Kronice* ma określoną szybkość, która mówi nam o ile metrów potrafi się poruszyć postać w czasie jednej akcji. Dla przykładu, „szybkość = 12” oznacza, że wykonując akcję ruchu, postać może poruszyć się o 12 metrów (6 pól) jeśli wykona akcję ruchu.

Biegłości

Nie każda profesja w *Kronice* może nosić na sobie każdą broń i zbroję jaką spotka w czasie swojej przygody. Dana profesja ma określone biegłości, np. łotr może nosić jedynie lekkie zbroje, nie może założyć zbroi płytowej ani nosić tarcz, czarodziej może jedynie korzystać z broni prostej, takiej jak kostury i sztylety. Te ograniczenia można ominąć wykupując konkretne atuty poszerzające biegłości twojej postaci (nic nie stoi na przeszkodzie, by grać czarodziejem ze zbroją cętkowaną). Jednak warto się zastanowić, czy nie lepiej spożytkować swoją cenną możliwość wyboru atutu na coś innego.

Punkty odporności

Niektóre zdolności albo przedmioty mogą dać bohaterom konkretne punkty odporności np. na określony żywioł. Co to oznacza? Punkty odporności określają o ile są zmniejszane otrzymywane przez Ciebie obrażenia od określonego źródła. Dla przykładu: Twoja postać ma 5 punktów odporności na ogień. Pewien zły czarodziej zaatakował Cię i rzucił w twoją stronę zaklęcie kuli ognia, która powinna Ci zadać normalnie 12 punktów obrażeń. Jednak masz 5 punktów odporności na ogień (z którego jest stworzona kula ognia), to zamiast 12 dostajesz 7 punktów obrażeń.

Charakter

Charakter określa ogólny światopogląd bohatera. W *Kronice* masz do wyboru pięć różnych charakterów: *Praworządny*, *dobry*, *neutralny*, *zły* i *chaotyczny*. Praworządni bohaterowie dążą do równości i pokoju na świecie, podążają według ustalonego prawa, niezależnie czy innym się to podoba czy nie. Dobrzy bohaterowie są zazwyczaj pomocni i uprzejmi. Neutralni próbują się nie wtrącać w problemy innych. Żli bohaterowie podobnie, jak praworządni postępują zgodnie z prawem, lecz próbują go wykorzystać dla własnych celów. Chaotyczni bohaterowie łamią prawo i patrzą tylko na siebie.

Charaktery istnieją po to, by dać graczom pomysł jak mają odgrywać swoje postacie. Gracze mogą dokonywać czynów, które zaprzeczają ich charakterowi, lecz po pewnym czasie MG może nakazać graczowi który tak czyni, by skreślił z karty postaci swój zapisany charakter i zapisał nowy, który odpowiada jego dotychczasowym postępowaniom.

Dla przykładu: jeśli gracz odgrywający praworządną postać zdecyduje się zamordować niewinnego mieszkańca, MG może zdecydować by gracz zmienił swój charakter na „chaotyczny”.

Zazwyczaj nie powinieneś się martwić nad charakterem swojej postaci, odgrywaj ją tak jak tylko chcesz i tak, jak uważasz to za właściwe, lecz niektóre profesje, takie jak kapłan, wymagają by gracz postępował według określonego charakteru i kodeksu moralnego.

Jeśli jesteś bardziej zainteresowany charakterami w *Kronice* lub chcesz się upewnić jak odgrywać postać o określonym charakterze, przeczytaj poniższe opisy:

Praworządny – Praworządni bohaterowie dążą do prawa i porządku na świecie, nie tolerują zła, terroru i nieuczciwości. W przeciwieństwie do dobrych bohaterów, praworządni są czasami gotowi użyć siły, by wywalczyć równość. Osoby o tym charakterze często podążają za jakimś ścisłym kodeksem, czasami zachowując się oschle. Niekiedy sprawiają wrażenie wrogo nastawionych, głównie dlatego, że zamiast mówić wielkie słowa, wolą działać.

Przykładem praworządnym osób są: lojalni rycerze, uczciwi sędziowie.

Dobry – Osoby o tym charakterze starają się z każdym dniem zmieniać świat na lepsze, zawsze starają się być pomocni i mili. Dobrzy bohaterowie z niechęcią używają siły, wcześniej próbują pertraktować z wrogiem, by znaleźć łatwiejsze i pokojowe rozwiązanie. Jednak są w stanie ruszyć w bój i poświęcić swe życie, jeśli któryś z przyjaciół lub ukochanych osób znajduje się w niebezpieczeństwie. Dobrzy bohaterowie mogą postępować niezgodnie z prawem, jeśli uważają, że obecne prawo jest krzywdzące dla ludzi.

Przykładem dobrych osób są: filantropi, dzielni rycerze.

Neutralny – Osoby o tym charakterze starają się nie ingerować w sprawy innych. Dbają głównie o własne dobro, co nie znaczy że są zachłanni lub samolubni. Neutralni bohaterowie starają się podchodzić do każdej sprawy z zimną logiką i opowiadają się po stronie, która według nich ma największą rację. Przykładem neutralnych osób są: łotrzykowie, „szarzy” mieszkańcy.

Zły – Osoby o tym charakterze robią wszystko, by zyskać w życiu jak najwięcej. Żli bohaterowie widzą innych jako narzędzia, dzięki którym mogą osiągnąć swój cel. Osoby o tym charakterze zazwyczaj starają się postępować zgodnie z prawem, lecz wykorzystują go dla własnych celów: niewolnictwo, tyrania, szantaż – dla złego bohatera jest to coś normalnego.

Przykładem złych bohaterów są: tyrani, przywódcy gangów.

Chaotyczny – Osoby o tym charakterze nie znają żadnego tabu i nic dla nich nie jest święte. Ciężko przewidzieć zachowanie chaotycznego bohatera, ale cokolwiek zrobi, zazwyczaj oddziałuje to na innych w maksymalnie szkodliwy sposób.

Przykładem chaotycznych bohaterów są: mordercy, oszaleli berserkowie, czy psychopaci.

Skróty

Jak zapewne zauważyłeś, w podręczniku *Kroniki* będziemy się posługiwać wieloma skrótami (jak np. MA, RO, PŻ). Ale spokojnie, nie pogubisz się, na końcu tego podręcznika znajduje się strona opisująca wszystkie skróty i terminy tego systemu, tak byś zawsze je miał pod okiem i nigdy nie musiał wertować książki. Jeśli jesteś mistrzem gry warto, byś sobie tę stronę skserował, by twoi gracze również mieli do niej dostęp.

Rozdział IV

Profesje

W poniższym rozdziale przedstawiono wszystkie profesje dostępne w **Kronice**, które zostały opisane w następujący sposób:

Punkty życia co poziom: O ile zwiększają się maksymalne punkty życia tej postaci, co poziom. Nie zapomnij dodać do tego wyniku modyfikator z twojej kondycji.

Modyfikator ataku: Jaką premię do MA dostaje postać z tą profesją.

Rzuty obronne: Tutaj napisane jest ile wynoszą poszczególne rzuty obronne tej profesji. Będą się zmieniać (zazwyczaj maleć) z każdym poziomem zdobytych przez postać.

Niżej będzie znajdować się tabela ukazująca rozwój bohatera o tej profesji. Przypatrzmy się części tabeli:

Poziom	PD	Uwagi	Premie
4	600	(komentarz)	-1 ROU

Ta część tabeli pokazuje, co potrzebuje bohater, by osiągnąć czwarty poziom doświadczenia i co dostaje na tym poziomie. Widzimy tutaj, że postać na trzecim poziomie, musi uzbierać 600 punktów doświadczenia, by osiągnąć poziom czwarty. Po jego osiągnięciu jej wartość ROU (rzut obronny na umysł) spada o 1. Czasami w tabeli może pojawić się jakiś komentarz dotyczący tego poziomu („uwagi”), który przypomina, że ta profesja dostaje jeszcze coś dodatkowego na tym poziomie. Sprawdź opis swojej profesji, by upewnić się czy dostajesz jeszcze jakieś premie.

Dalej, pogrubionym tekstem zostają wypisane wszystkie zdolności profesji, dla przykładu łowca zaczyna swoją przygodę z następującą umiejętnością:

Samotnik

Łowca preferuje podróżować w spokoju i samotności, potrafi przyjmować rozkazy, ale nie potrafi ich wydawać. Łowca nie może mieć pomocników ani sług.

Przejrzyj wszystkie umiejętności, które posiada wybierana przez Ciebie profesja i przepisuj na swoją kartę postaci wszystkie, które dostajesz na początki przygody. Niektóre zdolności profesji odblokowują się na późniejszych poziomach. Będzie o tym wspomniane na początku opisu tej zdolności.

Na końcu drugiej strony opisu profesji będzie pokazany wyczyn, jaki ta profesja potrafi wykonać, po osiągnięciu pewnych wymagań. Dla przykładu wyczyn wojownika wygląda w ten sposób:

WYCZYN

Finałowy limit

Bierzesz głęboki oddech, napinasz swoje mięśnie do granic możliwości i ruszasz w samo serce bitwy z ogłuszającym krzykiem. Po wykonaniu tego wyczynu ignorujesz ból, odnawiasz 1k6+6 PŻ i dostajesz kolejną akcję do wydania. Dodatkowo, na początku każdej twojej następnej tury do końca walki, dostajesz dodatkową akcję. Pole bitwy należy do ciebie!

Wyczyny są najpotężniejszymi zdolnościami, jakie potrafią być użyte przez bohaterów. Więcej na temat wyczynów przeczytasz w dalszej części podręcznika.

Na pierwszej stronie opisu profesji będzie znajdować się kilka porad i informacji co do odgrywania postaci, która podąża tą ścieżką. Nie traktuj tego jako instrukcji lecz jako luźne wskazówki, które mają Ci dać pomysł na stworzenie ciekawej postaci i pozwolić na szybkie rozpoczęcie gry.

Człowiek z księgami w dłoniach obruszył się, odwrócił i ruszył szybkim krokiem w stronę wyjścia, po drodze mówiąc do siebie. Mężczyzna przy stoliku odetchnął, po czym kiwnął na kolejnego ochotnika. Do skryby przysiadł się młody chłopak z niewielką harfą przypiętą do boku, wciąż wyszczerzając nieskazitelnie białe zęby.

- Jestem bardem i beze mnie twoja wyprawa nie osiągnie sukcesu – powiedział pewnym i melodyjnym głosem.

- Więc zamierzasz uciąć głowę nieumarłym tym instrumentem? – nieco ironicznie zapytał się skryba, spoglądając na harfę.

- Nie brudzę sobie moich delikatnych rąk żadną krwią. Potrafię swoim śpiewem wzmocnić morale śmiałków...

- ..i szybko umrzeć. Bardzie – głos znad głowy chłopaka zabrzmiał groźnie. – Idź, zagraj jakieś niewiaście, a poważne sprawy zostaw mężczyznom.

Skryba zerknął na smukłego elfa. Za nim stali jeszcze ogromny ork i podstarzały mężczyzna w fioletowych szatach. Chłopak z harfą przełknął ślinę, uśmiechnął się sztucznie i momentalnie znalazł się na zewnątrz.

- Widzieliśmy twoje ogłoszenie. Masz swoich ludzi – uśmiechnął się łucznik.

Skryba spojrzał na trójkę śmiałków i pokiwał głową.

- Ork z wielkim mieczem, sędziwy czarodziej i wygadany łucznik – powiedział, jakby zastanawiał się na głos. – Nie, nie nadajecie się – odrzekł i wrócił do przeglądania pergaminów.

Elf zdziwił się nieco, jednak nie ustępował.

- A co, Skrybo, boisz się, że zbyt szybko i zbyt dokładnie wykonamy zadanie?

- Nie, jestem pewien, że po kilkudziesięciu krokach zgubimy się wszyscy – odparł, wzruszając ramionami. – Nikt z was, jak widzę, nie nadaje się na bycie przewodnikiem podziemi.

W tym samym momencie, tuż przed karczmarzem, upadł mężczyzna. Z warg sączyła się krew, a jego oczy błędziły dookoła. Dopiero po chwili dojrzały drobną kobietę, która przytrzymała stopą szeroką pierś przeciwnika, uniemożliwiając mu podniesienie się.

- I co? Nauczyłeś się szacunku do kobiet? – zapytała, dysząc ze zmęczenia.

- Puu..puść mnie, wariatko! – jęknął mężczyzna, plując krwią.

- To na pokrycie strat - kobieta wdzięcznie uśmiechnęła się do karczmarza, rzucając mu srebrną monetę.

- Wspomniałeś o przewodniku? A może jeszcze potrzebujesz wykrywacza pułapek?

Skryba początkowo nie zrozumiał ironicznego tonu łucznika, jednak po chwili doszedł do niego sens tych pytań.

- To nasza czwarta część drużyny – dodał pewniej elf, uśmiechając się do kobiety-łotrzyka.

- Hmm - zadumał się skryba. – Chyba się dogadamy. Porozmawiajmy zatem o wynagrodzeniu...

Barbarzyńca

„Dla mnie sprawa jest prosta – siłą da się rozwiązać każdy problem. Odwagą, honorem i mięśniami jestem zdolny do wszystkiego. Chcesz się przekonać?”



Barbarzyńcy to dzicy wojownicy, często pochodzący z miejsc nietkniętych przez cywilizację. Bez zastanowienia ruszają w sam środek bitwy i, z wojennym okrzykiem na ustach, powalają kolejne hordy potworów.

Porady dotyczące barbarzyńcy

Dla jakiego gracza jest barbarzyńca?

Barbarzyńca jest idealną postacią dla graczy chcących po prostu zaszaleć z bronią w ręku. Koncentruje się wyłącznie na walce i sianiu jak największego spustoszenia. Barbarzyńca to dość prosta profesja: z kolejnymi poziomami będziesz dostawał głównie kolejne zdolności, które wzmacniają twoje uderzenia w czasie furii.

Jak odgrywać barbarzyńcę?

Odgrywanie postaci barbarzyńcy jest bardzo proste - po prostu zachowuj się dziko i agresywnie, mów prosto i polegaj w stu procentach na swojej sile.

Twoja rola

Będąc barbarzyńcą będziesz stał w pierwszym szeregu w czasie bitwy i po prostu szarżował na przeciwników z okrzykiem na ustach. Kombinowanie pozostaw innym graczom, ty jesteś tutaj by zabijać. Poza walką barbarzyńca może pełnić funkcję „zastraszacza”. Ci wojownicy mogą wywoływać samym swym wyglądem przerażenie u typowych mieszkańców.

Najważniejsze cechy:

Twoją najważniejszą cechą jest tylko i wyłącznie siła. Dość ważna jest również kondycja, byś miał wystarczająco dużo punktów życia, aby przeżyć na polu bitwy.

Kilka pomysłów na postacie barbarzyńcy:

Wojownik klanów – być może jesteś wojownikiem pochodzącym z dalekiego klanu, zamieszkującego mroźną północ? Jeśli tak, to dlaczego opuściłeś swoją wioskę?

Pustelnik – być może jesteś zwyczajnym włóczęgą który szuka przygody i dobrej bitki?

Typowy Conan Barbarzyńca – może chęć zdobycia skarbów, bogactw i siły spowodowały, że przyłączyłeś się do grupy poszukiwaczy przygód?

Atuty, które powinny Cię zainteresować:

Jeśli nie jesteś pewien, które atuty wybrać dla swojego barbarzyńcy, to poniżej znajduje się kilka dobrych przykładów:

Biegłość w zbroi + - wybranie tego atutu umożliwi twojemu barbarzyńcy noszenie np. zbroi płytowych. Jako barbarzyńca będziesz zawsze walczył w starciu, więc warto zdobyć tego typu zbroje jak najwcześniej.

Nadzwyczajna obrona – ten atut działa podobnie jak twoja barbarzyńska „niezwykła wytrzymałość”. Możesz go wybrać, jeśli masz 14 lub więcej punktów kondycji.

Specjalizacja w broniach [nazwa broni] – bardzo przydatny atut dla barbarzyńcy, pozwoli Ci on lepiej walczyć z twojego ulubionego typu broni (np. z toporów, maczug etc.).

Wytrwałość + - niezwykle przydatny atut, szczególnie na początku rozgrywki i jeśli chcesz walczyć bez zbroi. Dzięki niemu dostaniesz więcej punktów życia.

Taran – ten atut możesz wybrać, gdy już jesteś barbarzyńcą na trzecim poziomie doświadczenia. Atut „taran” zwiększa twoją szansę na powalenie przeciwnika w czasie furii.

Punkty życia co poziom: 9

Modyfikator ataku: +2

Rzuty obronne:

Trucizny/Choroby (ROT): 14

Umysł (ROU): 19

Strach (ROS): 13

Śmierć (ROŚ): 15

Poziom	PD	Uwagi	Premie
1	0		
2	500		-1 ROT
3	1 000	19+ Powalenie	-1 ROS
4	1 500	+liczba furii	-1 ROS
5	2 000	+siła furii	+1 MA
6	2 500	18+ Powalenie	-2 ROS
7	3 000	Niezwykła wytrzymałość	-1 ROŚ
8	3 500	+liczba furii	-2 ROT
9	4 000	17+ Powalenie	-1 ROŚ
10	4 500	Brak zmęczenia	+1 MA

Biegłości:

Broń: każda

Zbroja: lekka, średnia, tarcze.

Analfabetyzm

Barbarzyńcy nie potrafią czytać ani pisać w żadnym języku, nawet tym, w którym potrafią mówić. Jeśli modyfikator inteligencji barbarzyńcy jest dodatni, to zamiast wybierać nowy język, którym może się posługiwać, barbarzyńca może pisać i czytać w swoim rodzimym języku.

Dziki

Barbarzyńca nie może mieć praworządnego charakteru. Jeśli posiada taki charakter, to nie może zdobywać kolejnych punktów doświadczenia.

Szybkość

Barbarzyńcy są bardzo szybcy. Dostają naturalną premię +2 do szybkości.

Walka bez zbroi

Na dzikich ziemiach barbarzyńców ciężkie zbroje są rzadkie, dlatego ci wojownicy przyzwyczaili się walczyć bez żadnej ochrony na ciele. Barbarzyńcy dostają premię +2 do MA, jeśli nie mają na sobie żadnej zbroi.

Furia barbarzyńcy

Raz dziennie barbarzyńca może wejść w furię. Traci wtedy nad sobą kontrolę i wpada w szaleńczy, bitewny szał. W czasie furii siła barbarzyńcy zostaje zwiększona o 3 (czyli np. z 15 staje się 18, nie zapomnij sprawdzić ile wynosi obecny modyfikator po zmianie tej cechy) i dostaje premię -2 do ROU i ROŚ, ale jego klasa pancerza zostaje zmniejszona o 2. Furia utrzymuje się tak długo, dopóki w pobliżu są przeciwnicy. Po zakończeniu furii wszystkie premie znikają i dodatkowo barbarzyńca staje się zmęczony (nie może wykonywać szarży ani biegać i dostaje karę -2 do siły i zręczności) i musi odpocząć przynajmniej pół godziny, by набrać sił.

Po osiągnięciu trzeciego poziomu wszystkie celne ataki wręcz barbarzyńcy w czasie furii mają szansę na powalenie, jeśli w czasie testu na atak barbarzyńca wyrzucił na swojej kostce liczbę 19 lub więcej (dla przykładu: jeśli barbarzyńca atakuje jakiegoś przeciwnika i trafia go, a na jego kostce k20 wypadła liczba 19, to nie tylko jego atak zadaje obrażenia, ale również powala przeciwnika na ziemię). Powalenie barbarzyńcy nie działa na potwory znacznie większe od samego bohatera (nie można np. powalić swoim ciosem smoków czy gigantów).

Co trzy kolejne poziomy (czyli na szóstym i dziewiątym poziomie), liczba, jaką barbarzyńca musi wyrzucić na swojej kostce, by powalić przeciwnika zmniejsza się o 1.

Co cztery poziomy barbarzyńca może użyć furii dodatkowy raz dziennie (nie jest zmęczony w czasie wykonywania kolejnej furii).

Po osiągnięciu piątego poziomu premia do siły barbarzyńcy z furii zostaje zwiększona do 6.

Niezwykła wytrzymałość

Po osiągnięciu siódmego poziomu mięśnie barbarzyńcy stają się nadzwyczaj twarde. Wszelkie obrażenia z broni i zaklęć jakie odnosi barbarzyńca są obniżone o 3.

Po osiągnięciu dziesiątego poziomu barbarzyńca nie staje się zmęczony po zakończeniu furii.

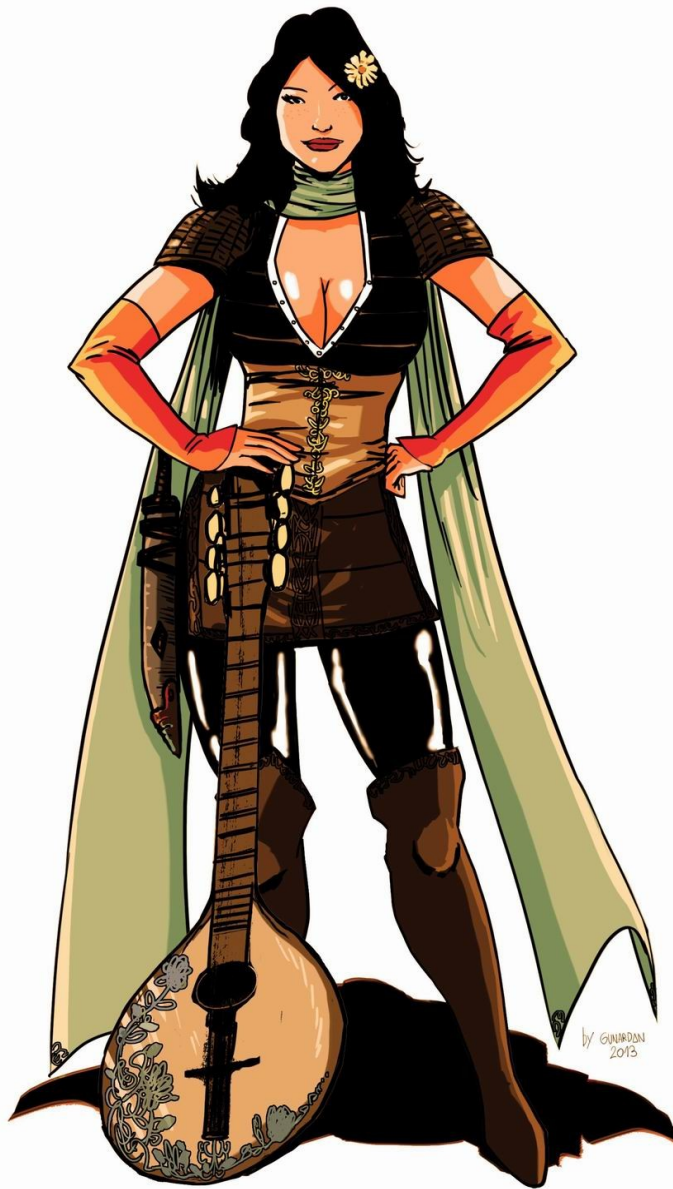
WYCZYN

Sieczka

Teraz to dopiero jesteś wkurzony! Po aktywowaniu tego wyczynu barbarzyńca może natychmiast wykonać trzy akcje ataku. Niestety, są to ataki wykonywane na oślep, więc w czasie ich wykonywania barbarzyńca dostaje karę -1 do MA.

Bard

„Ignoranci. Śmieją się ze mnie, bo dla nich jedynym orężem jest miecz albo łuk, ale się mylą: siłą jest muzyka, a mocą głos. Nawet nie mają pojęcia, jaki potencjał drzemie w moim talencie!”



Bard jest artystą, który dzięki swoim wspaniałym pieśniom grany na instrumencie jest nieocenionym członkiem drużyny – potrafi wspierać ich w walce, a przeciwnikom obniżać morale. Bard być może nie jest najlepszy w starciu, ale posiada wiele umiejętności, które przydają się w każdej sytuacji. Osobnicy podążający tą ścieżką, potrafią się również najlepiej porozumiewać z innymi.

Porady dotyczące barda

Dla jakiego gracza jest bard?

Bard jest dla graczy chcących grać oryginalną i nietuzinkową postacią, która po prostu chce przeżyć przygodę na wesoło.

Jak odgrywać barda?

Staraj się być „twarzą” drużyny – jako pierwszy rozmawiaj ze wszystkimi niezależnymi postaciami, wspomagaj swoich towarzyszy ciepłym słowem i muzyką.

Twoja rola

Jeśli dojdzie do walki, to będziesz zazwyczaj stał na tyłach grupy i wspomagał resztę swoją bardycką muzyką i magią. Bardowie na wyższych poziomach potrafią również walczyć, jednocześnie tworząc chaos na polu bitwy swoimi dziwacznymi umiejętnościami. Ale staraj się wykorzystywać twoje dyplomatyczne zdolności, by zapobiec rzezi.

Najważniejsze cechy:

Najważniejszą cechą dla barda jest charyzma, ponieważ wpływa na wiele jego bardyckich zdolności.

Kilka pomysłów na postacie barda:

Skald – jesteś wędrownym bazarzem, który przyłącza się do poszukiwaczy przygód, by znaleźć natchnienie do nowych pieśni i powieści.

Urodzony bohater – jesteś osobą, która NAPRAWDĘ chce zostać bohaterem. Co prawda nie jesteś wystarczająco silny, by powalić smoka, ale nauczyłeś się kilku innych sztuczek.

Atuty, które powinny Cię zainteresować:

Jeśli nie jesteś pewien, które atuty wybrać dla swojego barda, to poniżej znajduje się kilka dobrych przykładów:

Wdzięk – ten atut świetnie współgra z atutem „obieżyświat” – polepszy twoje testy dyplomacji i ułatwi dogadanie się z innymi postaciami.

Obronna pieśń – ten atut może być wybrany tylko przez bardów. Dzięki niemu twoja klasa pancerza będzie wyższa w czasie bardyckiej pieśni.

Trening klasztorny lub trening magiczny – wybranie tych atutów umożliwia Ci rzucanie mocy kapłańskich lub zaklęć czarodzieja, lecz musisz mieć wystarczająco dużą cechę inteligencji lub mądrości, by je wybrać. Od trzeciego poziomu doświadczenia bard sam potrafi rzucać zaklęcia arkanizmu lub iluzjonizmu, ale jeśli wybierzesz np. atut trening magiczny to możesz sobie wybrać moc pierwszego kręgu ze szkoły elementarizmu lub nawet nekromancji.

Punkty życia co poziom: 4

Modyfikator ataku: brak

Rzuty obronne:

Trucizny/Choroby (ROT): 16

Umysł (ROU): 17

Strach (ROS): 19

Śmierć (ROŚ): 15

Poziom	PD	Uwagi	Premie
1	0		
2	400	Bitewny muzyk	-1 ROT
3	800	Fascynacja	-2 ROU
4	1 200	Sugestia	-1 ROS
5	1 600	Inspiracja	+1 MA
6	2 000	Piekielny dźwięk	-2 ROT
7	2 400		-1 ROU
8	2 800	Legendarny bard	-3 ROS
9	3 200		+1 MA
10	3 600		-1 ROS

Biegłości:

Broń: prosta, miecze, łuki, kusze

Zbroja: lekka, tarcze

Obieżyświat

Bard potrafi posługiwać się dwoma dodatkowymi językami i dostaje premię +3 do rzutu na dyplomację rozmawiając z osobą innej rasy.

Bardyczna pieśń

Koszt jednej akcji lub w dowolnym momencie poza walką, bard może rozpocząć śpiewać, czy też grać niezwykle pieśni, które dodają otuchy całej drużynie. Bardyczna pieśń zaczyna działać od momentu, w którym bard rozpoczął swój śpiew lub grę na instrumencie i utrzymuje się tak długo, dopóki bard nie zostanie skaleczony, powalony, oszołomiony, sparaliżowany lub zabity. By rozpocząć bardyczną pieśń, bohater musi mieć w ręku instrument muzyczny. W czasie bardycznej pieśni, bohater może wykonywać wszystkie akcje, lecz nie może atakować. **Bard i wszyscy sprzymierzeńcy w promieniu 30 metrów (15 pól), którzy słyszą jego muzykę, dostają premię +1 do MA, zdawanych obrażeń i dostają premię -1 do wszystkich RO.** Dodatkowo, bardziej doświadczeni bardowie mogą w czasie śpiewu kosztem jednej akcji użyć jedną z następujących umiejętności:

Fascynacja – Bard zwraca się do wskazanego przeciwnika, który słyszy jego muzykę i wypowiada w jego stronę kilka magicznie lirycznych wersów. Cel musi wykonać test ROU i dostaje -2 do tego rzutu, jeśli charyzma barda jest dodatnia. Jeśli ten test się nie uda, cel zostaje zafascynowany śpiewem barda i nie może wykonywać żadnych akcji. Jeśli cel zostanie zaatakowany, efekt zostaje przerwany. Tylko bardowie na trzecim lub wyższym poziomie mogą używać tej zdolności.

Sugestia – Ta zdolność może być użyta jedynie na osoby, które są zafascynowane muzyką barda. Ten zwraca się do celu i wydaje mu spokojnym głosem dowolny rozkaz, cel musi go wykonać, lecz nie może to być rozkaz, który ma na

celu skrzywdzenie kogoś. Tylko bardowie na czwartym lub wyższym poziomie mogą używać tej zdolności.

Inspiracja – Bard zwraca się do dowolnego sojusznika, który słyszy jego muzykę i kilkoma ciepłymi słowami dodaje mu odwagi. Sojusznik może natychmiast wykonać jedną, dowolną akcję. Sojusznik dostaje dodatkowo premię +2 do MA rzutów na testy RO do końca swojej następnej tury, jeśli charyzma barda jest dodatnia. Tylko bardowie na piątym lub wyższym poziomie mogą używać tej zdolności.

Piekielny dźwięk – Bard nabiera głębokiego oddechu, chwytając silnie za swój instrument i wytwarza kakofonię natarczywych dźwięków, które dezorientują przeciwników. Wszystkie wrogo nastawione istoty, które usłyszały muzykę barda dostają do końca kolejnej jego tury karę -2 do swojego MA, KP i do rzutów na testy RO. Jeśli bard ma dodatni modyfikator charyzmy to dodatkowo wszyscy przeciwnicy na niższym poziomie niż bohater zostają oszołomieni, jeśli nie uda im się test ROU. Tylko bardowie na szóstym lub wyższym poziomie mogą używać tej zdolności.

Bardyczna magia

Bard potrafi używać zaklęć ze szkoły arkanizmu i iluzjonizmu do drugiego kręgu. Nie musi ich się uczyć ze zwojów, dostaje je automatycznie, podobnie jak kapłan dostaje swoje moce, bard może dziennie przygotować zaklęcia, według poniższego schematu:

Poziom	Krąg i ilość zaklęć
1-2	0/0
3	1/0
4	2/0
5	2/1
6	2/2
7+	3/3

Bitewny muzyk

Po osiągnięciu drugiego poziomu, bard może atakować w czasie gdy używa swojej bardycznej pieśni.

Legendarny bard

Po osiągnięciu ósmego poziomu, bard staje się prawdziwym herosem, o którym nawet inni wieszczowie piszą pieśni. Sława bohatera roznosi się do najdalszych zakątków świata. Cecha charyzmy i mądrości barda zostaje podwyższona o 1. Dodatkowo bard może kosztem jednej akcji użyć dwóch umiejętności bardycznej pieśni jednocześnie.

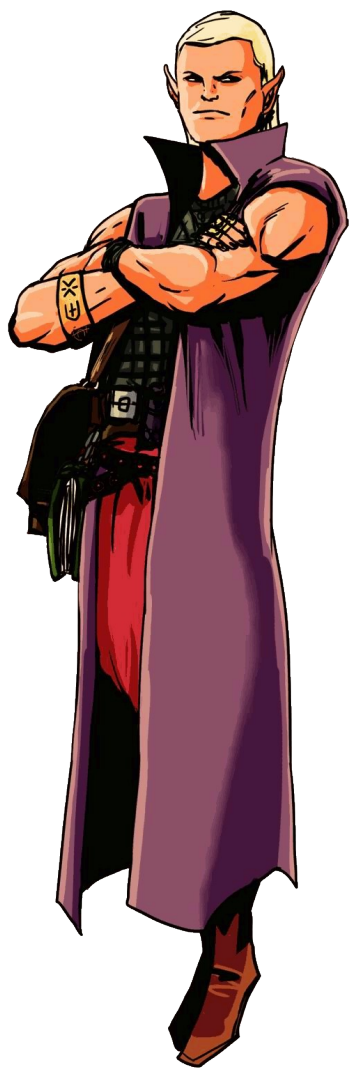
WYCZYN

Epos

Bard dostaje nagłego natchnienia. Pobudza pieśnią i mową do działania wszystkich swoich przyjaciół, a swoich przeciwników pozostawia w zakłopotaniu. Do końca obecnej sceny, bard i jego towarzysze dostają dodatkową akcję w swojej następnej turze i premię +6 do rzutów na wszystkie testy oprócz ataku (RO, dyplomacja etc.). Przeciwnicy pomijają swoją kolejną turę i są do końca kolejnej tury barda traktowani jako bezbronni.

Czarodziej

„Zawsze stoję z tyłu, ale nie oznacza to, że nie jestem niebezpieczny, wręcz przeciwnie – potrafię jednym zaklęciem zmieść przeciwników z powierzchni ziemi. Lepiej mnie chroń, a resztę pozostaw magii, którą władam.”



Czarodzieje to uczniowie sztuk mistycznych. Wraz z rozwojem swoich umiejętności, poznają coraz to nowsze i potężniejsze zaklęcia, mogąc specjalizować się w jednej ze szkół magii lub wybrać ścieżkę szarego czarodzieja. Czarodzieje są z początku słabi i, w razie ewentualnej walki, muszą polegać na umiejętnościach lepiej uzbrojonych bohaterów, jednak po czasie ich potęga rośnie do niewyobrażalnego poziomu.

Porady dotyczące czarodzieja

Dla jakiego gracza jest czarodziej?

Czarodziej jest postacią dla graczy, którzy chcą wykorzystać wszystkie zaklęcia znajdujące się w Kronice do swojej pomo-

cy. Jest wiele różnych typów czarodziei: elementaliści będą siał zniszczenie na polu bitwy, arkanisci specjalizują się magii wspomagającej, znają również wiele zaklęć ułatwiających np. podróż. Iluzjoniści znają wiele ciekawych zaklęć, dzięki którym potrafią budzić chaos i zmieszanie a nekromanci posługują się mroczną magią, dzięki której potrafią wpływać na zmarłych i nieumarłych. Czarodzieje zdobywają kolejne poziomy bardzo powoli i z początku są słabi, ale nie zniechęcaj się – po kilku sesjach będziesz naprawdę potężny.

Jak odgrywać czarodzieja?

Jest kilka sposobów jak odgrywać czarodzieja: jeśli jesteś elementalistą to możesz udawać szalonego czarownika pragnącego zdobyć ogromną moc magiczną, jeśli jesteś arkanistą to zachowuj się jak typowy Merlin z legend arturiańskich lub Gandalf z Władcy Pierścieni. Iluzjoniści zazwyczaj są najbardziej „luźni” ze wszystkich czarodziei, wykorzystują swoją magię by doprowadzać do absurdalnych, chaotycznych (a może nawet i śmiesznych) sytuacji. Nekromanci to najbardziej ponure osobniki tej profesji -gracze którzy decydują się podążać tą ścieżką zazwyczaj będą mieli charakter zły lub neutralny. Jeśli jesteś nekromantą, to interesuj się wszystkim, co jest zakazane i tym, co może ci dać wielką (i mroczną) moc.

Twoja rola

W czasie walki będziesz stał w ostatnim szeregu drużyny. Powinieneś wspomagać wszystkich swoją magią, a broni staraj się używać tylko w ostateczności. Poza walką również rozwiązuje problemy za pomocą magii, np. jeśli drużyna nie potrafi przejść przez duże urwisko, to użyj zaklęcia „lotu”.

Najważniejsze cechy:

Najważniejszą cechą dla czarodzieja jest inteligencja, która nie tylko umożliwia mu rzucanie zaklęć - wysoki modyfikator tej cechy również pozwala na rozpoczęcie gry z dodatkowymi czarami.

Kilka pomysłów na postacie czarodziei:

Uczeń mistrza – od młodości zostałeś ćwiczony na maga przez swojego mistrza. Teraz opuściłeś wieżę swojego nauczyciela, by samemu zdobyć doświadczenie.

Naturalny talent – tak naprawdę, to nie uczyłeś się nigdy magii, masz ją we krwi od urodzenia. Twój mistyczny talent budził niechęć i strach w Twojej wiosce, dlatego musiałeś ją opuścić.

Atuty, które powinny Cię zainteresować:

Jeśli nie jesteś pewien, które atuty wybrać dla swojego czarodzieja, to poniżej znajduje się kilka dobrych przykładów:

Łamacz umysłów, mag bojowy, tarcza many lub władca zombie – są to atuty które mogą być wybrane jedynie przez czarodzieja specjalizującego się w określonej szkole magii. Dają wiele bardzo przydatnych premii, więc przeczytaj je i wybierz właściwy.

Zaklinanie – przydatny atut, który jest niezwykle przydatny, jeśli drużyna ma dość złota. Dzięki niemu będziesz mógł polepszać wszystkie zbroje i broń.

Punkty życia co poziom: 4

Modyfikator ataku: -2

Rzuty obronne:

Trucizny/Choroby (ROT): 15

Umysł (ROU): 13

Strach (ROS): 15

Śmierć (ROŚ): 16

Poziom	PD	Uwagi	Premie
1	0		
2	800		-2 ROU
3	1 600		-1 ROU
4	2 400		-2 ROŚ
5	3 200		-1 ROU
6	4 000		-2 ROU
7	4 800		-2 ROT
8	5 600		-2 ROT
9	6 400		-1 ROU
10	7 200		-1 ROŚ

Biegłości:

Broń: prosta, miotane, proce

Zbroja: lekka

Magia

Czarodziej uczy się zaklęć według poniższego schematu:

Poziom	Krąg i ilość zaklęć na dzień
1	1/0/0/0/0/0
2	2/1/0/0/0/0
3	3/2/0/0/0/0
4	4/3/1/0/0/0
5	5/3/2/0/0/0
6	5/3/3/1/0/0
7	5/4/4/1/0/0
8	5/5/4/2/1/0
9	5/5/5/3/2/1
10	5/5/5/4/3/2

Pierwsza cyfra w kolumnie "Krąg i ilość zaklęć na dzień" pokazuje, ile zaklęć dziennie możesz przygotować z pierwszego kręgu magii, druga cyfra pokazuje drugi krąg etc.

Ale uwaga! Jeśli twój modyfikator z inteligencji wynosi 0 lub jest ujemny, wszystkie cyfry w kolumnie „Krąg i ilość zaklęć na dzień” są obniżone o 1.

Szkoła magii

Wybierając ścieżkę czarodzieja zdecyduj, na jakiej szkole magii chcesz skoncentrować swoją naukę. Czarodziej może dziennie przygotować jedno dodatkowe zaklęcie ze swojej szkoły na krąg, z którego może używać zaklęcia, np. czarodziej na trzecim poziomie doświadczenia wyspecjalizowany w elementaryzmie, może dziennie przygotować jedno dodat-

kowe zaklęcie elementaryzmu na pierwszym i drugim kręgu, lecz nie na trzecim lub wyższym, jako że tak potężnych zaklęć nie może jeszcze w ogóle używać. Do wyboru masz jedną z poniższych szkół:

Arkana – mistyczna szkoła koncentrująca się na manipulowaniu energii magicznej i formowaniu jej. Czarodzieje arkanishi potrafią dla przykładu teleportować się i tworzyć magiczne bariery. Po wybraniu tej specjalizacji nie możesz używać ani uczyć się zaklęć ze szkoły nekromancji.

Elementaryzm – magia żywiołów, ucząca czarodzieja jak kontrolować ogień, lód, błyskawice i ziemię. Elementaliści potrafią zasypać pole bitwy kulami ognia, piorunami i lodem. Po wybraniu tej specjalizacji nie możesz używać ani uczyć się zaklęć ze szkoły iluzji.

Iluzjonizm – magia oddziałująca na zmysły istot żyjących. Iluzjoniści potrafią kompletnie namieszać w głowach swoich ofiar i tworzyć niezwykle realistyczne iluzje. Doświadczeni czarodzieje tej szkoły mogą nawet kontrolować sny innych osób. Po wybraniu tej specjalizacji nie możesz używać ani uczyć się zaklęć ze szkoły elementaryzmu.

Nekromancja – szkoła magii badająca i kontrolująca życie i śmierć. Doświadczeni nekromanci potrafi dowodzić armią nieumarłych i zabijać żyjących jednym pstryknięciem palca. Po wybraniu tej specjalizacji, nie możesz używać ani uczyć się zaklęć ze szkoły arkany.

Szary czarodziej – Szary czarodziej nie specjalizuje się w żadnej dziedzinie magii, dlatego może uczyć się wszystkich znanych zaklęć, lecz nie otrzymuje premii pod postacią dodatkowych możliwych zaklęć do przygotowania.

Księga zaklęć

Czarodziej rozpoczyna grę z księgą zaklęć. W księdze ma zapisane jedno zaklęcie pierwszego kręgu (gracz wybiera jakie). Dodatkowo, jeśli czarodziej ma dodatni modyfikator z inteligencji, gracz może na początku gry wybrać kolejne zaklęcia, jakie ma wpisane do księgi na początku przygody:

Modyfikator inteligencji	Dodatkowe zaklęcia
+1	Jedno pierwszego kręgu
+2	Dwa pierwszego kręgu
+3 i więcej	Dwa pierwszego kręgu i jedno drugiego

Oczywiście te zaklęcia są jedynie **wpisane** w księdze czarodzieja - nadal może rzucać dziennie tylko tyle zaklęć, ile ma napisane w tabeli po lewej stronie.

WYCZYN

Multiczar

Czarodziej wykonuje kilkanaście chaotycznych gestów, kumuluje ostatki swojej energii magicznej, po czym ciska nią we wskazanym celu. Po wykonaniu tego wyczynu, czarodziej może natychmiast rzucić dwa zaklęcia jednocześnie (nie musi czekać do swojej następnej tury, aż skończy czarować), ze swojej księgi zaklęć. Mogą to być nawet zaklęcia, które już dzisiaj wykorzystał.

Kapłan

„W imię mojego boga, niechaj stanie się tak, jak on zechce! Aż do śmierci będę podążała ścieżką, która mi wytyczy.”



Kapłani są sługami bogów. Zakuci w zbroję ruszają w świat, by szerzyć ich idee. Wraz z rozwojem otrzymują oni dostęp do coraz potężniejszych mocy, pochodzących wprost od bóstwa, które wyznają. By rozpocząć swoją przygodę jako kapłan, musisz zdecydować się, którego boga będziesz wyznawać - musi mieć taki sam charakter, jak ty.

Porady dotyczące kapłana

Dla jakiego gracza jest kapłan?

Kapłan jest dla graczy, którzy chcą mieć moc jakiegoś boga po swojej stronie. Są niezwykle przydatni dla drużyny - nie tylko potrafią nieźle walczyć, ale również znają wiele mocy, dzięki którym potrafią wspomóc bohaterów nawet w krytycznych chwilach.

Jak odgrywać kapłana?

Bądź wierny swojemu bogu i podążaj za jego przykazaniami. Staraj się być rozsądny i spokojny. Jeśli wyznajesz dobrego boga, to pomagaj swojej drużynie i spraw, by ci w pełni zaufali. Jeśli natomiast wyznajesz złego boga, to staraj się się strach i zniszczenie wśród wrogów i nawracaj ich na swoją stronę siłą.

Twoja rola

W czasie walki możesz stać w pierwszym lub ostatnim szeregu drużyny - najpierw staraj się wykorzystać Twoje kapłańskie moce, by wspomóc siebie, drużynę lub osłabić wroga. Gdy już będziesz mieć ze sobą całą boską energię, której potrzebujesz, to chwyć za swoją broń i zniszcz niewiernych. Na pierwszych poziomach doświadczenia kapłani potrafią bardzo dobrze zastąpić wojownika, ale później muszą bardziej polegać na swoich mocach.

Najważniejsze cechy:

Najważniejszą cechą dla kapłana jest mądrość, która umożliwia mu używanie kapłańskich mocy. Siła jest również dość ważna, ponieważ dzięki niej kapłan może zastąpić wojownika na początku przygody.

Kilka pomysłów na postacie kapłana:

Misjonarz – zostałeś po prostu wysłany przez swoją świątynię, by szerzyć wiarę w twojego boga. Przyłączyłeś się do drużyny poszukiwaczy przygód, ponieważ dzięki nim będziesz mógł zwiedzić najdalsze zakątki świata.

Wysłannik – dostałeś wizję od swojego boga - zlecił ci pewną bardzo ważną misję. Przyłączyłeś się do drużyny poszukiwaczy, ponieważ podążają do miejsca, do którego też zmierzasz. Oczywiście nie mówisz im (jeszcze) o swojej misji.

Atuty, które powinny Cię zainteresować:

Jeśli nie jesteś pewien, które atuty wybrać dla swojego kapłana, to poniżej znajduje się kilka dobrych przykładów:

Pełna moc – atut który może być wybrany tylko przez kapłanów. Dzięki niemu, będziesz mógł lepiej korzystać ze swojej „spontanicznej mocy”.

Specjalizacja w broniach obuchowych – atut szczególnie przydatny na początku przygody, dzięki niemu będziesz mógł lepiej walczyć ze swojej broni obuchowej. Kapłani w przeciwieństwie do innych profesji walczą bardziej „czysto”, dlatego niechętnie posługują się bronią siecznymi.

Alchemia – możesz wybrać ten atut, jeśli masz 14 lub więcej punktów inteligencji. Dzięki niemu będziesz mógł wytwarzać mikstury i tym samym jeszcze lepiej wspomagać swoją drużynę.

Punkty życia co poziom: 5

Modyfikator ataku: brak

Rzuty obronne:

Trucizny/Choroby (ROT): 15

Umysł (ROU): 15

Strach (ROS): 14

Śmierć (ROŚ): 16

Poziom	PD	Uwagi	Premie
1	0		
2	700		-1 ROT
3	1 400		-1 ROT
4	2 100		-3 ROŚ
5	2 800		+1 MA
6	3 500		-2 ROU
7	4 200		-2 ROT
8	4 900		-1 ROŚ
9	5 600		-1 ROŚ
10	6 300		-1 ROU

Biegłości:

Broń: prosta, obuchowa i proce

Zbroja: każda

Boska Moc

Kapłani mogą używać boskiej mocy. Uczą się kolejnych cudów według poniższego schematu:

Poziom	Krąg i ilość mocy na dzień
1	1/0/0/0/0/0
2	2/0/0/0/0/0
3	2/1/0/0/0/0
4	3/2/0/0/0/0
5	3/2/1/0/0/0
6	4/3/2/0/0/0
7	5/4/3/1/0/0
8	5/5/4/2/1/0
9	5/5/5/3/2/0
10	5/5/5/3/2/1

Pierwsza cyfra w kolumnie "Krąg i ilość mocy na dzień" pokazuje, ile mocy dziennie możesz przygotować z pierwszego kręgu mocy kapłańskich, a druga cyfra pokazuje drugi krąg etc.

Uwaga! Jeśli modyfikator mądrości kapłana jest zerowy lub ujemny, wszystkie cyfry w kolumnie „Krąg i ilość mocy na dzień” są obniżone o 1.

Spontaniczna moc

Kapłan może kosztem jednej akcji poświęcić jedną moc, którą przygotował na obecny dzień i może użyć jej jako mocy leczącej (w przypadku dobrych i praworządnych kapłanów) lub mocy krzywdzącej (w przypadku złych lub chaotycznych kapłanów).

Dobry kapłan może użyć dowolną, przygotowaną moc, jako moc leczącą, działającą podobnie jak moc „leczenie ran”. Z tą różnicą, że moc leczy 1k4 punktów życia.

Zły kapłan może użyć dowolną, przygotowaną moc, jako moc działającą podobnie jak „zadawanie ran”. Z tą różnicą, że moc zadaje 1k4 obrażeń.

Jeśli modyfikator mądrości kapłana jest dodatni, to do wszystkich wyników powyższych rzutów kapłan dodaje sobie premię. Premie są następujące: jeśli np. modyfikator mądrości kapłana wynosi +1, to do wyniku rzutu spontanicznej mocy kapłan dodaje sobie +1 za każdy krąg poświęconej mocy.

Przykład: jeśli dobry kapłan poświęci moc trzeciego kręgu, to jego spontaniczna moc odnawia 1k4+3 PŻ.

Oczywiście premie wzrastają, jeśli modyfikator mądrości kapłana jest jeszcze wyższy, jeśli wynosi +2 to do wyniku rzutu jest dodawane +2 za każdy krąg poświęconej mocy, jeśli wynosi +3 to +3 za każdy krąg mocy itd.

Boska więź

Kapłan musi mieć taki sam charakter jak bóg, którego wyznaje. Jeśli charakter kapłana jest inny lub po prostu bohater nie postępuje zgodnie z przykazaniami swojego patrona, traci on możliwość używania wszelkich mocy i nie może używać zdolności „spontaniczna moc”, dopóki nie powróci na „właściwą” ścieżkę.

Inną możliwością jest nawrócenie się na innego boga, którego charakter odpowiada twojemu, ale uważaj! Bogowie patrzą nieprzychylnie na śmiertelników, którzy ich zdradzają. Jeśli chcesz grać kapłanem wyznającym neutralnego boga, musisz w czasie tworzenia postaci zdecydować czy chcesz korzystać z dobrych wersji mocy i leczącej spontanicznej mocy, czy złych wersji mocy i krzywdzącej wersji spontanicznej mocy. Nie możesz „zmieszać” tych wyborów (dla przykładu: nie możesz wybrać że twój kapłan używa złych mocy ale jego spontaniczna moc leczy).

WYCZYN

Boska interwencja

Kapłan pada na kolana i prosi swojego boga z całego serca o pomoc. Kapłan może poprosić o następujące rzeczy (wybiera jedną):

- Uleczenie kapłana i całej drużyny o 1k6+10 PŻ (tylko dla dobrych kapłanów),
- Zadanie 1k6+10 obrażeń wszystkim pobliskim przeciwnikom (tylko dla złych kapłanów),
- Nadanie kapłanowi i jego drużynie odwagi i pomocy w walce, czyli +2 do MA i obrażeń zadawanych przez drużynę do końca następnej lub obecnej walki),
- Kapłan może poprosić swojego boga o radę w dowolnej sprawie.

Łotrzyk

„Moja zwinność przydaje się wszędzie. Jestem jak cień, nie dostrzeżesz mnie, ale poczujesz, gdy wbiję ci sztylet w plecy.”



Łotrzykowie to sprytni i szybcy poszukiwacze przygód wyszkoleni w sztukach złodziejskich. Dzięki swoim umiejętnościom są specjalistami w plądrowaniu podziemi. Sprawnie wykorzystują również swoje zdolności, by zabijać wrogów, po cichu i z zaskoczenia.

Porady dotyczące łotrzyka

Dla jakiego gracza jest łotrzyk?

Łotrzyk jest idealną postacią dla graczy, którzy chcą grać kimś niezwykle zwinnym i sprytnym. Będziesz dochodził tam, gdzie żaden inny bohater dojść by nie mógł. Łotrzyk również najszybciej się wzbogaca (uczciwie, albo i nie) ze wszystkich profesji.

Jak odgrywać łotrzyka?

Staraj się być sprytny i odgrywaj typowego „cwaniaka”. Jeśli masz dobry charakter, to zachowuj się jak Robin Hood - okradaj jedynie tych, którzy naprawdę zasługują na kradzież. Jeśli jesteś neutralny to zachowuj się jak typowy złodziejaszek, który złodziejstwem zarabia na życie. Jeśli jesteś zły lub chaotyczny to odgrywaj asasyna - płatnego zabójcę który jest

w stanie zrobić wszystko dla pieniędzy. Zamiast być złodziejem, możesz również grać typowym łowcą skarbów, który większy nacisk będzie kładł na swoje zdolności wykrywania i rozbrajania pułapek - są niezwykle przydatne w podziemiach.

Twoja rola

W czasie walki będziesz stał w ostatnim lub pierwszym rzędzie, w zależności jakie masz cechy i jakimi broniąmi się posługujesz - sztylety, miecze lub bronie dystansowe? Poza walką będziesz wykorzystywał swoje złodziejskie zdolności, by dotrzeć do zamkniętych pomieszczeń (np. dom arystokraty, który musi zostać zbadany przez drużynę), czy wyczyścić korytarze zapomnianych ruin z pułapek. Łotrzykowie są bardzo przydatni w drużynie, szczególnie jeśli wiele przygód prowadzonych przez mistrza gry odbywają się w podziemiach.

Najważniejsze cechy:

Najważniejszą cechą dla łotrzyka jest zręczność, dzięki której potrafi wykonywać swoją „złodziejską sztukę”. Dzięki wysokiej zręczności łotrzyk potrafi również walczyć lepiej za pomocą sztyletów i prostych broni dystansowych.

Kilka pomysłów na postacie łotrzyka:

Łowca skarbów – przyłączyłeś się do drużyny, ponieważ słyszałeś, że wybierają się do miejsca gdzie znajduje się wiele bogactw, które tylko czekają aż ktoś je zbierze.

Ciężkie życie – urodziłeś się w biednej rodzinie. Nie masz dachu nad głową, ani monet w kieszeni. Na szczęście spotkałeś na swojej drodze drużynę poszukiwaczy przygód, którym bardzo się przydadzą Twoje umiejętności.

Atuty, które powinny Cię zainteresować:

Jeśli nie jesteś pewien, które atuty wybrać dla swojego łotrzyka, to poniżej znajduje się kilka dobrych przykładów:

Nożownik – atut dla łotrzyków, którzy chcą posługiwać się sztyletami i walczyć w zwarcu. Zwiększa twoje obrażenia zadawane tą bronią.

Strzał znikąd – idealny atut dla łotrzyków chcących atakować z ukrycia. Dzięki niemu stajesz się niewidoczny, jeśli używasz broni dystansowej, ukrywając się.

Równowaga – możesz wybrać ten atut, jeśli masz 12 lub więcej punktów zręczności. Dzięki niemu nie musisz marnować tury na wstawanie z ziemi. Bardzo przydatny atut, który pozwoli ci szybko ewakuować się z przegranej walki lub wskoczyć z powrotem na nogi, jeśli coś Ci nie wyjdzie w czasie wykonywania akrobatyki.

Punkty życia co poziom: 4

Modyfikator ataku: brak

Rzuty obronne:

Trucizny/Choroby (ROT): 15

Umysł (ROU): 17

Strach (ROS): 16

Śmierć (ROŚ): 15

Poziom	PD	Uwagi	Premie
1	0		
2	400		-1 ROS
3	800	Akrobatyka	-2 ROU
4	1 200		-2 ROT
5	1 600	Perfekcyjny unik	+1 MA
6	2 000		-1 ROŚ
7	2 400		-1 ROT
8	2 800	Mistrz Gildii	-2 ROU
9	3 200		-2 ROT
10	3 600		+1 MA

Biegłości:

Broń: proste, miecze, miotana, proce, łuki i kusze

Zbroja: lekka, średnia

Poza prawem

Łotrzykowie nie mogą mieć charakteru praworządnego, jeśli mają taki charakter, to nie mogą zdobywać punktów doświadczenia.

Cios w plecy

Łotrzyk zadaje podwójne obrażenia, jeśli celnie zaatakuję kogoś z zaskoczenia (uderzy kogoś od tyłu lub w czasie skradania się/niewidzialności).

Złodziejska sztuka

Łotrzyk uczy się w czasie swojej kariery kilka złodziejskich zdolności. To, czy umiejętności zostaną poprawnie wykonane, decyduje rzut k20 - jeśli wynik rzutu jest równy lub większy od podanych poniżej liczb, test kończy się sukcesem (więcej informacji na temat testów znajdziesz w dziale „Podstawy rozgrywki”).

Otwieranie zamków: Łotrzyk ma szansę na otwarcie zamkniętego zamka za pomocą wytrychów, jeśli wyrzuci 15 lub więcej na k20. Jeśli test się nie uda, wytrych się łamie. Wysokość testu zmniejsza się o 1 z każdym poziomem łotra do minimum 3 (Czyli trudność tego testu nie może wynosić mniej niż 3).

Kradzież: Łotrzyk ma szansę ukraść niepostrzeżenie jeden przedmiot dowolnej istoty, jeśli wyrzuci 18 lub więcej na k20. Jeśli test się nie uda, łotr zostaje zauważony przez okradanego. Wysokość testu zmniejsza się o 1 z każdym poziomem łotra do minimum 4.

Rozbrajanie pułapek: Łotrzyk ma szansę by rozbroić wskazaną pułapkę, jeśli wyrzuci 14 lub więcej na k20. Jeśli test się nie uda, pułapka się aktywuje. Wysokość testu zmniejsza się o 1 z każdym poziomem łotra do minimum 2.

Skradanie: Łotrzyk ma szansę by ukryć się i zniknąć z pola widzenia innych istot, jeśli wyrzuci 13 lub więcej na k20. Łotr staje się znów widoczny, jeśli wykona atak. Wysokość testu obniża się o 1 z każdym poziomem łotra do minimum 3. W czasie skradania łotr jest traktowany tak, jakby miał na sobie zakłęcie niewidzialności.

Jeśli twój modyfikator ze zręczności jest ujemny, to liczba, którą trzeba wyrzucić, by zaliczyć wszystkie powyższe testy zostaje zwiększona o 2.

Finezja broni

Jeśli twój modyfikator ze zręczności jest wyższy, niż twój modyfikator z siły, możesz używać go do obliczania szansy trafienia walcząc sztyletami, zamiast siły.

Wykrywanie pułapek

Łotrzyk zauważa wszystkie pułapki znajdujące się w promieniu 4 metrów (2 pola) od niego.

Akrobatyka

Po osiągnięciu trzeciego poziomu, łotrzyk potrafi bezproblemowo wspinać się po pionowych ścianach. Każda postać może się wspinać, ale tylko łotrzyk potrafi poruszać się po całkowicie pionowej powierzchni.

Perfekcyjny unik

Po osiągnięciu piątego poziomu łotrzyk staje się bardziej zwinny. Jeśli jest celem ataku krytycznego lub znajduje się w polu rażenia zakłęcia obszarowego, może spróbować wykonać unik. Przed otrzymaniem obrażeń od wyżej wymienionych ataków, łotrzyk rzuca k20 - jeśli wynik na kostce jest równy 12 lub więcej, łotrzyk wykonuje szybki odskok we wskazanym kierunku (porusza się o tyle metrów, ile wynosi połowa jego wartości cechy ruchu) i nie dostaje żadnych obrażeń od ataku. lub nie wpływa na niego rzucone zakłęcie obszarowe, jeśli wyszedł poza jego pole działania. Łotrzyk dostaje premię +3 do rzutu na perfekcyjny unik, jeśli jego modyfikator zręczności jest dodatni. Ta umiejętność nie może być użyta, jeśli łotrzyk nosi ciężkie zbroje.

Mistrz Gildii

Po osiągnięciu ósmego poziomu łotra, dostajesz tytuł mistrza gildii. Jeśli udało ci się zdobyć jakąś siedzibę i minimum dziesięciu członków, czyli łotrów na pierwszym lub nieco wyższym poziomie, dostajesz tygodniowo 1k100+300 sztuk złota do skrzyni w swojej posiadłości. Nie musisz opłacać swoich poddanych - wystarczy że zapewnisz im trening w złodziejskiej sztuce, na życie "zarabiają" sami.

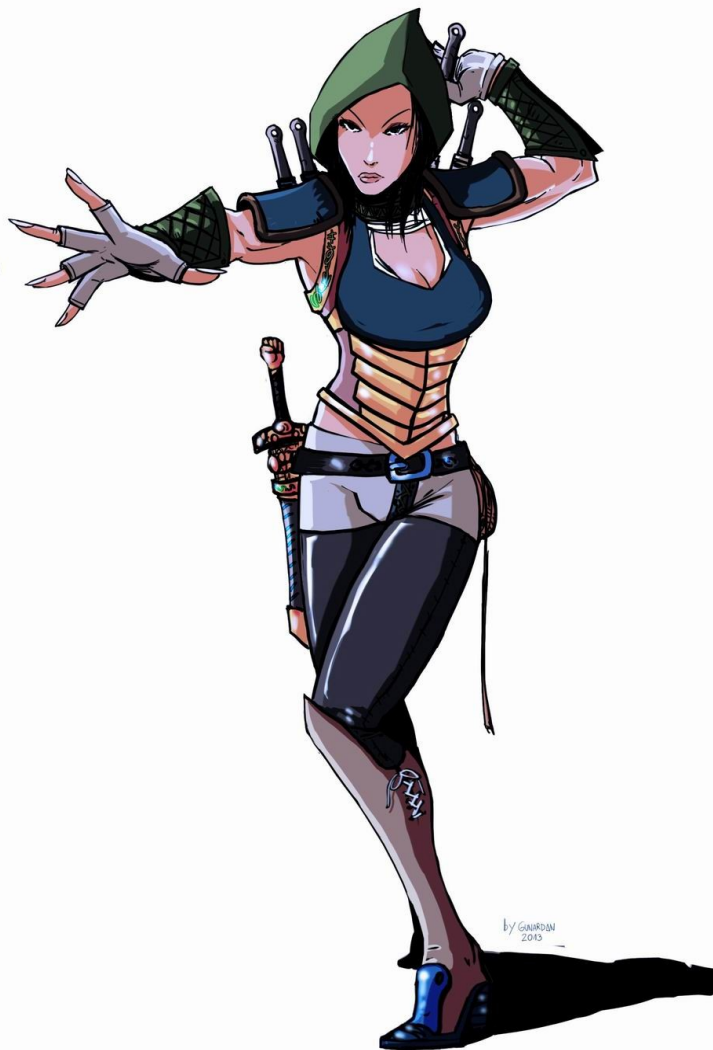
WYCZYN

Ewakuacja

Nie wszystko poszło po twojej myśli. Po wykonaniu tego wyczynu wyciągasz ze swej kieszeni rezerwową bombę dymną i rzucaasz nią pod swoje nogi. Przeciwnicy nie mogą cię zobaczyć, jesteś traktowany tak, jakbyś miał na sobie zakłęcie „niewidzialności”. Ci, którzy znajdowali się od ciebie nie dalej niż 8 metrów (4 pola), po wykonaniu tego wyczynu są oślepieni do twojej następnej tury. Dodatkowo możesz wykonać dwie akcje ruchu, po wykonaniu tego wyczynu.

Łowca

„Podążył w tamtym kierunku, jestem pewna. Jeszcze tylko kawałek drogi, a moja strzała dosięgnie wroga.”



Łowcy są zespoleni z naturą – potrafią tropić, najlepiej czując się w lasach. Dodatkowo są w stanie używać magii łowieckiej, wzmacniając tym samym swoje rozległe umiejętności.

Porady dotyczące łowcy

Dla jakiego gracza jest łowca?

Łowca to bardzo zwinna i wszechstronna profesja. Jest to idealna ścieżka dla graczy, którzy chcą się czuć pewnie w największych dziczach fantastycznego świata. Jeśli chcesz również zapolować na wyjątkowo „grube” potwory, to łowca jest dla ciebie.

Jak odgrywać łowcę?

Łowcy to zazwyczaj samotnicy, którzy niechętnie się odzywają. Preferuj czyny, nie słowa, lecz pomimo oziębłego charakteru, staraj się pomagać drużynie, szczególnie jeśli znajdujecie się na dzikich terenach.

Twoja rola

Łowcy zazwyczaj stoją w samym środku drużyny – jeśli dojdzie do walki, to usuwają najsilniejszych przeciwników ze

swojej broni dystansowej. Jeśli dojdzie do walki bezpośredniej to używają włóczni, kosturów lub maczug. Łowcy na wyższym poziomie będą starali się zabijać przeciwników z ukrycia. Poza walką natomiast może wykorzystać swoje umiejętności, by wytropić potencjalne zagrożenia lub przygotować zasadzkę na wroga.

Najważniejsze cechy:

Jeśli chcesz walczyć za pomocą broni dystansowej to postaraj się, by zręczność była twoją najwyższą cechą. Jeśli chcesz walczyć za pomocą dwóch broni, to skoncentruj się na sile. Kondycja jest również bardzo ważna dla łowcy.

Kilka pomysłów na postacie łowcy:

Leśnik – sprawowałeś kiedyś pieczę nad lasem i chroniłeś go przed wszelkimi zagrożeniami. Niestety, coś lub ktoś doprowadziło do zniszczenia twojego domu. Przyłączyłeś się do drużyny poszukiwaczy przygód, by znaleźć wrogów i dokonać zemsty.

Najemny łowca – zostałeś najęty przez drużynę, by pomóc im przedostać się przez niebezpieczne tereny, lecz może z czasem ta zwyczajna współpraca przerodzi się w przyjaźń?

Atuty, które powinny Cię zainteresować:

Jeśli nie jesteś pewien które atuty wybrać dla swojego łowcy, to poniżej znajduje się kilka dobrych przykładów:

Szósty zmysł – na tym atucie może świetnie skorzystać reszta twojej drużyny. Po jego wybraniu ciężiej zaskoczyć ciebie i twoich kompanów. Szósty zmysł przydaje się jeśli podróżujesz przez dzikie tereny i świetnie współgra zresztą twoich łowieckich zdolności.

Szturm strzelniczy – by wybrać ten atut musisz mieć 14 lub więcej punktów zręczności. Dzięki niemu, możesz wykonać darmowy ruch (za połowę szybkości) przed oddaniem strzału z Twojej broni dystansowej. Ten atut pozwala Ci np. schować się za murem, po czym wyskoczyć zza niego i natychmiast wykonać atak w przeciwnika.

Podziemny eksplorator – twoje zdolności łowieckie pomagają ci się orientować w dziczy, jednak ten atut dodatkowo pomaga ci lepiej poruszać się w podziemiach.

Kusznik – świetny atut, jeśli masz zamiar walczyć głównie za pomocą kusz. Dzięki niemu możesz je przeładowywać tak szybko, jakbyś walczył np. łukiem.

Punkty życia co poziom: 5

Modyfikator ataku: +1

Rzuty obronne:

Trucizny/Choroby (ROT): 15

Umysł (ROU): 19

Strach (ROS): 17

Śmierć (ROŚ): 17

Poziom	PD	Uwagi	Premie
1	0		
2	500	Magia łowiecka	-2 ROT
3	1 000	Lepsze tropienie	+1 MA
4	1 500	Strzał witalny	-1 ROS
5	2 000	+10% tropienie	-2 ROŚ
6	2 500		-3 ROU
7	3 000	+10% tropienie	-1 ROT
8	3 500		+1 MA
9	4 000	+10% tropienie	-1 ROT
10	4 500		-2 ROT

Biegłości:

Broń: Każda

Zbroja: lekka, średnia

Łowczy styl walki

Łowcy walczą specjalnym stylem walki, toteż każdy z nich posiada następujące zdolności:

Podwójny strzał – Łowca może poświęcić akcję na przygotowanie się do oddania dwóch ataków w jeden cel. Na początku swojej kolejnej tury wystrzeliwuje dwukrotnie ze swej broni we wskazanego przeciwnika. Każdy z tych ataków ma karę -2 do MA, jednak później łowca może wykonać inną akcję. Podwójny strzał można wykonać tylko za pomocą łuku, kuszy, broni miotanej lub rzucanej.

Walka dwoma broniąmi – Łowca dostaje premię +2 do zadawanych obrażeń, jeśli walczy z dwóch broni jednocześnie.

Bohater musi mieć pewną swobodę ruchów, by używać powyższych zdolności, dlatego nie działają one gdy łowca nosi ciężką zbroję.

Samotnik

Łowca preferuje podróżować w spokoju i samotności, potrafi przyjmować rozkazy, ale nie potrafi ich wydawać. Łowca nie może mieć pomocników ani sług.

Tropienie

Łowca ma szansę wytropić dowolną postać lub potwora na otwartej powierzchni, jeśli wyrzuci liczbę z przedziału 12-20 na k20. Po osiągnięciu trzeciego poziomu, ma również szansę by wytropić istotę w zamkniętym pomieszczeniu, jeśli wyrzuci liczbę 16-20 na k20. Łowca dostaje premię +2 do tych rzutów po osiągnięciu piątego, siódmego i dziewiątego poziomu.

Jeśli tropy są starsze niż dwa/trzy dni, łowca dostaje karę -2 do powyższych testów.

Wróg rasowy

Każdy łowca specjalizuje się w polowaniu i tropieniu jakichś konkretnych istot. Zazwyczaj są to potwory, które zagrażały terenom skąd pochodzi łowca. Wybierz jakiś gatunek potworów (ich lista jest podana w bestiariuszu). Dostajesz premię +2 do MA i do zadawanych obrażeń z broni, walcząc z przedstawicielami tego gatunku. Dodatkowo, łowca dostaje premię +1 do rzutów na testy tropienia potwora z tego gatunku.

Zwierzęcy towarzysz

Każdy łowca może rozpocząć swoją przygodę z jednym zwierzęcym towarzyszem. Gracz wybiera dowolne zwierzę (takie jak pies, tygrys, wilk, niedźwiedź, orzeł itp.), które mu towarzyszy od początku przygody. Zwierzęcy towarzysz jest wierny swojemu łowcy i wykonuje każde jego polecenie. Cechy typowego zwierzęcia łowcy są wypisane na końcu bestiariusza. Jeśli zwierzęcy towarzysz zginie, łowca może przyjąć na jego miejsce inne zwierzę, za pomocą zaklęcia „zwierzęca więź”. Łowca może mieć tylko jednego zwierzęcego towarzysza jednocześnie.

Magia łowiecka

Po osiągnięciu drugiego poziomu, łowca może rzucać zaklęcia ze szkoły łowieckiej. W przeciwieństwie do czarodzieja i kapłana, łowca nie musi kupować lub zdobywać pergaminów z zaklęciami by się je nauczyć - wszystkie zaklęcia są dla niego znane, ale może dziennie przygotować tylko tyle zaklęć, na ile pozwala jego poziom:

Poziom	Krąg i ilość zaklęć na dzień
2	1/0/0/0
3	2/0/0/0
4	2/1/0/0
5	2/2/0/0
6	3/2/0/0
7	3/3/1/0
8	3/3/2/1
9	3/3/3/2
10	3/3/3/3

WYCZYN

Bestia

Łowca opuszcza swoją broń, zaczyna warczeć, bić się w pierś, ślinić i napinać mięśnie - to już nie jest myśląca istota, tylko prawdziwa bestia. Po aktywowaniu tego wyczynu przez następną godzinę łowca zachowuje się jak dzikie zwierze: dostaje premię +4 do siły i zręczności, a jego ciosy pięścią zadają 1k12 obrażeń (+ reszta premii z modyfikatorów itp.). Szybkość łowcy zostaje podwojona, a wszystkie jego zaklęcia, który zużył tego dnia, zostają odnowione. Na czas działania tego wyczynu łowca nie może używać żadnej broni poza swoimi pięściami lub bronią miotaną.

Wojownik

„Za mną, przyjaciele! Mój oręż zapewni nam przewagę. Nie bójcie się, razem!”



Zazwyczaj stojący w pierwszym szeregu, wojownicy potrafią posługiwać się każdą bronią, noszą też najcięższe zbroje. Żaden z nich nie jest taki sam: jedni idą ścieżką honorowego rycerza, a niektórzy preferują być dzikim berserkiem z toporem w ręku.

Porady dotyczące wojownika

Dla jakiego gracza jest wojownik?

Wojownik to prawdopodobnie najbardziej wszechstronna profesja ze wszystkich. Może posługiwać się każdą bronią i zbroją, posiadają wiele specjalizacji i stylów walki do wyboru, dlatego mają wiele możliwości rozwoju. Jest to prawdopodobnie również najprostsza profesja, jeśli chodzi o mechanikę i odgrywanie. Wojownicy są najsilniejsi na początku przygody z Kroniką. Jeśli chcesz nosić potężne bronie i zbroje i grać typowym rycerzem, mistrzem broni lub najemnikiem, to wojownik jest dla ciebie.

Jak odgrywać wojownika?

Zachowuj się tak, jak tylko chcesz. Jeśli masz dobry lub praworządny charakter, to możesz odgrywać dumnego rycerza, który chce zniszczyć zło i nieprawość na świecie. Jeśli jesteś neutralny to możesz odgrywać miecznika, który chce udo-

skonać swoje umiejętności posługiwania się bronią do maksimum. Jeśli masz zły lub chaotyczny charakter, to być może jesteś oszalałym berserkiem, który chce udowodnić wszystkim jaki jest silny.

Twoja rola

Wojownicy stoją w pierwszym szeregu w czasie walki i polegają w stu procentach na swoim uzbrojeniu i czystej sile. Powinieneś się zdecydować czy chcesz bardziej skoncentrować się na ochronie słabszych fizycznie bohaterów (magów, bardów, łotrzyków), czy też postawić na ofensywę i ciąć bestie na pół. Na pierwszych poziomach wojownicy nie mają zbyt wielu możliwości, by wykazać się jakoś poza walką, ale w późniejszym etapie podróży (poziomy 7+) będziesz wystarczająco bogaty i doświadczony, by zebrać swoją własną armię, a być może nawet wybudować własny zamek.

Najważniejsze cechy:

Siła i kondycja są najważniejszymi cechami dla wojownika. Reszta cech jest mniej ważna, ale czasem może się przydać zręczność (jeśli chcesz grać wojownikiem ze specjalizacją „kensai” i twój mistrz gry wprowadził zasadę, że bohaterowie dostają premię do KP z modyfikatora zręczności, jeśli nie noszą zbroi).

Kilka pomysłów na postacie wojownika:

Wieczny poszukiwacz – jesteś typowym bohaterem, przemierzającym krainy w poszukiwaniu bogactwa i chwały. Być może jesteś również przywódcą całej drużyny.

Błądny rycerz – podróżujesz przez świat, by tępić wszelkie zło, które spoczywa w najgłębszych zakamarkach podziemi. Być może masz na oku jakiegoś potężnego wroga (lisza, smoka?), którego chcesz unicestwić, gdy staniesz się już wystarczająco silny?

Atuty, które powinny Cię zainteresować:

Jeśli nie jesteś pewien, które atuty wybrać dla swojego wojownika, to poniżej znajduje się kilka dobrych przykładów:

Uderzenia (np. Defensywne uderzenie) – wojownicy mają do wyboru wiele atutów dających im nowe możliwości ataku. Przejrzyj je wszystkie i wybierz ten, który pasuje do Twojej specjalizacji.

Specjalizacja w [broń] – atuty specjalizacji w broni pozwalają ci lepiej walczyć określonym orężem. Są to bardzo ważne atuty dla wojownika szczególnie, jeśli chcesz walczyć głównie tylko jednym typem broni.

Żelazny umysł – wojownicy mają najgorsze ROU ze wszystkich profesji. Ten atut obniża ten rzut obronny o 3, dzięki czemu będziesz mógł lepiej uchronić się np. przed zaklęciami.

Punkty życia co poziom: 8

Modyfikator ataku: +2

Rzuty obronne:

Trucizny/Choroby (ROT): 13

Umysł (ROU): 19

Strach (ROS): 14

Śmierć (ROŚ): 15

Poziom	PD	Uwagi	Premie
1	0		
2	500		-1 ROŚ
3	1 000		-1 ROS
4	1 500		-1 ROU
5	2 000		+1 MA
6	2 500	Lepsza specjalizacja	-2 ROU
7	3 000		-2 ROT
8	3 500	Mistrz	-2 ROŚ
9	4 000		-2 ROU
10	4 500		+1 MA

Biegłości:

Broń: Każda

Zbroja: Każda

Specjalizacja

Przed wybraniem profesji wojownika, wybierz jedną ze swoich specjalizacji:

Kensai – Mistrz broni pragnący osiągnąć jedność ze swym ostrzem. Dopóki kensai nie nosi żadnej zbroi (nawet lekkiej) to dostaje +1 (+2 od 6 poziomu) do modyfikatora ataku, a przeciwnicy nie mogą wykonywać przeciwko niemu ataków okazyjnych. Dodatkowo kensai dostaje +4 do szybkości.

Pogromca – Pogromcy są potężnymi wojownikami, którzy nie wkładają w wojnę żadnej wielkiej filozofii, po prostu uderzają jak najmocniej i bez litości. Ataki krytyczne pogromcy są silniejsze i o wiele bardziej krwawe - zadają dodatkowe 1k6 obrażeń (1k12 od szóstego poziomu). Niestety, pogromca jest w pełni skoncentrowany na ofensywie, dlatego dostaje karę -1 do KP.

Smokobójca – Smokobójcy to wojownicy wynajmowani przez wioski lub szlachtę do zabijania smoków. Ci wojownicy są przyzwyczajeni do zabójczych oddechów ogromnych bestii, więc wszystkie obrażenia od ognia, lodu i błyskawic jakie otrzymuje smokobójca są obniżone o 3 (o 5 od szóstego poziomu). Dodatkowo Ci wojownicy dostają premię +2 do MA i obrażeń zadawanych latającym potworom za pomocą broni dystansowych. Niestety, smokobójcy muszą być wyćwiczeni w każdej broni, by poradzić sobie ze smokami, dlatego nie mogą wybrać sobie stylu walki na początku przygody (mogą to zrobić dopiero po osiągnięciu tytułu „mistrza”).

Tarczownik – Ciężki wojownik, którego zadaniem jest ochrona reszty drużyny. Tarczownik dostaje +1 do swojej klasy pancerza dopóki nosi tarczę lub broń długą, ale dostaje karę -5 do MA atakując z broni strzelanych i miotanych. Modyfikator ten wynosi -1 po osiągnięciu szóstego poziomu.

Zabójca magów – Wojownik, który nienawidzi czarodziei. Wszelkie obrażenia od zaklęć, jakie zabójca magów uzyskuje są obniżone o połowę, dostaje również premię -3 do ROU (-6 od szóstego poziomu), ale nie może nosić żadnych magicznych przedmiotów, oprócz broni i zbroi i nie może pić mikstur innych niż leczące.

Zbrojny – Ta specjalizacja nie daje żadnych premii ani kar..

Style walki

Każdy wojownik specjalizuje się w jakimś konkretnym stylu walki. Wybierając tę profesję wybierz z poniższej listy jeden styl który Ci odpowiada:

Walka mieczem i tarczą - Defensywny styl walki. Jeśli wojownik używa broni w jednej ręce, a w drugiej trzyma tarczę, dostaje +1 do KP.

Walka jedną bronią - Jeśli wojownik posługuje się tylko jedną bronią jednoręczną, a drugą ręką ma wolną, to potrafi wywodzić ciosy z o wiele większą siłą. Jego zakres ciosów krytycznych zmniejsza się o 1 (czyli naturalnie wyprowadza ciosy krytyczne wyrzucając 19 lub 20 zamiast tylko 20).

Walka bronią dwuręczną - Ciosy wojownika z tego typu broni są o wiele bardziej mordercze. Dostaje +2 do obrażeń zadawanych z dowolnej broni dwuręcznej.

Walka dwoma broniąmi - Szybki i agresywny styl walki. Jeśli wojownik zna ten styl, dostaje premię +1 do MA, jeśli walczy dwoma broniąmi.

Mistrz

W pewnym momencie Wojownik jest na tyle doświadczony, że posługiwanie się inną techniką i inną bronią w starciu bezpośrednim nie stanowi dla niego problemu. Po osiągnięciu ósmego poziomu, Wojownik może wybrać drugi styl walki.

WYCZYN

Finałowy limit

Bierzesz głęboki oddech, napinasz swoje mięśnie do granic możliwości i ruszasz w samo serce bitwy z ogłuszającym krzykiem. Po wykonaniu tego wyczynu ignorujesz ból, odnawiasz 1k6+6 PŻ i dostajesz kolejną akcję do wydania. Dodatkowo, na początku każdej twojej następnej tury do końca walki, dostajesz dodatkową akcję. Pole bitwy należy do ciebie!

Rozdział V

Atuty

Wybranie atutu dla swojej postaci to ważny krok. Na początku przygody w czasie tworzenia postaci, wybierz jedną zdolność z poniższej listy dla siebie (chyba że jesteś człowiekiem, wtedy wybierasz dwa) i zapisz ją na swojej karcie postaci. Od teraz będzie ci dawała zapisane w niej premie i możliwości. Niektóre atuty posiadają wymagania, które musisz spełnić, by je wybrać (np. podana cecha musi być wystarczająco wysoka - jeśli jakiś atut ma napisane w wymaganiach „zręczność 12+” oznacza to że cecha zręczności bohatera musi wynosić 12 lub więcej, by mógł wybrać ten atut). Niektóre atuty mają znak „+” obok swojej nazwy - oznacza to, że za każdym razem jak uzyskasz możliwość wyboru atutu, możesz wybrać ten atut znowu.

Po osiągnięciu trzeciego, szóstego i dziewiątego poziomu wybierasz dla siebie kolejny atut.

Atuty

Lista Alfabetyczna

Alchemia
Antymagiczne uderzenie
Biegłość w broni +
Biegłość w zbroi +
Daleki strzał
Defensywne uderzenie
Doświadczenie +
Dowództwo
Instynkt
Jeździectwo
Językoznawstwo
Kowalstwo
Kusznik
Łamacz umysłów
Mag bojowy
Medycyna
Mistrzowskie kowalstwo
Mistrzowskie płatnerstwo
Mściwe uderzenie
Nadzwyczajna obrona
Nożownik
Obronna pieśń
Obserwacja
Odwaga
Pełna moc
Pisanie zwojów
Płatnerstwo
Podziemny eksplorator
Przeciwczar
Przygwożdżające uderzenie
Refleks
Rozrywacz
Rozrywające uderzenie
Równowaga
Ruchliwość
Specjalizacja w broniach długich
Specjalizacja w broniach obuchowych
Specjalizacja w mieczach
Specjalizacja w toporach
Strzał znikąd
Surwiwal

Szósty zmysł
Szturm strzelniczy
Taran
Tarcza many
Trening klasztorny
Trening magiczny
Tresura
Uderzenie tarczą
Walka na oślep
Wdzięk
Władca zombie
Wrodzona odporność +
Wysoko rodzony(a)
Wytrwałość +
Zaklinanie
Zdrowie
Zwinne palce
Żelazny umysł

Alchemia

Wymagania: 14+ punktów inteligencji.

Postać potrafi warzyć mikstury. By stworzyć miksturę potrzebujesz stołu alchemicznego i materiały (zioła, kruszce etc.) warte 1/2 normalnej ceny mikstury. Czas wykonania mikstury zależy od jej siły i decyzji MG. Spis mikstur znajduje się w dziale poświęconym ekwipunku.

Antymagiczne uderzenie

Wymagania: tylko dla zabójców magów.

Poświęcając akcję możesz wykonać specjalny atak wręcz z twojej broni, celując w dłonie i głowę przeciwnika. Ten specjalny atak jest wykonywany z karą -1 do MA, jeśli trafiasz, to nie tylko zadajesz obrażenia, ale trafiony przeciwnik nie może również rzucać żadnych zaklęć do kolejnej tury zabójcy magów.

Biegłość w broni +

Możesz posługiwać się dodatkowym rodzajem broni. Ten atut można wybrać więcej razy, ale za każdym razem musisz wybrać inny rodzaj broni. Dostępne rodzaje broni to: prosta, miecze, obuchowe, topory, drzewcowe, strzelane i egzotyczne.

Biegłość w zbroi +

Możesz nosić cięższe zbroje, jeśli dotychczas mogłeś/aś nosić tylko lekkie zbroje to po wybraniu tego atutu możesz założyć średnie, a jeśli średnie to ciężkie. Możesz wybrać ten atut więcej razy, za każdym razem możesz nosić coraz cięższe zbroje. Nie możesz wybrać tego atutu jeśli już możesz nosić ciężkie zbroje.

Daleki strzał

Wymagania: biegłość w dowolnej broni dystansowej.

Zasięg twoich ataków ze wszystkich broni dystansowych jest podwojony.

Defensywne uderzenie

Wymagania: tylko dla tarczowników.

Poświęcając akcję, możesz wykonać ostrożny atak wręcz z twojej broni. Defensywne uderzenie zadaje 2 punkty obrażeń mniej niż normalny atak, ale wykonując go, starasz się skoncentrować na defensywie, dlatego ty jak i twoi towarzysze oddaleni od Ciebie do 2 metrów (1 pole) dostajecie premię +1 do KP do twojej następnej tury.

Doświadczenie +

Decydujesz się skupić na dogłębnej nauce o twojej profesji. Po wybraniu tego atutu dostajesz 400 punktów doświadczenia. Ten atut można wybrać więcej razy.

Dowództwo

Wymagania: 14+ punktów charyzmy.

Potrafisz przyjąć na służbę czterech dodatkowych służących.

Instynkt

Wymagania: 14+ punktów zręczności.

Naturalnie potrafisz wyczuwać ruchy i pozycję niewidocznych obiektów. Twoja kara próbując uderzyć niewidzialny cel zostaje obniżona z -4 do -1.

Jeździectwo

Dostajesz premię +1 do MA i KP, gdy walczysz na swoim wierzchowcu.

Językoznawstwo

Wymagania: 12+ punktów inteligencji.

Po wybraniu tego atutu możesz się nauczyć mówić w dodatkowym języku.

Kowalstwo

Potrafisz tworzyć broń. By wykuć broń potrzebujesz narzędzi kowalskich (piec, kowadło itp.) i materiały (kruszcze) warte 1/2 normalnej ceny broni. Czas wykonania broni to ok. 2, 3 godziny.

Kusznik

Wymagania: biegłość w kuszach i 12+ punktów zręczności.

Potrafisz szybciej przeładowywać kusze - nie musisz już poświęcać akcji na przeładowanie tej broni.

Łamacz umysłów

Wymagania: tylko dla czarodziei ze szkoły iluzjonizmu.

Wizje tworzone przez czarodzieja stają się bardziej realne. ROU przeciwników, którzy są celem iluzji czarodzieja, jest podniesione o tyle, ile wynosi modyfikator inteligencji czarodzieja, jeśli jest dodatni.

Mag bojowy

Wymagania: tylko dla czarodziei ze szkoły elementarizmu.

Zaklęcia rzucane przez czarodzieja, które zadają obrażenia od jakiegoś żywiołu, zadają dodatkowe punkty obrażeń równo modyfikatorowi inteligencji bohatera, jeśli jest dodatni.

Medycyna

Wymagania: 10+ punktów inteligencji.

W dowolnym momencie poza walką potrafisz zająć się ranami wskazanej osoby. Cel na którym użyjesz tego atutu odnawia 1k4 punktów życia. Możesz użyć tej umiejętności tylko raz dziennie na każdą osobę, jak i na siebie.

Mistrzowskie kowalstwo

Wymagania: atut kowalstwo, ten atut może być wybrany tylko przez bohatera na 4-tym lub wyższym poziomie.

Potrafisz wykuwać naprawdę niezwykle broń. Bronie wykonane przez Ciebie za pomocą atutu „kowalstwo” są broniąmi +1 (czyli jeśli np. chcesz wykuć miecz dwuręczny, to zamiast tego wykuwasz miecz dwuręczny +1).

Mistrzowskie płatnerstwo

Wymagania: atut płatnerstwo. Ten atut może być wybrany tylko przez bohatera na 4-tym lub wyższym poziomie.

Potrafisz tworzyć niezwykle wytrzymałe zbroje. Zbroje wykonane przez Ciebie za pomocą atutu „płatnerstwo” są zbrojami +1 (czyli jeśli np. chcesz wykonać zbroję płytową, to zamiast tego wykonujesz zbroję płytową +1).

Mściwe uderzenie

Wymagania: tylko dla kensa'ia.

Jeśli zostałeś zaatakowany wręcz przez przeciwnika i jeśli ten atak zakończył się krytycznym sukcesem lub krytyczną porażką, możesz wykonać natychmiastowy, błyskawicznie szybki atak wręcz z twojej broni. Wykonując mściwe uderzenie, dostajesz premię +2 do MA.

Nadzwyczajna obrona

Wymagania: 14+ punktów kondycji.

Jesteś specjalistą w samoobronie. Wszelkie obrażenia fizyczne jakie otrzymujesz są obniżone o 2.

Nożownik

Wymagania: tylko dla łotrzyków.

Jesteś wyszkolonym zabójcą. Twoje ataki ze sztyletów zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń.

Obronna pieśń

Wymagania: tylko dla bardów.

Bard dostaje premię +2 do KP w czasie grania bardyckiej pieśni.

Obserwacja

Nauczyłeś się bardzo ostrożnie obserwować każdy ruch przeciwnika i odpowiednio reagować na jego działania. Dostajesz premię +2 do MA, jeśli wykonujesz atak okazyjny przeciwko przechodzącemu lub odchodzącemu przeciwnikowi.

Odwaga

Dostajesz premię -3 do ROS.

Pełna moc

Wymagania: tylko dla kapłanów.

Potrafisz lepiej manipulować energią daną Ci przez twojego Boga. Używając swojej zdolności „spontaniczna moc” rzucaś 1k6 zamiast 1k4.

Pisanie zwojów

Wymagania: tylko dla czarodziei.

Czarodziej posiadający ten atut może pisać magiczne zwoje. By napisać swój własny magiczny zwoj czarodziej musi najpierw znać zaklęcie, które chce przepisać (musi znajdować się w jego księdze zaklęć) i musi wydać 50 sztuk złota za każdy krąg tego zaklęcia, by kupić potrzebny magiczny atrament i papier (czyli np. stworzenie zwoju kuli ognia kosztuje czarodzieja 150 sztuk złota).

Płatnerstwo

Potrafisz tworzyć zbroje. By wykuć zbroję potrzebujesz narzędzi płatnerskich i materiały (kruszcze, tkaniny) warte 1/2 normalnej ceny zbroi. Czas wykonania zbroi zależy od jej masywności i decyzji MG.

Podziemny eksplorator

Lepiej się orientujesz w podziemiach. Dzięki temu atutowi możesz zauważyć w podziemiach szczegóły lub drobnostki,

które reszta twoich towarzyszy przeoczyła. Dodatkowo, dostajesz premię +2 do szybkości poruszając się w podziemniach.

Przeciwczar

Wymagania: tylko dla czarodziei.

Potrafisz blokować magiczną energię przeciwników. Kiedykolwiek stajesz się celem jakiegoś zaklęcia, możesz rzucić k20 - jeśli wyrzucisz liczbę 18-20, to czar zostaje przerwany i nie odnosi żadnego efektu. Ten atut nie może być użyty na zaklęcie obszarowe, uderzające kilka celów poza tobą.

Przygwożdżające uderzenie

Wymagania: tylko dla smokobójcy.

Poświęcając akcję możesz wykonać brutalny atak wręcz, celując w nogi i skrzydła (jeśli cel jakieś posiada) przeciwnika. Obrażenia od tego ataku są obniżone o 3, ale przeciwnik trafiony przygwożdżającym uderzeniem nie może do końca walki latać, a jego szybkość jest obniżona o 10.

Refleks

Wymagania: 14+ punktów zwinności.

Nauczyłeś się lepiej unikać pocisków. Dostajesz premię +1 do KP, jeśli ktoś atakuje Cię z broni dystansowej.

Rozrywacz

Uwielbiasz psuć wszystko, co stanie na twojej drodze. Dostajesz premię +2 do rzutu na wyważanie drzwi.

Rozrywające uderzenie

Wymagania: tylko dla pogromcy.

Poświęcając akcję możesz wykonać brutalny atak z twojej broni, celując w najsłabsze punkty przeciwnika. Wykonując rozrywające uderzenie dostajesz karę -2 do MA, ale atak poza normalnymi obrażeniami od broni zadaje również dodatkowe 2 punkty obrażeń i powoduje u przeciwnika krwawienie (jeśli cel nie jest nieumarłym lub innym stworzeniem nie posiadającym krwi). Krwawienie powoduje że przeciwnik traci na początku każdej swojej tury 2 punkty życia, dopóki on lub ktoś inny nie zatamuje krwotoku za pomocą bandażu, chust lub za pomocą mocy kapłańskiej „leczenie ran”.

Równowaga

Wymagania: 12+ punktów zręczności.

Lepiej potrafisz zapanować nad własnym ciałem. Wstawanie z ziemi nie kosztuje Cię żadnej akcji.

Ruchliwość

Wymagania: 14+ punktów zręczności.

Twoja szybkość zostaje zwiększona o 2 punkty.

Specjalizacja w broniach długich

Wymagania: biegłość w broniach długich.

Lepiej bronisz się z lancą lub włócznią w rękę. Twoje ataki z broni długiej zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń. Ponadto, jeśli w czasie walki decydujesz się przyjąć postawę obronną, dostajesz premię +2 do KP zamiast +1.

Specjalizacja w broniach obuchowych

Wymagania: biegłość w broniach obuchowych.

Lepiej uderzasz z młotów lub maczug. Twoje ataki z broni obuchowej zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń. Ponadto, twoje ciosy krytyczne z tego typu broni osłabiają chwilowo zbroję przeciwnika - dostaje on karę -2 do KP do końca twojej następnej tury.

Specjalizacja w mieczach

Wymagania: biegłość w mieczach.

Lepiej walczysz mieczem. Twoje ataki z tego typu broni zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń. Ponadto, potrafisz wyjątkowo szybko ciąć swoim ostrzem - twoje ataki okazyjne wykonywane z mieczy dostają premię +2 do MA.

Specjalizacja w toporach

Wymagania: biegłość w toporach.

Lepiej tniesz przeciwników za pomocą topora. Twoje ataki z tego typu broni zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń. Ponadto, twoje ataki krytyczne z tego typu broni zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń.

Strzał znikąd

Wymagania: tylko dla łotrzyków.

Jesteś cichym zabójcą - twoje skradanie nie zostaje przerwane, jeśli wykonujesz atak z łuku lub kuszy.

Surwiwal

Nawet w najcięższych warunkach zachowujesz zimną krew. Nie dostajesz kar do ruchu ani rzutów, jeśli znajdujesz się na ciężkim terenie.

Szósty zmysł

Twoja kariera poszukiwacza przygód nauczyła Cię niezwyklej ostrożności. Mając ten atut, jeśli ty i/lub twoja drużyna została zaskoczona przez przeciwników, masz 60% szybko zareagować i przygotować się do walki, w związku z tym wrogowie nie dostają dodatkowej tury wynikającej z zaskoczenia.

Szturm strzelniczy

Wymagania: możliwość posługiwania się dowolną bronią dystansową (łuk, kusze, proce, rzucane), 14+ zręczności.

Za każdym razem, jak chcesz wykonać atak z broni dystansowej, możesz wcześniej wykonać darmową akcję ruchu, poruszając się o połowę twojej cechy szybkości.

Taran

Wymagania: tylko dla barbarzyńców na trzecim lub wyższym poziomie.

Twoje ciosy w czasie furii stają się o wiele silniejsze i bardziej dzikie. Liczba, jaką musisz wyrzucić na k20, by powalić przeciwnika w czasie barbarzyńskiej furii, jest zmniejszona o 2.

Tarcza many

Wymagania: tylko dla czarodziei ze szkoły arkanizmu.

Wokół czarodzieja formuje się niewidzialna bariera z magicznej energii. kiedykolwiek rzuci zaklęcie ze szkoły arkanizmu. Bariera ta obniża wszystkie obrażenia otrzymywane przez czarodzieja o 1 i dodatkowo o tyle, ile wynosi jego modyfikator inteligencji, jeśli jest dodatni.

Trening klasztorny

Wymagania: 14+ punktów mądrości, ten atut nie może być wybrany przez kapłanów.

Wybierz jedną kapłańską moc pierwszego kręgu. Możesz przyzywać tę moc raz dziennie.

Trening magiczny

Wymagania: 14+ punktów inteligencji, ten atut nie może być wybrany przez czarodziei.

Wybierz jedno zaklęcie pierwszego kręgu. Możesz rzucać to zaklęcie raz dziennie.

Tresura +

Wymagania: tylko dla łowcy.

Zwierzę kontrolowane przez łowcę dostaje premię +1 do MA i +2 do zadawanych obrażeń. Ten atut można dobrać więcej razy - premie uzyskane przez ten atut się sumują (czyli, jeśli bohater weźmie tresurę dwa razy, to jego zwierzę dostaje premię +2 do MA i +4 do zadawanych obrażeń).

Uderzenie tarczą

Wymagania: tylko dla wojowników.

Kiedykolwiek przeciwnik nie przebiję się przez twoją klasę pancerza atakiem wręcz, możesz wykonać natychmiastowy atak z twojej tarczy (oczywiście o ile w tej chwili trzymasz tarczę w ręku) przeciwko temu przeciwnikowi. Rzut na atak tarczą jest liczony tak jak normalny atak wręcz, ze wszelkimi modyfikatorami i premiami, jeśli jest celny zadaje tyle obrażeń ile wynosi premia do klasy pancerza tarczy (czyli jeśli jest to tarcza dająca +1KP to atak zadaje 1 punkt obrażeń).

Wdzięk

Masz w sobie coś, że ludzie nie mogą oderwać od Ciebie wzroku. Dostajesz premię +2 do rzutu na test dyplomacji.

Władca zombie

Wymagania: tylko dla czarodziei ze szkoły nekromancji.

Czarodziej potrafi lepiej zapanować nad nieżywymymi. Nieumarli przyzwani przez czarodzieja dostają premię do MA równą modyfikatorowi z inteligencji czarodzieja, jeśli jest dodatni.

Wrodzona odporność +

Wybierz jeden z następujących żywiołów: ogień, zimno lub błyskawice. Wszelkie obrażenia od tego żywiołu jakie otrzymujesz są obniżone o 3 punkty. Możesz wybrać ten atut więcej razy, za każdym razem wybierając inny żywioł.

Wysoko rodzony(a)

Wymagania: ten atut może być wzięty tylko w czasie tworzenia postaci.

Wywodziś się z bogatego domu. Zaczynasz przygodę z dodatkowymi 400 sztukami złota.

Wytrwałość +

Twoje maksymalne punkty życia są zwiększone o 5. Możesz wybrać ten atut więcej razy.

Zaklinanie

Wymagania: tylko dla czarodziei.

Możesz zaklinać broń i zbroje, zwiększając w nich liczbę „plusów”. By rozpocząć zaklinanie przedmiotu potrzebujesz właściwych przyrządów zaklinacza (stół, krąg magiczny), dużo czasu (ok. 1, 2 dni) i materiały (kryształy many, mikstury magiczne etc.) warte 1000sz. Jedna udana próba zaklinalnia zwiększa ilość plusów w przedmiocie o 1 (czyli np. sztylet +1 staje się sztyletem +2) do maksimum 4.

Zdrowie

Dostajesz premię -3 do ROT.

Zwinne palce

Wymagania: 12+ punktów zręczności.

Potrafisz niezwykle szybko i pewnie poruszać swoimi rękoma. W czasie walki możesz wyjmować i używać przedmioty bez kosztu akcji. Poza walką możesz wyrywać innym przedmioty z dłoni zanim zdążą zareagować.

Żelazny umysł

Dostajesz premię -3 do ROU.



- Ta informacja jest warta o wiele więcej – rzekł niepewnie mężczyzna, spoglądając na swojego rozmówcę. Bez wątpienia będzie go pamiętał: bielmo lewego oka oraz szpetna blizna na czole dodawały mu niepokojącego elementu tajemniczości.

- Ale taka była umowa.

Bibliotekarz westchnął jedynie i, chowając kilka złotych monet, wrócił do swoich obowiązków.

Skryba uśmiechnął się po wyjściu z biblioteki i spojrzął na pokryte chmurami Szare Skały. To właśnie tam miał się udać, by ostatecznie uzyskać informacje o artefakcie, którego poszukiwał od dłuższego czasu.

Trzy dni później skryba dotarł na miejsce. Podpytując okolicznych pasterzy udał się we wskazanym kierunku, by po półdniowej pieszej wędrówce znaleźć samotnie stojącą, starą chatę. Przed dopalającym się niewielkim ogniskiem na podwórzu siedział mężczyzna z długą brodą.

- Wiem, że tu jesteś. Podejdź, jeśli masz odwagę – odrzekł, nie otwierając oczu.

Skryba pewnie ruszył w jego kierunku, przyglądając się mężczyźnie. Był już w sile wieku: zmarszczki oblały jego podłużną twarz, a na długiej, siwej brodzie można było dojrzeć niewielkie, kolorowe kryształki, które mieniły się w popołudniowym słońcu Szarych Skał.

- A wiesz, po co tu u jestem? – zapytał nieco ironicznie gość.

- Nie jesteś z wioski spod Skał, twoja aura inaczej pachnie. Nie, nie pachnie, cuchnie – skrzywił się gospodarz, sięgając ręką do tyłu. Skryba to zauważył, jednak nie zareagował.

- Szukam Kroniki, a ty mi powiesz, gdzie ona jest.

- Czy wiesz, co drzemie w tej starej księdze?

- Inaczej bym do ciebie nie przychodził, starcze – odparł skryba.

- Ona potrafi wyzwolić potężne, ciemne moce, przyzwać bękartów czeluści piekieł, z plugawymi demonami na czele.

- Mam taką nadzieję – odparł skryba, uśmiechając się.

Starzec uniósł się pół metra nad ziemią, rozprostował ręce i wypowiedział zaklęcie. Chociaż mając kilkadziesiąt lat magicznego doświadczenia, wiedzę sięgającą Stworzenia Świata, będąc mentorem jednego z najlepszych zakonów magii, nie zdążył. Jego ciało wygięło się do tyłu.

- Otwórz swój umysł, starcze. Nie ma sensu się przeciwstawiać – wyszeptał skryba, którego blizna na czole zaczęła pulsować ametystowym blaskiem.

Starzec bronił się resztkami sił, jednak z każdą upływającą sekundą kryształki na jego brodzie pękały, a mag chudł w przerażającym tempie.

- Czujesz, jak opuszczają cię siły vitalne? Odpowiedz, gdzie jest Kronika, a oszczędzę ci cierpień.

- Musisz się bardziej postarać...demonie! – charknął starzec.

Skryba cofnął się, zmrużył powieki, a jego bielmo wręcz uderzyło ametystowym blaskiem. Wiedział, że mag może stawiać opór, jednak nie spodziewał się takiej mocy.

Kilkaset metrów niżej pasterze wracali swoich domostw. Błysk fioletowego światła, który pojawił się w wyższych partiach skał, nie oznaczał niczego dobrego. Jeden z nich wskazał ręką na północ – ktoś schodził, a raczej sunął w dół.



Rozdział VI Ekwipunek

Żaden poszukiwacz przygód nie może opuścić bezpiecznych murów miasta bez broni w rękę. Poniżej przedstawiono najpopularniejsze bronie w **Kronice**. Oczywiście MG może śmiało wprowadzać nowe bronie lub zmieniać istniejące, jeśli obecne nie pasują mu do klimatu jego przygody (Miecze jednoręczne/dwuręczne zamienić na katany etc.).

W kolumnie „siła” napisane jest jakimi kostkami rzucamy, by obliczyć obrażenia, jakie zadaje broń. Broń improwizowana to dowolny przedmiot, który bohater podniesie (np. krzesło lub wazon), by użyć go jako broni. Atak pięścią lub inną kończyną ma siłę 1k4-1.

Bronie

Typ	Nazwa	Siła	Cena
P r o s t e M i e c z e T o p ó r y O b u c h y D ł u g i e	Improwizowana	1k4	-
	Kij/Kostur (Broń Dwuręczna)	1k4+1	2
	Sztylet	1k4	2
	Miecz Jednoręczny	1k6	10
	Miecz Dwuręczny (Broń Dwuręczna)	1k8	25
	Topór	1k6	10
	Topór Bojowy (Broń Dwuręczna)	1k8	25
	Buława/Młot	1k6	15
	Wielki młot/Maczu- ga	1k8	25
	Włócznia	1k6	5
	Lanca (Broń Dwuręczna)	1k8	30

Są różne rodzaje broni dystansowych: łuki są szybkie i niezawodne, kusze są silniejsze od łuków, ale wolniejsze. Proce są tanie ale słabe, a zestaw dobrych broni miotanych może być drogi.

Postacie przeładowują łuki, proce i bronie miotane automatycznie po oddaniu strzału i mogą atakować znowu w następnej turze (oczywiście jeśli mają nadal amunicję). Niestety, by przeładować kuszę, postać musi poświęcić jedną akcję w następnej turze (czyli zazwyczaj po oddaniu strzału z kuszy, bohater musi przez następną turę ją przeładowywać).

Bronie dystansowe

Typ	Nazwa	Siła	Zasięg	Cena
K u s z e Ł u k i P r o c e M i o t a n e	Lekka kusza	1k6+2	18/9	10
	Ciężka Kusza	1k8+2	24/12	30
	Długi łuk	1k6+1	22/11	25
	Krótki Łuk	1k6	16/8	15
	Proca	1k4	10/5	2
	Strzałka/kamień	1k4	10/5	1
	Shuriken	1k4+2	10/5	3

Zasięg broni dystansowych jest podany w metrach/polach.

Amunicja

Nazwa	Cena
Kamienie do procy (10)	1
Strzały – zwykłe (10)	2
Strzały – srebrne (1)	5
Strzały – wybuchające (1)	10
Bełty – zwykłe (10)	2
Bełty – srebrne (1)	5
Bełty – przebijające (1)	10

Ekwipunek poszukiwacza przygód

Nazwa	Cena
Bukłak	1
Butelka wina	2
Koc	2
Księga zaklęć (pusta)	150
Lina (15 metrów)	2
Łom, łopata lub młotek	4
Namiot	20
Pochodnie (6 sztuk)	2
Prowiant (na dzień)	1
Prowiant, wykwinny (na dzień)	5
Skrzynia (pojemność 30kg)	8
Święty symbol	5
Worek (pojemność 15kg)	2
Wytrych	1

Zbroje

Nazwa	KP	Typ	Cena
Tarcza	+1	T	10
Szata	+0	L	10
Skórznia	+2	Ś	15
Łuskowa	+3	Ś	50
Kolczuga	+5	C	100
Zbroja płytowa	+6	C	300

Typy zbroi:

T = tarcza

L = lekka

Ś = średnia

C = ciężka

Opis zbroi:

Szata - zwyczajna, długa szata wykonana z tkaniny lub innego lekkiego materiału. Czarodzieje często noszą rzadkie, magiczne szaty. Większość posiada kaptur, którym można zakryć głowę, niektóre (najczęściej te, używane przez magów) mają szeroki, wystający kołnierz.

Skórznia - zbroja wykonana ze skóry zwierzęcia lub potwora.

Łuskowa - zbroja wykonana z łusek metalowych lub z potwora. O wiele droższa i cięższa w wykonaniu, niż zbroja skórzana, lecz zapewnia lepszą ochronę.

Kolczuga - zbroja wykonana z gęstej plecionki z drobnych kółek (najczęściej stalowych). Najczęściej noszona przez wojowników i początkujących rycerzy.

Zbroja płytowa - Masywna zbroja wykonana ze stalowych płyt. Hełmy zbroi płytowej zakrywają całą głowę i twarz, zapewniając doskonałą ochronę przed wszelkimi atakami. Niestety, dobre zbroje płytowe są rzadkie i kosztują majątek.

Obliczanie klasy pancerza (KP)

Nieuzbrojony bohater ma klasę pancerza równą 10. Po założeniu np. kolczugi zwiększa się ona o 4 i wynosi 14, jeśli ten sam bohater będzie jeszcze trzymał tarczę, jego KP wzrośnie do 15 (14 +1 od tarczy).

Pomocnicy i słudzy

Bohaterowie z wysoką charyzmą mogą najmować dla siebie pomocników. Posiadanie u swego boku sługi jest bardzo przydatne - każdy z nich ma jakieś zalety i zdolności. Niestety, dobrzy pomocnicy kosztują również немало pieniędzy. Poniższa tabela przedstawia iloma osobami może maksymalnie dowodzić bohater o określonym modyfikatorze charyzmy.

Modyfikator charyzmy

Maks. ilość sług

-3/-2/-1	1
0	2
+1	3
+2	4
+3	5

Nazwa	Specjalizacja	Oplata
Alchemik	Waży mikstury, gdy ma potrzebne materiały.	120
Inżynier	Pomaga stawiać budowle.	200
Kapitan statku	Potrafi prowadzić statek.	70
Kowal	Naprawia, wykuwa przedmioty gdy ma potrzebne materiały.	20
Najemny mag	Potrafi rzucać zaklęcia pierwszego kręgu.	50
Skrytobójca	Ma 60% szansy że zabije wskazaną osobę.	500
Szpieg	Zwiedza i bada wskazane miejsce.	100
Tragarz	Silny, pomaga nosić skarby i przedmioty.	5
Wojownik	Wojownik na pierwszym poziomie. Ochronia bohatera.	10

Mikstury i zwoje

Mikstury

Nazwa mikstury	Cena	Działanie
Śliskości	3	Pozbywa powierzchnię, na którą została wylana, tarcia.
Antytoksyyczna	5	Leczy truciznę.
Bohaterstwa	50	+2 do MA.
Kociej szybkości	30	Podwaja szybkość postaci.
Lecząca	20	Leczy 1k6+1 PŻ.
Lewitacji	35	Postać unosi się w powietrze tak długo, aż napotka jakąś przeszkodę.
Lwiej siły	40	+2 do modyfikatora siły.
Niewidzialności	50	Po wypiciu działa jak zaklęcie „niewidzialność”.
Odporności na ogień	20	Obniża otrzymywane obrażenia od ognia o 5.
Odporności na zimno	20	Obniża otrzymywane obrażenia od zimna o 5. Chroni przed mrozem.
Trucizna	10	Zabija po wypiciu jeśli nie powiedzie się test ROT.

Więszego leczenia	40	Leczy 2k6+2 PŻ.
Wzrostu	35	Postać powiększa się o 8 metrów.
Zapalająca	20	Płyn zawarty w miksturze zapala się gdy zostanie wylany lub mikstura zostanie rozbita po rzućeniu. Ogień zadaje 1k6 obrażeń na początku każdej tury tego, kto w nim stoi. Płomień pali się przez 20 minut (20 tur).

Mikstury, inne niż lecznicze, działają na postać lub cel przez 1 godzinę (60 tur).

Zwoje magiczne

Czasami w czasie przygód bohaterowie mogą znaleźć magiczne zwoje. Każdy z nich zawiera pojedyncze zaklęcie czarodzieja lub jedną moc kapłańską. Czarodzieje mogą czytać magiczne zwoje (poświęcając akcję w czasie walki), by wyzwoić zaklęcie, które zostało w nim zapisane (działa to tak, jakby bohater rzucał to zaklęcie). To samo mogą zrobić kapłani ze zwojami zawierającymi moc kapłańską. Dodatkowo czarodzieje mogą przepisywać zaklęcia znajdujące się w zwojach do swojej księgi zaklęć tak, by mogli je używać na stałe. Koszt zwoju magicznego zależy od zaklęcia, które się w nim znajduje. Zazwyczaj ten koszt wynosi 100 sztuk złota za każdy krąg zaklęcia (np. zwój kuli ognia kosztuje 300 sztuk złota). Jeśli chodzi o dostępność zwojów magicznych, to zwoje zawierające zaklęcia pierwszego lub drugiego kręgu można znaleźć w pierwszym lepszym sklepie sprzedającym przedmioty magiczne. Zwoje zawierające zaklęcia lub moce czwartego kręgu są sprzedawane tylko przez potężnych magów, a zwoje z zaklęciami na kręgu piątym lub szóstym mogą zostać znalezione tylko przez doświadczonych bohaterów w czasie ciężkiej i długiej przygody. **Uwaga!** Zwój rozpada się, gdy jego zawartość zostanie przeczytana lub przepisana przez kogoś.

Skarby

Co najbardziej kręci każdego poszukiwacza przygód? Skarby! W tym dziale poświęconym dla MG, wytłumaczę jak działa losowanie nagród dla bohaterów **Kroniki**. Po ukończeniu przygody lub po wyczyszczeniu jakiejś niezwykle niebezpiecznej komnaty w podziemiach, zsumuj ile punktów doświadczenia byli walczyli wszyscy przeciwnicy, którzy stanęli bohaterom na drodze (nie tylko przeciwnicy którzy zostali pokonani przez graczy, ale również Ci, przez których gracze się przekradli albo przegadali). Gdy już będziesz znał wynik, rzuć k20 we właściwej tabeli poniżej.

Skarby: 50-200 punktów doświadczenia

Wynik	Skarb
1-7	Złoto lub bogactwa warte 300sz
8-10	Broń lub zbroja
11-13	Mikstury (ilość=k4)
14-15	Zwój (pierwszy lub drugi krąg mocy/zaklęcia)
16-17	Broń +1

18-19	Zbroja +1
20	Słaby magiczny przedmiot

Skarby: 201-300 punktów doświadczenia

Ta tabela jest przewidziana dla bohaterów na poziomie czwartym lub wyższym, jeśli bohaterowie mają niższy poziom, użyj poprzedniej tabeli.

Wynik	Skarb
1-6	Złoto lub bogactwa warte 500sz
7-9	Broń +1
10-12	Zbroja +1
13-15	Zwój (trzeci lub czwarty krąg mocy/zaklęcia)
16-17	Broń +2
18-19	Zbroja +2
20	Potężny magiczny przedmiot

Skarby: 301+ punktów doświadczenia

Ta tabela jest przewidziana dla bohaterów na poziomie siódmym lub wyższym, jeśli bohaterowie mają niższy poziom, użyj poprzedniej tabeli. Jeśli mają poziom trzeci lub niższy, użyj pierwszej tabeli.

Wynik	Skarb
1-6	Złoto lub bogactwa warte 1000sz
7-8	Broń +1
9-10	Zbroja +1
11-12	Zwój (piąty lub szósty krąg mocy/zaklęcia)
13-14	Broń +2
15-16	Zbroja +2
17	Broń +3
18	Zbroja +3
19	Epicki magiczny przedmiot
20	Specjalny skarb lub zdarzenie (wybór MG)

Magiczne bronie i zbroje (+1, +2 itd.)

Niektóre zbroje i bronie, jakie bohaterowie znajdą na swojej drodze, będą oznaczone tzw. „plusami”. Oznacza to, że przedmiot ten jest magiczny. Bronie magiczne działają w ten sposób: bohater będzie się posługiwał Toporem bojowym +2, więc otrzymuje premię +2 do MA w czasie wykonywania ataku z tej broni. Dodatkowo wszystkie obrażenia zadawane przez tę broń są podwyższone o 2 (więc Topór bojowy +2 zadaje 1k8+2 obrażeń). Magiczne zbroje działają jeszcze prościej - jeśli bohater założy kolczugę +1, to ta kolczuga daje premię +6 do KP zamiast +5, tak jak normalna, niemagiczna kolczuga. Jak widać, im większa cyfra przy „plusie” magicznego przedmiotu, tym lepiej. Oczywiście bohater nie wie że broń, którą właśnie podniósł, jest bronią magiczną, musi ją najpierw zidentyfikować.

Jeśli bohaterowi uda się zdobyć magiczną broń lub zbroję i nie jest to przedmiot przeklęty (o przedmiotach przeklętych przeczytasz za chwilę), to MG wykonuje potajemnie rzut kostką k20. Jeśli wynik rzutu jest w przedziale 15-20, to zdo-

była broń lub zbroja ma jeszcze dodatkowe właściwości, poza zwykłym „plusem”. MG rzuca kostką k6 do jednych z poniższych tabel, by określić jakie jeszcze właściwości ma zdobyty przedmiot:

Magiczne bronie

Wynik	Typ broni	Efekt
1	Błyskawic	Broń zadaje dodatkowe 2 punkty obrażeń od błyskawic.
2	Lodowa	Broń zadaje dodatkowe 2 punkty obrażeń od lodu.
3	Mistrzowska	Broń nic nie waży i jej użytkownik dostaje premię +1 do MA.
4	Ognista	Broń zadaje dodatkowe 2 punkty obrażeń od ognia.
5	Trująca	Celne ataki z tej broni zatrują, jeśli cel zawiedzie swój test ROT.
6	Zabójcy [gatunek potwora]	Użytkownik dostaje premię +1 do MA i obrażeń walcząc z konkretnym gatunkiem potwora. MG wybiera na jak gatunek wpływa ta broń.

Magiczne zbroje

Wynik	Typ zbroi	Efekt
1	Burzowa	Obniża wszystkie otrzymywane obrażenia od błyskawic o 3.
2	Czarodziejska	Ochronia nosiciela przed zaklęciami pierwszego i drugiego kręgu.
3	Niebiańska	Osoba nosząca tę zbroję nie może zostać sparaliżowana i dostaje premię +2 do szybkości.
4	Strażnicza	Osoba nosząca tę zbroję nie może zostać powalona przez przeciwnika.
5	Wulkaniczna	Obniża wszystkie otrzymywane obrażenia od ognia o 3.
6	Zimowa	Obniża wszystkie otrzymywane obrażenia od lodu o 3.

Przeklęte przedmioty

Nie wszystkie bronie i zbroje istnieją po to, by wspierać bohaterów w walce. Niektóre są przepełnione złą magią i potrafią uprzykrzyć graczom życie, a bohaterów nawet zabić! Za każdym razem, gdy gracz wylosuje z tabel skarbów zbroje lub broń, MG rzuca kostką k20 - jeśli wypadnie wynik w przedziale 1-4, to zdobyty przedmiot jest przeklęty (MG wykonuje oczywiście ten rzut procentowy potajemnie). Z wyglądu przedmioty przeklęte nie różnią się za bardzo od swych „nor-

malnych” wersji. Dopiero po ich założeniu ich negatywna energia w pełni się wyzwala. Gdy już gracze wiedzą że przedmiot który właśnie zdobyli/założyli jest przeklęty, rzuć k6 w jednej z poniższych tabel, by dowiedzieć się jak ów przedmiot działa.

Przeklęte bronie

Rzut	Nazwa klątwy	Działanie
1	Demon	Opętana broń, zwiększa umagicznienie broni o +1, ale obniża PŻ noszącego o połowę.
2	Gniew	Noszący wpada w szal kiedykolwiek pojawią się jacyś przeciwnicy, musi zawsze atakować
3	Nieporęczność	Daje karę -2 do MA.
4	Rzeź	Zadaje dodatkowe 2 punkty obrażeń celnym ciosem, również temu, który broń nosi.
5	Słabość	Obniża siłę o 2.
6	Toksyna	Celne ciosy zatrują cel i tego, który broń nosi.

Przeklęte zbroje

Rzut	Nazwa klątwy	Działanie
1	Bezradność	Podwyższa wszystkie RO o 2.
2	Brzydota	Obniża charyzmę o 4.
3	Ciężkość	Niezwykłe ciężka, obniża szybkość o 3.
4	Cisza	Pozbawia nosiciela głosu
5	Demon	Opętana zbroja, zwiększa umagicznienie zbroi o +1, ale obniża PŻ noszącego o połowę.
6	Głupota	Obniża inteligencję i mądrość o 2.

Przeklęte przedmioty nie mogą być zdjęte z ciała użytkownika, dopóki ktoś nie rzuci na nie kapłańskiej mocy „zdjęcie klątwy”. Jeśli w drużynie nie ma kapłana, bohaterowie zawsze mogą skorzystać z usług kapłanów w miastach. Usuwanie u nich klątwy kosztuje zazwyczaj około 50 sztuk złota.

Poniżej znajdują się tabele, za pomocą których możesz wylosować graczom magiczne przedmioty. Pamiętaj, możesz również wymyślać własne skarby, które uczynią twoją sesję i przygodę niepowtarzalną!

Słabe magiczne przedmioty

Rzut	Nazwa
1	Amulet [gatunek potworów]
2	Amulet bezpieczeństwa
3	Buty szybkości
4	Diamentowy młotek
5	Elfickie buty
6	Eteryczne pachnidło
7	Hełm noktowizji

8	Karafka niewyczerpanego źródła
9	Krasnoludzka bomba
10	Maska oddechu
11	Miotła wiedźmy
12	Niezniszczalna lina
13	Ognioodporny płaszcz
14	Okulary prawdziwego widzenia
15	Pajęcze rękawice
16	Płaszcz zimy
17	Różdżka adepta
18	Sakwa bez dna
19	Stalowy płaszcz
20	Wieczna pochodnia

Opisy słabych magicznych przedmiotów

Amulet [gatunek potworów]

MG wybiera gatunek potworów przed daniem tego przedmiotu bohaterom. Amulet wibruje kiedykolwiek znajduje się w odległości do 300 metrów istota wybranego gatunku.

Amulet bezpieczeństwa

Amulet obniża wszystkie RO noszącej go osoby o 1.

Buty szybkości

Niezwykle lekkie, przepelnione magią buty, dające premię +6 do szybkości.

Diamentowy młotek

Wykuty za pomocą magii, dający premię +2 do rzutów na test wyważania drzwi.

Elfickie buty

Wykonane z magicznych liści. Sprawiają, że postać rusza się bezszelestnie.

Eteryczne pachnidło

Perfumy zmieszane z ciekłą energią magiczną. Dają premię +2 do rzutów na dyplomację.

Hełm noktowizji

Pozawala noszącemu widzieć w ciemnościach.

Karafka niewyczerpanego źródła

Codziennie napelnia się 2 litrami czystej wody.

Krasnoludzka bomba

Granat, który wybucha kilka sekund po rzuceniu. Odłamki zadają 2k6+2 obrażeń wszystkim w promieniu 6 metrów (3 pola), bomba dodatkowo podpala teren - ogień utrzymuje się przez 10 minut (10 tur) i zadaje każdemu, kto w niego wejdzie 2k6 obrażeń.

Maska oddechu

Niebieskawa maska, pokryta rybimi łuskami. Pozwala oddychać pod wodą.

Miotła wiedźmy

Wygląda jak typowa miotła, ale doświadczony czarodziej po-

trafi wykryć w niej niezwykłą energię. Każda osoba (nie cięższa niż 200kg) może użyć miotły, by latać w powietrzu z średnią szybkością.

Niezniszczalna lina

Ma długość 16 metrów, nie przerywa się, niezależnie jak wielki ciężar utrzymuje.

Ognioodporny płaszcz

Daje noszącemu 3 punkty odporności na ogień. Sam płaszcz jest kompletnie odporny na ogień, nie może zostać spalony.

Okulary prawdziwego widzenia

Wyglądają jak zwykłe okulary z połączoną obwódką, lecz przez ich szkła widać wszelkie niewidzialne istoty lub przedmioty.

Pajęcze rękawice

Czarne, skórzane rękawice. Silnie przylegają do powierzchni i umożliwiają wspinalenie się po ścianach o dowolnym nachyleniu.

Płaszcz zimy

Daje noszącemu 3 punkty odporności na zimno. Doskonale ochrania ciało przed siarczystem mrozem.

Różdżka adepta

Naładowana zaklęciem pierwszego lub drugiego kręgu (MG wybiera jakie to zaklęcie). Silne machnięcie różdżką pozwala wyzwolić drzemiący w niej czar, tak jakby postać go rzuciła. Różdżka może być użyta tylko raz dziennie.

Sakwa bez dna

Niewielka sakwa, która potrafi nieść nieskończenie wiele przedmiotów. Sakwa nic nie waży, niezależnie co się do niej włoży.

Stalowy płaszcz

Lekki ale zarazem niezwykle wytrzymały płaszcz. Daje premię +1 do KP.

Wieczna pochodnia

Wygląda jak zwyczajna pochodnia, lecz niezależnie ile razy się ją ugasi, można ją zapalić bez problemu z powrotem.

Potężne magiczne przedmioty

Rzut	Nazwa
1	Anielska krew
2	Czterolistna kończyzna
3	Grymuar demonologa
4	Korona żywiołów
5	Krwawiący pocisk
6	Kryształowa kula
7	Moneta podróżna
8	Oko diabła
9	Orli hełm
10	Pas siły olbrzyma
11	Perłowa czaszka
12	Pierścień tarczowy

13	Pierścień telekinezy
14	Pierścień zabójcy magów
15	Róg kakofonii
16	Róża edenu
17	Skamieniała dusza
18	Statuetka psa
19	Szkatuła nocnego nieba
20	Widmowa wstęga

Anielska krew

Niewielka ampułka z wypełnioną jasnoczerwoną krwią. Krew jest prawdopodobnie anielskiego pochodzenia - osoba trzymająca ampułkę w ręku wyczuwa niezwykle, kojące ciepło. Maksymalne punkty życia bohatera, który ma przy sobie anielską krew, są podniesione o 5.

Czterolistna kończyzna

Czterolistne kończyzny są niezwykle rzadkie i powiada się, że przynoszą szczęście posiadaczowi. Raz na sesję, kiedykolwiek bohater, który ma przy sobie czterolistną kończyznę, wyrzuci w dowolnym teście (który wymaga rzutu k20) jedynkę, może potraktować ten wynik jakby wyrzucił 20, czyli tak jakby miał krytyczny sukces.

Grymuar demonologa

Raz na tydzień, po otwarciu i przeczytaniu jednej ze stron, przyzywa pomniejszego demona (Poziom 5 lub niższy). Demon jest zazwyczaj nastawiony agresywnie wobec wszystkich, chyba że przyzywający ma charakter zły lub chaotyczny, wtedy (za właściwą cenę) demon może stanąć po jego stronie do końca dnia, po czym wraca z powrotem do zaświatów.

Korona żywiołów

Korona, która wygląda jakby została uformowana ze skamieniałej magmy. Tego typu artefakty są zazwyczaj noszone przez doskonałych elementalistów. Korona ma niezwykle właściwości pochodzące z magii żywiołów, które sprawiają że noszący otrzymuje tylko połowę obrażeń od zimna i ognia.

Krwawiący pocisk

Przed daniem tego artefaktu graczom MG decyduje, czy ten pocisk jest strzałą, bełtem czy kamieniem do proc. Jeśli krwawiący pocisk zostanie wystrzelony z odpowiedniej broni, automatycznie namierza właściwy cel i wbija się w niego (gracz nie wykonuje rzutu na atak), paraliżując go na 3 minuty (3 tury). Krwawiący wygląda na pierwszy rzut oka, jak zwyczajna amunicja, która została polana krwią jakiegoś stworzenia. Po wystrzeleniu tego pocisku bohater może wyjąć go z ciała przeciwnika by odzyskać go z powrotem.

Kryształowa kula

Kryształowa kula jest zazwyczaj używana przez potężnych magów do kontrolowania okolic swojej wieży magicznej. Czarodziej posługujący się tym artefaktem może trzy razy dziennie zobaczyć w kuli dowolne miejsce oddalone do 200km. Kula jest przesączona potężną magią, która wyzwala się kiedykolwiek zostanie użyta, dlatego korzystanie z kuli więcej niż trzy razy dziennie może doprowadzić bohatera do szaleństwa - używana jedynie przez czarodziei.

Moneta podróżna

Wygląda jak złota moneta, na której została wybita osoba, przypominająca włóczęgę. Druga strona monety jest pusta. Bohater może powiedzieć do monety nazwę dowolnego miejsca oddalonego do 600km, później musi rzucić monetą. Jeśli na monecie wypadnie podobizna włóczęgi, bohater i pobliskie osoby (maksymalnie oddalone o 2 metry) zostają teleportowane do tego miejsca. Jeśli na monecie wypadnie pusta strona, bohater i pobliskie osoby są teleportowane niedokładnie, zazwyczaj w dość kłopotliwym miejscu, oddalonym od podanego celu o kilkanaście kilometrów.

Oko diabła

Zakrwawione, złowrogo wyglądające oko - prawdopodobnie zostało wylupane z głowy potężnego demona. Bohater mający te oko przy sobie nie może być wykryty zaklęciami, czy mocami, takimi jak „wykrycie”, „wykrycie zła/dobra” lub kryształowych kul.

Orli hełm

Żelazny hełm, na którego czubku została wykonana podobizna orła. Po jego założeniu wzrok bohatera znacznie się wyostreza - dostaje premię +2 do MA używając broni dystansowych.

Pas siły olbrzyma

Gruby, skórzany pas. Osoba która go założy czuje się o wiele silniejsza - dostaje premię +2 do obrażeń zadawanych za pomocą pięści i wszystkich broni, oprócz dystansowych.

Perłowa czaszka

Śnieżnobiała czaszka, bez żadnej rysy ani oznak starości. Jest przepelniona dziwną magią, która spowalnia zgon trzymającej go osoby. ROŚ bohatera, który posiada czaszkę, zostaje obniżone o 3.

Pierścień tarczowy

Wygląda jak żelazny pierścień. Pierścień tarczowy jest niemal niezniszczalny - nosząca go osoba ma uczucie bezpieczeństwa. Daje premię +1 do KP.

Pierścień telekinezy

Lekki jak powietrze niebieski pierścień wykonany ze stali. Pozwala rzucać zaklęcia telekinezy, dowolną ilość razy.

Pierścień zabójcy magów

Pierścień ten jest noszony przez najlepszych zabójców magów. Wygląda jak zwyczajny złoty pierścień, z czarnym kamieniem pośrodku. Jego dziwna energia pochłania słabsze zaklęcia. Bohater noszący pierścień jest całkowicie odporny na zaklęcia pierwszego i drugiego kręgu.

Róg kakofonii

Długi róg, który tworzy falę uderzeniową oddziałującą na wszystkie obiekty do 30 metrów (15 pól) przed osobą, która użyła rogu. Fala uderzeniowa jest w stanie powalić mur lub niewielki budynek - wszystkie osoby znajdujące się w „polu rażenia” rogu dostają 1k4 punktów obrażeń i tracą słuch na 10 minut (10 tur).

Róża edenu

Niezwykle piękna róża nieznanego pochodzenia, która nigdy nie więdnie i nie potrzebuje wody - nie posiada również kolców. Osoba która ma przy sobie różę w widocznym miejscu (np. przyszytą do ubrania) dostaje premię +1 do charyzmy.

Skamieniała dusza

Z pozoru wygląda jak zwykły kamień, o dziwacznym kształcie, ale doświadczony kapłan lub mag potrafi zauważyć, że jest to tak naprawdę stara dusza bohatera, który nie wstąpił do zaświatów. Dusza może zostać połknięta przez dowolną osobę, która dostaje 400 punktów doświadczenia i uzyskuje niewielką część wspomnień bohatera, do którego należała dusza.

Statuetka psa

Niewielki posąg przedstawiający psa. Jeśli zostanie położony na ziemi i bohater wyda dowolny rozkaz, zamienia się w prawdziwego psa. Pies ma takie same cechy, jak wilk zapisany w bestiariuszu, za wyjątkiem premii +2 do MA. Pies potrafi swoim węchem wyczuwać niewidzialne istoty. Zwierze zamienia się z powrotem w posąg, jeśli zostanie zabite.

Szkatuła nocnego nieba

Szkatuła wykonana jest z magicznego metalu - można w niej przechowywać np. esencje żywiołów czy też inne magicznie niestabilne substancje. Nie ma zamka, ani widocznych zawiasów - aby ją otworzyć trzeba powcisnąć/przekręcić/przełączyć zdobienia w czasie, gdy na niebie znajduje się obiekt ze zdobienia (np. nów czy pełnia). Wtedy szkatuła otwiera się, zamek zostaje odbezpieczony dla tego, kto złamał kombinację - więc może teraz otwierać i zamykać bez problemu.

Widmowa wstęga

Ozdobna, półprzeźroczysta wstążka noszona na ręce. Jest w niej zawarte zaklęcie niewidzialności, które zostaje rzucone na noszącego, jeśli pociągnie za jedną z końcówek wstęgi. Moc widmowej wstęgi jest ograniczona, dlatego może być użyta tylko dwa razy dziennie.

Epickie magiczne przedmioty

Rzut	Nazwa
1	Amulet smoka
2	Bagaż pielgrzyma
3	Berło widmowego króla
4	Dłoń trzech życzeń
5	Doświadczony kapelusz
6	Hełm krzyczącego słońca
7	Kamień spaczenia
8	Klatka many
9	Klucz do światów
10	Legendarny diadem
11	Lustro lisza
12	Naszyjnik dwóch mieczy
13	Naszyjnik niebiańskiego strażnika
14	Obręcz dziecka lasów
15	Obrońca
16	Ponure oblicze
17	Przyjazna ręka
18	Skrzydła golemie
19	Szkiełko arcymaga
20	Śmiertelny pierścień

Amulet smoka

Złoty amulet w kształcie głowy smoka. Nosząca go osoba potrafi raz na godzinę zionąć smoczym oddechem. Przed zionieniem bohater w myślach podaje naszyjnikowi jakiego typu ma to być zionienie - ogień, zimno, błyskawice lub kwas. Oddech zadaje 1k8+8 obrażeń wszystkim celom oddalonym do 20 metrów (10 pól) od użytkownika.

Bagaż pielgrzyma

Wygląda z pozoru jak zwyczajna, skórzana torba. Na początku każdego dnia magicznie wypełnia się po brzegi wszelakim jedzeniem i piciem.

Berło widmowego króla

Ciemnozielone berło z diamentem na wierzchu. Wokół osoby, która dotknęła berła, pojawia się czterech widmowych rycerzy (sprawdź ich cechy w bestiariuszu), którzy słuchają każdego rozkazu bohatera. Jeśli któryś z rycerzy zostanie zabity, następnego dnia pojawia się następny na jego miejsce, pod warunkiem że bohater ma nadal przy sobie berło.

Dłoń trzech życzeń

Wygląda jak czerwona, włochata dłoń, która została odcięta potężnemu demonowi. Dłoń ma trzy palce, a osoba która posiada dłoń może wymówić do niej dowolne życzenie (np. „daj mi bogactwo”, „podaruj mi potężny miecz”). Dłoń spełnia prośbę użytkownika i chowa jeden palec, jeśli wszystkie palce zostaną schowane dłoń znika z rąk użytkownika i przenosi się do zaświatów. Uwaga! Należy dobrze formułować życzenia składane dłoni - jeśli życzenie zostało powiedziane niedokładnie lub zbyt ogólnie, dłoń będzie starała się spełnić prośbę w maksymalnie problematyczny sposób (np. jeśli bohater powie dłoni „chcę być nieśmiertelny” to może zamienić go w kamienny posąg). Jeśli bohater poprosi o coś, co umożliwiłoby mu poproszenie o więcej życzeń (np. „chcę dwa dodatkowe życzenia” albo „daj mi drugą dłoń trzech życzeń”), to dłoń rzuca się na swego posiadacza i zabiera mu połowę punktów życia, po czym znika w zaświatach.

Doświadczony kapelusz

Niezwykle elegancki kapelusz. Był noszony przez wielu potężnych czarodziei, co spowodowało, że nasączył się magią. Osoba która wsadzi sobie ten kapelusz na głowę, uzyskuje premię +1 do inteligencji, mądrości i charyzmy.

Hełm krzyczącego słońca

Jasnożółty, stalowy hełm, na czole mający herb przedstawiający krwistoczerwony płomień. Hełm krzyczącego słońca sprawia, że jego użytkownik jest całkowicie odporny na ogień. Hełm pozwala również raz dziennie swojemu użytkownikowi na rzucenie zaklęcia 'pochodni' i 'ściany ognia'.

Kamień spaczenia

Niewielki kamień o zgnitym, zielonym kolorze, promieniuje z niego nieprzyjemna energia magiczna. Osoba, która ma przy sobie kamień spaczenia jest całkowicie odporna na choroby i truciznę. Kamień pozwala również na rzucenie zaklęcia 'zarazy' i mocy 'wywoływanie chorób' raz dziennie.

Klatka many

Mała, stalowa klatka przypominające te, w których zamykane są kanarki. W środku jarzy się kula magicznej energii. Jeśli klatka zostanie otwarta, wylatuje z niej magiczna bestia na szóstym poziomie (MG określa jaką bestię zawiera klatka, przed przekazaniem tego przedmiotu graczom. Jeśli jesteś

MG i chcesz sam stworzyć bestię, jaką zawiera klatka za pomocą generatora potworów, wykorzystaj tabelę dla zwyczajnych potworów). Bestia wykonuje rozkazy osoby, która otworzyła klatkę. Jeśli bestia zostanie zabita, zamienia się w chmurę magicznej energii i wraca z powrotem do klatki, gdzie odpoczywa przez jeden dzień (nie może być do tego czasu wypuszczona).

Klucz do światów

Imponujący klucz wykonany ze szczerzego złota. Klucz do światów potrafi wejść do każdego zamka i otworzyć go. Użytkownik może nawet otworzyć drzwi lub bramę która nie posiada zamka – wystarczy, że dotknie kluczem tę bramę lub drzwi a natychmiast otworzą się. Ten artefakt potrafi otworzyć nawet magiczne przejścia i zamki.

Legendarny diadem

Niewielki diadem który został wykuty z diamentu przez najznakomitszych krasnoludzkich kowali. Diadem był noszony przez wielu legendarnych bohaterów i przeszedł przez wiele przygód wraz z nimi. Przez te lata przesiąknął potężną, magiczną energią, która oddziałuje na każdego posiadacza diadem. Każdy kto nosi ten diadem dostaje premię +1 do wszystkich cech.

Lustro lisza

Niewielkie lustro z drewnianym obramowaniem. Jeśli ktoś spojrzy w lustro, jego obraz zostanie na stałe w tym artefakcie (lustro będzie cały czas pokazywało podobiznę tego, który w nie spojrzał). Jeśli osoba, która spojrzała w lustro lisza zginie, jej ciało znika i pojawia się w miejscu lustra, a sam użytkownik wraca do świata żywych i odnawia wszystkie punkty życia, lecz samo lustro pęka. Co ciekawe, lustro jest kompletnie niezniszczalne - może pęknąć dopiero wtedy, gdy jego użytkownik zginie.

Naszyjnik dwóch mieczy

Żelazny, ciężki naszyjnik przedstawiający dwa skrzyżowane miecze. Naszyjnik ten został wykuty i noszony przez potężnego miecznika - część jego mocy została zachowana w tym artefakcie. Osoba nosząca naszyjnik dostaje premię +1 do siły, zręczności i MA.

Naszyjnik niebiańskiego strażnika

Stalowy naszyjnik z podłużnym, niebieskim kryształem pośrodku. Powiada się, że ten artefakt był noszony przez anielskiego strażnika, który strzegł bramy pomiędzy światem żywych a światem bogów. Osoba nosząca naszyjnik ma wrażenie, że jest niezwykle wytrzymała i nic już nie potrafi ją ruszyć z miejsca - staje się odporna na oszołomienie, paraliż i nie może zostać powalona.

Obręcz dziecka lasów

Obręcz wykonana z dziwnego drewna, ozdobiona pięknymi liśćmi. Osoba ją nosząca staje się odporna na wszelkie truciźny, a jej rany goją się o wiele szybciej. Obręcz odnawia dodatkowe 5 punktów życia, gdy bohater odpoczywając całą noc.

Obrońca

Płaszcz wykonany z dziwnego materiału dziesięciokrotnie twardszego niż stal. Powiada się, że płaszcze magiczne tego typu są wykonywane przez krasnoludzkich kowali dla elitarnych strażników ich króla. Płaszcz daje noszącemu premię +2 do KP.

Ponure oblicze

Żelazna, czarna maska niewiadomego pochodzenia, która została wykuta tak, by przedstawiać twarz płaczącego mężczyzny. Artefakt ten promieniuje dziwną, negatywną energią. Ktokolwiek spojrzy na osobę noszącą maskę, musi wykonać test ROS z karą -1 do rzutu lub staje się przestraszony. Z nieznanых przyczyn osoba nosząca maskę nie odczuwa żadnego strachu, a jej ROS wynosi 0.

Ponura twarz może być noszona jedynie przez złe lub chaotyczne postacie.

Przyjazna ręka

Poświęcona biała, żelazna rękawica, której krawędzie są ozdobione złotem. Z tego artefaktu promieniuje kojące ciepło. Osoba nosząca ten artefakt dostaje premię +2 do rzutu na dyplomację - jeśli wcześniej podała rękę (na której jest ta rękawica) osobie z którą rozmawia. Przyjazna ręka pozwala również raz dziennie użyć mocy 'leczenia lekkich ran' i 'leczenia chorób'.

Skrzydła golemie

Masywne, żelazne skrzydła które można założyć na plecy dowolnej osoby. Pomimo swojej dość sporej wielkości skrzydła nic nie ważą, po założeniu na plecy aktywują się i pozwalają użytkownikowi na latanie z tą samą prędkością, z jaką się poruszają za pomocą swych nóg. Co dziwne, skrzydła nie potrzebują żadnej energii, by pracować i sposób ich funkcjonowania jest niezrozumiały nawet dla największych czarodziei.

Szkiełko arcymaga

Monokl ze złotym łańcuszkiem, ciągle zmieniającym swoją barwę. Szkiełko te było stworzone i noszone przez potężnego arcymaga. Osoba mająca ten monokl przy swoim oku widzi wszystkie niewidzialne osoby i obiekty oraz potrafi perfekcyjnie widzieć w ciemności.

Śmiertelny pierścień

Szary pierścień, przepełniony dziwną energią. Podobno był noszony przez paladyna, który stanął w walce z armią bogów chcących zniszczyć świat śmiertelników. Osoba nosząca pierścień nabiera niechęci do aniołów, demonów jak i wszelkich istot z zaświatów, dostaje premię +3 do MA i zadawanych obrażeń walcząc z tymi istotami.



Rozdział VII

Moce i zaklęcia

Moce

Pierwszy krąg

Leczenie/zadawanie lekkich ran
Niszczenie/Dominacja zła
Ochrona przed złem/dobrem
Światło
Wykrycie zła/dobra

Drugi krąg

Błogosławieństwo/klątwa
Boska/piekielna zbroja
Wolność/Udręka

Trzeci krąg

Biały/czarny promień
Leczenie/wywoływanie chorób
Ochrona przed energią
Zdjęcie/naniesienie klątwy

Czwarty krąg

Aura leczenia/bólu
Leczenie/zadawanie poważnych ran
Lokalizacja
Morale

Piąty krąg

Kontrola pogody
Pean/bluźnierstwo
Strażnik
Wskrzeszenie

Szósty krąg

Cud

Spis mocy

Poniżej przedstawiono spis mocy w porządku alfabetycznym. Niektóre moce zostały podzielone kursywą, pierwsze wersja mocy zapisanej w kursywie jest przeznaczona dla kapłanów wyznających dobrych bogów, druga wersja może być jedynie używana przez kapłanów wyznających złe bóstwa.

Pierwszy krąg

Leczenie/zadawanie lekkich ran

Zasięg: 10 metrów (5 pól)
Leczenie lekkich ran odnawia wskazanemu celowi 1k6+2 PŻ.
Zadawanie lekkich ran powoduje, że cel traci 1k6+2 PŻ.

Niszczenie/Dominacja zła

Zasięg: 40 metrów (20 pól)
W czasie używania tej mocy kapłan zwraca się we wskazanego nieumarłego lub demona i modląc się odprawia święte znaki, moce działają one następująco:

Niszczenie zła powoduje, że wskazany nieumarły lub demon na poziomie równym kapłanowi zaczyna uciekać przez swoje 1k4 tury. Jeśli wskazane istota jest o dwa poziomy lub więcej słabsza od kapłana, to upada na ziemię i jest traktowana jako bezbronna przez swoje 2k4 tury.

Dominacja zła jest używana przez kapłanów wyznających złych bogów - jeśli zostanie użyta na demonie lub nieumarłym o poziomie równym kapłanowi, to potwór zaczyna przez swoje 1k4 tury atakować pobliskie istoty, które wcześniej były mu przyjazne. Jeśli moc ta zostanie użyta na nieumarłym lub demonie, który jest o 2 lub więcej poziomów słabszy od kapłana, wtedy ten potwór zaczyna służyć kapłanowi i słuchać jego rozkazów przez 2k4 jego tury.

Niszczenia/Dominacja zła nie działa na nieumarłych i demony, które są na wyższym poziomie niż kapłan.

Ochrona przed złem/dobrem

Zasięg: 10 metrów (5 pól)
Czas trwania: 2 godziny (120 tur)
Zaklęcia lub moc ochrona przed dobrem tworzy barierę ochronną wokół rzucającego, przez którą z trudnościami mogą z się przebić istoty złe lub chaotyczne, dlatego dostają one karę -2 do MA wykonując ataki na chronionej postaci. Dodatkowo moc lub zaklęcie to daje rzucającemu premię +2 do rzutów na RO przeciwko efektom złych istot. Ochrona przed dobrem działa podobnie, ale oddziałuje tylko na dobre lub praworządne istoty.

Światło

Zasięg: Rzucający
Czas trwania: Godzina (60 tur)
Zaklęcie to tworzy świecącą kulę w dłoni rzucającego. Oświećta ona otoczenie podobnie jak latarnia. Kula może być w każdym momencie rozproszona przez rzucającego.

Wykrycie zła/dobra

Zasięg: 60 metrów (120 pól) od rzucającego
Po użyciu tej mocy rzucający wykrywa wszystkie pobliskie złe lub chaotyczne istoty, złą magię lub aurę. Wykrycie dobra działa podobnie, ale wykrywa dobre lub praworządne istoty, świętą magię/moc i aurę.

Drugi krąg

Błogosławieństwo/klątwa

Zasięg: Rzucający lub wskazana postać oddalona do 20 metrów (10 pól)
Czas trwania: Godzina (60 tur)
Celem tej mocy może być dowolne stworzenie. *Błogosławieństwo* powoduje, że wskazany cel otrzymuje na czas działania mocy premię +2 do MA. *Klątwa* działa odwrotnie, cel dostaje karę -2 do MA.

Boska/piekielna zbroja

Zasięg: Rzucający lub wskazana postać oddalona do 20 metrów (10 pól)
Czas trwania: Godzina (60 tur)
Celem tej mocy może być dowolne stworzenie. *Boska zbroja* powoduje że wskazany cel dostaje na czas działania mocy premię +2 do KP. *Piekielna zbroja* działa odwrotnie, cel dostaje karę -2 do KP.

Wolność/Udręka

Zasięg: 20 metrów (10 pól)
Czas trwania: Udręka - 2 minuty (2 tury)
Użycie mocy *Wolność* powoduje, że wskazana osoba przestaje być sparaliżowana - ta moc usuwa również wszelkie efekty, które spowalniają ruch postaci.
Użycie mocy *Udręka* powoduje, że wskazana postać nie może

wykonać akcji ruchu przez 2 swoje tury.

Ta moc może być użyta na dodatkowy cel za każde dwa poziomy kapłana (np. kapłan na szóstym poziomie może użyć tej mocy na cztery wskazane osoby).

Chrzest przedmiotu

Zasięg: Dotknięcie wybranego przedmiotu

Czas trwania: Cały dzień

Kapłan odmawia krótką modlitwę nad wskazanym przedmiotem i dotyka go swoją dłonią. Przedmiot ten staje się do końca dnia niezniszczalny (nie może zostać złamany, spalony etc.). Dodatkowo, jeśli ochrzczony przedmiot jest bronią, to osoby, które się nią posługują otrzymują premię +1 do MA, jeśli jest to zbroja, to jej nosiciel dostaje premię +1 do KP. Chrzest przedmiotu może być użyty tylko raz dziennie na przedmiot. Ta moc działa również tylko na obiekty nie cięższe niż 200kg.

Trzeci krąg

Biały/czarny promień

Zasięg: 30 metrów (15 pól)

Rzucający wystrzeliwuje ze swych rak promień boskiej energii we wskazaną postać i trafia w cel automatycznie. *Biały promień* zadaje 1k6+2 obrażeń - jeśli cel jest nieumarłym lub demonem zadaje dodatkowe 1k6+2 obrażeń. *Czarny promień* zadaje 1k6+2 obrażeń i dodatkowe 1k6+2 obrażeń, jeśli cel nie jest nieumarłym lub demonem.

Leczenie/wywoływanie chorób

Zasięg: Dotyk

Leczenie chorób usuwa z celu wszystkie choroby, nawet te wywołane za pomocą magii. *Wywoływanie chorób* zaraża cel chorobą wybraną przez MG.

Ochrona przed energią

Zasięg: Rzucający lub wskazana postać oddalona do 20 metrów (10 pól)

Czas trwania: Godzina (60 tur)

Przed użyciem tej mocy kapłan wybiera jeden z następujących żywiołów: ogień, zimno lub błyskawice. Po użyciu tej mocy wokół wskazanej osoby powstaje święta bariera chroniąca nosiciela przed wybranym żywiołem. Wszystkie obrażenia jakie otrzymuje ta postać od wybranego żywiołu są obniżone o 4 na każdy poziom kapłana, który użył tej mocy.

Zdjęcie/naniesienie klątwy

Zasięg: Wskazana istota lub obiekt do 10 metrów (5 pól)

Pierwsza wersja tej mocy usuwa wszelkie klątwy ciężące na wskazanym przedmiocie. Druga wersja nanosi klątwę na wskazany przedmiot (MG wybiera jaka to klątwa).

Czwarty krąg

Aura leczenia/bólu

Zasięg: 20 metrów (10 pól) od rzucającego

Aura leczenia działa podobnie jak leczenie lekkich ran, ale wpływa na wszystkie przyjazne postacie w promieniu działania mocy. *Aura bólu* działa podobnie jak zadawanie lekkich ran, ale działa na wszystkie wrogie stworzenia w promieniu działania mocy.

Leczenie/zadawanie poważnych ran

Zasięg: 10 metrów (5 pól)

Leczenie poważnych ran odnawia wskazanemu celowi 3k6+3 PŻ. *Zadawanie poważnych ran* powoduje, że cel traci 3k6+3 PŻ.

Lokalizacja

Zasięg: Nieograniczony

Czas trwania: Do końca dnia

Po użyciu tej mocy kapłan zamyka swoje oczy i koncentruje się na wyglądzie wybranego przez siebie przedmiotu lub osoby. Od tej chwili, do końca dnia kapłan cały czas widzi położenie wybranego przedmiotu lub osoby, wie gdzie się porusza, gdzie idzie i co robi. Moc *Lokalizacji* potrafi wykryć osoby i przedmioty oddalone nawet o tysiące kilometrów, ale jeśli kapłan chce zlokalizować jakiś przedmiot, to ten przedmiot musi być pod jakimś względem niepowtarzalny (np. miecz kompana, złoty puchar ozdobiony lwami etc.). Kapłan nie może sobie lokalizować np. „worka złotych monet”, ponieważ takich jest wiele na świecie.

Morale

Zasięg: 20 metrów (10 pól)

Czas działania: 30 minut (30 tur)

Wskazana postać staje się niezwykle odważna i skora do walki. Na czas działania mocy dostaje premię -5 do ROS i ROŚ i wykonuje ataki krytyczne, wyrzucając na kostce liczbę 15-20, zamiast tylko 20.

Piąty krąg

Kontrola pogody

Zasięg: Do 2 kilometrów

Czas trwania: Do odwołania przez kapłana lub aż opuści te tereny.

Po użyciu tej mocy kapłan upada na kolana i prosi swojego boga, by zesłał na pobliskie tereny (2 kilometry wokół kapłana) konkretną pogodę. Kapłan może poprosić o następujące rzeczy:

Deszcz – na niebie pojawiają się ciemne chmury, z których najpierw zaczyna padać lekka mżawka, która później przestacza się w ulewę.

Czyste niebo – wszelkie chmury z nieba znikają i na pobliskie tereny zaczyna świecić słońce lub księżyc.

Wichura – zaczyna wiać lekki wiatr, który po chwili przestacza się w silną wichurę.

Mgła – wszędzie powoli wznosi się mgła, która znacząco utrudnia poruszanie się i skraca widoczność.

Wybrana pogoda utrzymuje się tak długo, dopóki kapłan jej nie odwoła lub nie opuści miejsca gdzie przebywa. MG może pozwolić graczom na przyzwanie innej pogody, jeśli wyznają jakiegoś specyficznego boga, np. kapłan wyznający boga zimy może przyzwać śnieżycę, a kapłan wyznający boga ognia może spowodować, że słońce zaczyna wyjątkowo silnie ogrzewać pobliskie tereny.

Pean/bluźnierstwo

Zasięg: 60 metrów (30 pól)

Używając mocy *Peanu*, bohater wygłasza święte słowa swojego boga, które są słyszalne tylko przez wskazaną neutralną, złą lub chaotyczną istotę. Cel wykonuje test ROS z karą -3 do rzutu, jeśli test się nie uda, to istota jest kompletnie zdominowana przez świętą aurę bohatera. Jest traktowana tak, jak-

by była bezbronna (ale nie upada na ziemię, inne kary tej cechy pozostają). Efekt utrzymuje się przez dwie tury kapłana.

Bluźnierstwo działa podobnie, ale może być użyte jedynie na neutralne, dobre lub praworządne istoty i bohater wygłasza przeraźliwe teksty swojego mrocznego boga.

Strażnik

Zasięg: 12 metrów (6 pól)

Za pomocą tej mocy kapłan może przyzwać we wskazane miejsce istotę z zaświatów. Istota ta jest wysyłana z domeny boga, którego wyznaje bohater - jaki strażnik zostaje przyzwany zależy od charakteru bohatera, który użył tej mocy.

Dokładny wygląd strażnika zależy od MG (np. praworządni kapłani mogą przyzwać anioła, kapłan wyznający boga natury przyzywa święte zwierzę itp.). Strażnik zawsze ma poniższe cechy:

Punkty życia: 20

Klasa pancerna: 17

Ataki: Broń lub broń naturalna (1k8+5)

MA: +5

Rzuty obronne:

ROT: 8

ROU: 8

ROS: 8

ROŚ: 8

Specjalne zdolności: odporność na niemagiczne bronie.

Poziom: 7

Strażnik służy bohaterowi przez godzinę (60 tur), po czym wraca do zaświatów.

Wskrzeszenie

Zasięg: 2 metry (1 pole)

Wskrzeszenie to potężna moc, która umożliwia przywrócenie zmarłych do świata żywych. Po użyciu tej mocy bohater wypowiada modlitwę do swojego boga, po czym dotyka ciało martwej istoty, która chwilę później otwiera oczy. Wskrzyszona istota budzi się z jednym punktem życia.

Niestety, ta moc ma pewne ograniczenia i efekty uboczne:

- Wskrzeszenie nie może być użyte na nieumarłych i istoty, które zmarły z naturalnych przyczyn (starość),
- Wskrzeszenie nie działa, jeśli zwłoki są starsze niż rok,
- Wskrzyszona postać traci jeden poziom doświadczenia.

Szósty krąg

Cud

Jest to najpotężniejsza boska moc dostępna śmiertelnikom. *Cudu* tak naprawdę nie używa się tak, jak zwyczajnej mocy. Zamiast tego użytkownik po prostu zwraca się twarzą w stronę niebios i prosi swojego boga o interwencję. Bohater może poprosić o jedną z następujących rzeczy:

- Odnowienie swoich trzech, dowolnych mocy, które kapłan dzisiaj zużył. Lecz bohater nie może sobie przywrócić mocy *Cudu*,
- Wyleczenie bohatera i jego towarzyszy o 1k20+10 PŻ,
- Usunięcie wszelkich chorób i odnowienie PŻ wskazanej osoby,
- Ochrona wskazanej osoby przed wszelkimi zaklęciami po-

niżej szóstego kręgu i danie jej premii +4 do KP,

- Zabicie wskazanej istoty na poziomie szóstym lub niższym. Jeśli ma wyższy poziom cud powala tę istotę na ziemię i ją oszalał.

Bohater może również zdecydować się poświęcić jeden poziom doświadczenia, używając mocy *Cudu*. Jeśli dokona tak wielkiego poświęcenia, może poprosić swojego boga o jedną z następujących rzeczy:

- Pomoc w wielkiej bitwie (ochrona przyjaznych wojsk, osłabienie wojsk przeciwnika etc.),
- Przeniesienie bohatera i jego drużyny w dowolne miejsce na świecie, bez efektów ubocznych i dokładnie we wskazane miejsce,
- Ochrona wskazanego miasta przed magią i katastrofami przez jeden rok,
- Ożywienie jednej istoty/osoby. Nawet jeśli jej ciało nie jest w pobliżu i nawet jeśli czas jej zgonu przekroczył kilka lat.

Moc *Cudu* nie działa, jeśli prośba bohatera przeciwstawia się charakterowi jego bóstwa (nie można prosić dobrego boga o zabicie kogoś). Cud może również nie zadziałać, jeśli bohater długo nie postępował według nauk swojego boga.

Magia łowiecka

Pierwszy krąg

Flara
Tworzenie wody

Drugi krąg

Uczta
Zwierzęca więź

Trzeci krąg

Kocia zręczność
Mgła

Czwarty krąg

Naturalizm
Szpony

Spis zaklęć

Poniżej przedstawiono spis wszystkich zaklęć magii łowieckiej. Łowcy nie muszą uczyć się swoich zaklęć z ksiąg lub pergaminów, jak to robią czarodzieje - mają automatycznie dostęp do wszystkich zaklęć z kręgu, którym potrafią się posługiwać, podobnie jak kapłani.

Pierwszy krąg

Flara

Zasięg: rzut do 16 metrów (8 pól)

Zaklęcie to tworzy w dłoni łowcy magiczną flarę, która oświetla otoczenie. Może ona być rzucona na ziemię, gdzie świeci się przez 20 minut (20 tur) lub może zostać rzucona w kierunku wskazanej istoty. Rzucona flara wybucha jasnym światłem przed twarzą celu i oślepia ją (pod warunkiem, że ma oczy), dając mu karę -2 do MA przez 10 minut (10 tur).

Tworzenie wody

W czasie rzucania tego zaklęcia, łowca składa jedną ze swoich dłoni w pięść, po chwili z tej ręki wylewają się dwa litry czystej wody.

Drugi krąg

Uczta

Zasięg: dotyk

Po rzuceniu tego zaklęcia łowca dotyka palcem dowolny pokarm. Po dotknięciu, jeśli pokarm był zepsuty lub zgniły, staje się świeży. Dodatkowo pokarm przybiera właściwości lecznicze, każdy kto go zje odnawia 1k6 PŻ.

Zwierzęca więź

Zasięg: 20 metrów (10 pól)

Zaklęcie to potrafi sprawić, że dowolna dzika bestia się uspokaja i przestaje być agresywna wobec łowcy i jego towarzyszy. Jeśli bestia jest na równym lub niższym poziomie niż łowca, to może się przyłączyć do bohatera (MG rzuca kostką k20, jeśli wypadnie liczba w przedziale 11-20, to zwierzę się przyłącza).

Trzeci krąg

Kocia zręczność

Zasięg: rzucający lub cel oddalony do 10 metrów (5 pól)

Czas trwania: 20 minut (20 tur)

Czar ten powoduje że łowca, lub inna wskazana istota staje się przez chwilę o wiele szybszy i zwinniejszy na czas działania zaklęcia. Dostaje premię +3 do zręczności, +6 do szybkości i potrafi wspiąć się bezproblemowo po stromych powierzchniach.

Mgła

Zasięg: 30 metrów (15 pól), promień: 12 metrów (6 pól)

Czas trwania: godzina (60 tur)

Łowca nabiera głęboki wdech i wypuszcza ze swych ust gęstą mgłę, która osiada się we wybranym miejscu. Mgła blokuje wizję i wszystkie istoty znajdujące się w niej dostają karę -2 do MA.

Czwarty krąg

Naturalizm

Zaklęcie to działa podobnie jak *Rozproszenie magii* czarodzieja, lecz nie może być użyte na zaklęcia na kręgu czwartym lub wyższym.

Szpony

Czas trwania: 20 minut (20 tur)

Po rzuceniu tego zaklęcia ręce łowcy zamieniają się w potężne łapy od niedźwiedzia lub innej groźnej bestii. Łowca może nimi atakować tak, jakby wykonywał atak z pięści, ale dostaje premię +2 do MA. Szpony zadają 1k12 obrażeń.

Zaklęcia

Pierwszy krąg

Dotyk ghula
Magiczny pocisk
Pochodnia
Porażający dotyk
Uśpienie
Zakłócenie zmarłych
Zamknięcie
Zauroczenie

Drugi krąg

Animacja kości
Fałszywe życie
Niewidzialność
Pajęczyna
Płonący krąg
Promień Lodu
Promień zmęczenia
Przebranie
Tarcza maga
Widziadło
Wykrycie

Trzeci krąg

Animacja zmarłych
Błyskawica
Koszmar
Kula ognia
Lewitacja
Ochrona przed pociskami
Oko maga
Postrach
Rozproszenie magii
Zbroja maga

Czwarty krąg

Drzwi przez wymiary
Eteryzny krok
Formowanie golema
Ściana ognia/lodu
Telekineza
Wyssanie
Zamęt
Zaraza

Piąty krąg

Dłoń maga
Morderczy krąg
Obumieranie
Podróż
Sen
Sfera polarna
Sobowtór
Więzienie

Szósty krąg

Absolutny klosz
Fałszywy świat
Kontrola czasu
Rój meteorytów
Słowo śmierci
Ślubowanie
Trzęsienie
Widmowy morderca

Spis zaklęć

Poniżej przedstawiono spis i opis zaklęć w porządku alfabetycznym. Pod nazwą mocy, w nawiasie kwadratowym, widnieje informacja, do jakiej szkoły należy podane zaklęcie.

Pierwszy krąg

Dotyk ghula

[Nekromancja]

Zasięg: Dotyk

Po rzuceniu tego zaklęcia dłoń czarodzieja wypełnia się śmiertelną energią. Rzucający wykonuje atak wręcz, z pięści, z premią +3 do MA. Jeśli atak trafi przeciwnika, dostaje on obrażenia od pięści bohatera i dodatkowe 3 punkty obrażeń od śmiertelnej energii zaklęcia. Cel zostaje również sparaliżowany do następnej tury rzucającego. Zaklęcie to nie działa na nieumarłych.

Magiczny pocisk

[Arkana]

Zasięg: 60 metrów (30 pól)

Czarodziej wystrzeliwuje we wskazaną postać kulę magicznej energii. Pocisk automatycznie trafia cel i zadaje mu 1k4 obrażeń. Rzucający wystrzeliwuje dodatkowy magiczny pocisk w cel za każde jego 5 poziomów (czyli zaklęcie zadaje 2k4 obrażeń na piątym poziomie i 3k4 na dziesiątym).

Pochodnia

[Elementaryzm]

Czas trwania: do dwóch godzin (120 tur)

Użycie tego zaklęcia powoduje, że w dłoni czarującego pojawia się płomień - nie kaleczy on bohatera ani nie może być użyty, by skaleczyć inną osobę. Oświeśla otoczenie wokół czarującego podobnie jak pochodnia. Zaklęcie może być przerwane przez bohatera w dowolnym momencie bez kosztu akcji.

Porażający dotyk

[Elementaryzm]

Zasięg: atak pięścią

Po użyciu tego zaklęcia, czarodziej musi wykonać zwyczajny atak z pięści we wskazany cel, czarodziej dostaje w czasie tego ataku premię +5 do MA. Jeśli atak jest celny, z dłoni bohatera wybucha energia elektryczna która poraża cel. Atak zadaje zwyczajne obrażenia od pięści i dodatkowe 5 punktów obrażeń od błyskawic.

Uśpienie

[Iluzjonizm]

Zasięg: Wskazana postać oddalona max. o 40 metrów (20 pól)

Czas trwania: Godzina (60 tur)

Zaklęcie to usypia wskazany cel. Istota ta może wykonać ROU, by się uchronić przed efektem zaklęcia. Jeśli cel ma wyższy poziom doświadczenia od rzucającego, to dostaje premię +2 do rzutu na ROU.

Zakłócenie zmarłych

[Nekromancja]

Zasięg: 20 metrów (10 pól)

To zaklęcie może być użyte jedynie na nieumarłych. Po użyciu tego zaklęcia, bohater wysyła ze swojego palca we wskazanego nieumarłego wiązkę negatywnej energii. Moc zaklęcia powoduje że część ciała nieumarłego powoli się rozsypu-

je, czar zadaje nieumarłemu 1k8 punktów obrażeń i dodatkowo +2 za każdy poziom czarodzieja.

Zamknięcie

[Arkana]

Zasięg: Wskazane drzwi/wrota

Czas trwania: 20 minut (20 tur)

Zakłęcie to magicznie unieruchamia drzwi i uniemożliwia ich otwarcie przez około 20 minut, jednakże istoty odporne na magię mogą bezproblemowo je otworzyć.

Zauroczenie

[Iluzjonizm]

Zasięg: Wskazana istota do 16 metrów (8 pól)

Czas trwania: Do rozproszenia zaklęcia

Zakłęcie to powoduje że wskazana istota dostaje się pod wpływ rzucającego. Musi ona na początku każdej swojej tury wykonać ROU, by spróbować się wyzwolić z mocy zaklęcia. Jeśli zaczarowana istota ma większy poziom od rzucającego, dostaje premię +2 do rzutu na ROU.

Drugi krąg

Animacja kości

[Nekromancja]

Zasięg: 6 metrów (3 pola)

Zakłęcie to przyzywa nieumarłego, który odżywa z prochów znajdujących się pod ziemią. Szkielet powstaje z ziemi i służy czarodziejowi, który go przyzwał, dopóki nie zostanie zniszczony. Jaki szkielet zostanie przyzwany, zależy od poziomu rzucającego to zakłęcie czarodzieja:

Poziom czarodzieja	Typ nieumarłego
1-3	Szkielet
4-6	Większy szkielet (ma premię +2 do MA i zadawanych obrażeń).
7+	Szkielet-rycerz (powstaje ze zbroją i bronią, ma premię +3 do MA i zadawanych obrażeń).

Fałszywe życie

[Nekromancja]

Czas trwania: do utracenia punktów życia

Zakłęcie to zwiększa maksymalne punkty życia rzucającego o 3 za każdy poziom czarodzieja (czyli, jeśli czarodziej, który rzuci to zakłęcie jest na trzecim poziomie, to dostaje dodatkowe 9 punktów życia). Punkty życia które dostaje czarodziej nie są „prawdziwe”, dlatego nie mogą być wyleczone za pomocą zaklęć, mikstur czy innych sposobów. Wszelkie obrażenia, jakie dostaje czarodziej są odejmowane z tych punktów życia, oczywiście jeśli te punkty się skończą to zakłęcie mija. Czarodziej może mieć na sobie tylko jedno zakłęcie „fałszywego życia”.

Niewidzialność

[Iluzjonizm]

Zasięg: Rzucający lub dotknięta osoba.

Czas trwania: Godzina (60 tur) lub do rozproszenia

Rzucający lub dotknięta przez niego osoba staje się niewidzialna - nie może być celem ataków lub innych akcji. Jeśli jakaś istota wie lub domyśla się, gdzie znajduje się niewidzialna postać, może spróbować zaatakować go na oślep z karą -4 do MA. Niewidzialność zostaje rozproszona jeśli po-

stać wykona atak, zacznie rzucać zaklęcie lub zostanie czymś trafiona.

Pajęczyna

[Arkana]

Zasięg: 12 metrów (6 pól)

Czas trwania: Godzina (60 tur)

Zakłęcie to pokrywa wskazany obszar o promieniu 6 metrów gęstą pajęczyną. Postacie lub potwory muszą poświęcić dwie akcje na ruch, by przebić się/przejsć przez pajęczynę.

Płonący krąg

[Elementaryzm]

Czas trwania: 20 minut (20 tur)

Po rzuceniu tego zaklęcia wokół ciała czarodzieja formuje się ognisty pierścień, który pali wszystkich, którzy spróbują dotknąć bohatera. Każdy przeciwnik, który wykona atak wręcz przeciwko czarodziejowi (niezależnie czy trafił czy chybił), dostaje 1k6 punktów obrażeń od ognia. Dodatkowo, płonący krąg obtacza czarodzieja ciepłem i obniża wszelkie otrzymywane obrażenia od ognia i lodu o 4.

Promień lodu

[Elementaryzm]

Zasięg: 20 metrów (10 pól)

Czas trwania: 2 minuty (2 tury, zamarzanie)

Czarujący wystrzeliwuje niebieskawy, magiczny lodowy promień ze swojej dłoni, we wskazany cel. Promień zadaje 1k6+1 obrażeń oraz tworzy bryły lodu u stóp przeciwnika i uniemożliwia mu ruch przez dwie jego tury.

Promień zmęczenia

[Nekromancja]

Zasięg: 18 metrów (9 pól)

Czas trwania: godzina (60 tur)

Czarujący tworzy w swoim ręku falę negatywnej energii i rzuca nią we wskazanym celu. Osoba trafiona zaklęciem jest przez kolejną godzinę niezwykle zmęczona. Dostaje karę -2 do MA, KP, rzutów na wszystkie RO i do zadawanych obrażeń. Cel trafiony tym zaklęciem nie może również biegać, szarżować ani wykonywać żadnych skomplikowanych i męczących czynności (przewroty, skoki etc.)

Przebranie

[Iluzjonizm]

Zasięg: 60 metrów (30 pól)

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej może przybrać wygląd innej osoby lub formy. Rzucający nie może zmienić swojego wyglądu na istotę, której wzrost lub postura znacząco przekracza tą, od rzucającego (np. człowiek rzucający to zakłęcie nie może zmienić się w smoka). To zakłęcie zmienia jedynie wygląd czarodzieja - rzucający nie przejmuje zdolności istoty ani jego cech (takich jak specyficzny zapach czy aura), której kształt przybrał, jego głos również się nie zmienia.

Tarcza maga

[Arkana]

Zasięg: Rzucający

Czas trwania: Cały dzień lub do pęknięcia

Zakłęcie to tworzy wokół rzucającego magiczny, przeźroczysty klosz. Otacza on czarodzieja i chroni go przed jednym atakiem lub uderzeniem. Gdy czarodziej zostanie celnie zaatakowany lub uderzony przez kogoś lub coś, to klosz ochrania rzucającego przed wszystkimi obrażeniami, po czym pęka i znika.

Widziadło

[Iluzjonizm]

Zasięg: 60 metrów (30 pól)

Czas trwania: Do rozproszenia zaklęcia lub przejrzenia iluzji. Zaklęcie to tworzy iluzję (potwora nie większego niż człowiek, niewielki obiekt etc.). Pobliskie istoty muszą wykonać ROU, jeśli rzut się nie uda, są przekonane, że iluzja jest prawdziwa (może im nawet zadawać obrażenia). Widziadło znika, gdy zostaje dotknięte.

Wykrycie

[Arkana]

Zasięg: Rzucający

Po rzuceniu tego zaklęcia wszystkie pobliskie niewidzialne istoty lub przedmioty stają się widoczne dla rzucającego.

Trzeci krąg

Animacja zmarłych

[Nekromancja]

Zasięg: 6 metrów (3 pola)

Zaklęcie to działa podobnie jak animacja kości, lecz pozwala czarodziejowi na przyzwanie o wiele silniejszych nieumarłych, w zależności od swojego poziomu:

Poziom czarodzieja	Typ nieumarłego
1-5	Zombie
6-7	Ghul
8+	Czaszkojad

Błyskawica

[Elementaryzm]

Zasięg: 30 metrów (15 pól)

Czarodziej wystrzeliwuje błyskawicę ze swojego palca we wskazanym kierunku. Zadaje ona 1k6 obrażeń od błyskawic i dodatkowy 4 punkty obrażeń na poziom czarującego każdemu stojącemu w linii strzału błyskawicy (30 metrów od rzucającego).

Koszmar

[Iluzjonizm]

Zasięg: 40 metrów (20 pól)

Ten przeraźliwy czar może być użyty tylko na cel, który śpi (niezależnie czy jest to sen naturalny czy spowodowany zaklęciem). Po rzuceniu zaklęcia cel jest nękany przez niezwykle realistyczne kosmary (rzucający decyduje jakie). Śpiący nie tylko traci 2k6 punktów życia (i dodatkowe 2 za każdy poziom czarującego), ale również budzi się ze swojego snu i jest przez trzy tury sparaliżowany. Jeśli rzucający to zaklęcie ma poziom szósty lub wyższy, zasięg zaklęcia zwiększa się do 200 metrów (100 pól) i rzucający nie musi widzieć swojego celu, by zaklęcie zadziałało, a jedynie skoncentrować się na osobie, u której chce wywołać koszmar i ta osoba musi spać.

Kula ognia

[Elementaryzm]

Zasięg: 46 metrów (23 pola), wybuch: 6 metrów (3 pola)

Czarodziej ciska we wskazane miejsce ognistą kulę, która wybucha i podpala wszystko w promieniu sześciu metrów (3 pola) od miejsca eksplozji. Kula ognia zadaje 1k6 obrażeń od ognia i dodatkowe 3 punkty za każdy poziom czarodzieja.

Lewitacja

[Arkana]

Zasięg: Rzucający

Czas trwania: 20 minut (20 tur)

Rzucający zaklęcie odrywa się ciałem od ziemi i zaczyna latać - może unieść się maksymalnie do 30 metrów wzwyż i poruszać się w dowolnym kierunku.

Ochrona przed pociskami

[Arkana]

Zasięg: Rzucający

Czas trwania: Godzina (60 tur)

Rzucający zaklęcie staje się odporny na wszelkie niemagiczne pociski broni miotanych, jak również te wystrzeliwane przez łuki i kusze. Zaklęcie wpływa tylko na niewielkie pociski, nie ochrania rzucającego np. przed głazami rzucanymi przez gigantów.

Oko maga

[Arkana]

Zasięg: Patrz opis

Czas trwania: Do odwołania przez rzucającego

Rzucający zamyka oczy i koncentruje swoje myśli na wybranym przez siebie miejscu, oddalonym nie dalej niż 1km na poziom rzucającego. Czarodziej widzi i słyszy wszystko, co odbywa się w tym miejscu, tak jakby sam się tam znajdował, lecz nie może się poruszać (może za to obracać głowę by się rozejrzeć). Czar działa dopóki rzucający ma zamknięte oczy i koncentruje się na tym miejscu.

Postrach

[Nekromancja]

Zasięg: 40 metrów (20 pól), promień: 16 metrów (8 pól)

We wskazanym przez czarodzieja miejscu rozprzestrzenia się przeraźliwy, ogłuszający krzyk. Wszystkie osoby, które znajdują się w promieniu 16 metrów od krzyku są pod wpływem strachu, jeśli ich poziom jest niższy od czarodzieja który rzucił to zaklęcie.

Rozproszenie magii

[Arkana]

Zasięg: 20 metrów (10 pól)

Zaklęcie to ma 80% szans, by usunąć wszelką magię ze wskazanego przedmiotu lub 70% szans, by usunąć wszelkie magiczne efekty, które oddziałują na wskazaną osobę lub 60% szans, by usunąć magię oddziałującą we wskazanym miejscu (np. magiczną pajęczynę, ogień wywołany przez magię etc.).

Zbroja maga

[Arkana]

Zasięg: Rzucający

Czas trwania: 1 godzina (60 tur) na poziom czarodzieja

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej może stworzyć magiczną, półprzeźroczystą sferę ochraniającą go przed atakami nieprzyjacznych istot. Czarodziej dostaje premię +4 do KP dopóki zaklęcie działa.

Czwarty krąg

Drzwi przez wymiary

[Arkana]

Zasięg: 20 metrów (10 pól), cel zaklęcia - 300 metrów (100 pól) miejsce teleportacji teleportacji.

Zaklęcie to teleportuje czarodzieja lub inną postać/przedmiot we wskazane miejsce (nie dalej niż 300 metrów).

Eteryczny krok

[Arkana]

Zasięg: rzucający

Po rzuceniu tego zaklęcia, czarodziej może wykonać akcję ruchu z premią +3 do szybkości. W czasie tego ruchu może przejść przez dowolne ciała stałe (ściany, inne postacie, podłoga etc.). Rzucający musi zakończyć swój ruch w wolnym miejscu (nie może zatrzymać się np. w ścianie), jako że po jego wykonaniu czar przestaje działać.

Formowanie golema

[Arkana]

Zasięg: 4 metry (2 pola)

Czas trwania golema: cały dzień

Zaklęcie to tworzy golema z ziemi, na której stoi czarodziej. Niestety, golem stworzony za pomocą tego zaklęcia jest niestabilny i rozpada się po 24 godzinach. Posiada następujące atrybuty:

Punkty życia: 40

Klasa pancerza: 15

Ataki: Pięści (1k8+5)

Modyfikator ataku: +5

Szybkość: 10

Rzuty obronne:

Choroba/Trucizny: o

Umysł: o

Strach: o

Śmierć: o

Specjalne zdolności: patrz dalszy opis zaklęcia

Poziom: 6

Golem dostaje również dodatkowe cechy w zależności od tego, na jakiej powierzchni stoi rzucający (czyli z jakiego materiału został stworzony).

Drewno: słaby przeciwko ogniu (dostaje 2x więcej obrażeń od tego żywiołu),

Kamień: odporny na bronie sieczne,

Ziemia: brak dodatkowych zdolności,

Żelazo: odporny na ogień, zimno i błyskawice.

Ściana ognia/łodu

[Elementaryzm]

Zasięg: 20 metrów (10 pól)

Czas trwania: koncentracja

Przed rzuceniem zaklęcia, czarujący wybiera czy chce stworzyć ścianę ognia czy łodu.

Ściana ognia tworzy mur o długości do 20 metrów, który może posiadać dowolną formę (prosty, zakręcony czy też pierścień). Przeciwnicy na poziomie trzecim lub niższym nie mogą przejść przez ścianę ognia - silniejsze mogą, lecz dostają 2k6 obrażeń od ognia przechodząc przez nią. Ściana łodu działa podobnie, lecz tworzy lodowy mur o grubości 2 metrów. Przeciwnicy na poziomie trzecim lub niższym nie mogą się przebić przez mur, silniejsze mogą, lecz dostają 2k6 obrażeń od zimna.

Telekineza

[Arkana]

Zasięg: 100 metrów (50 pól)

Czas trwania: 30 minut (30 tur)

Czarujący może przemieszczać przedmioty samą siłą woli. Może unosić i przemieszczać do 20 kilogramów na poziom.

Wyssanie

[Nekromancja]

Zasięg: 20 metrów (10 pól)

Rzucając to zaklęcie czarodziej stara się uchwycić swoją magią energię życiową przeciwnika i przekazać ją sobie. Po rzuceniu zaklęcia cel jest przez chwilę targany silnymi bólami - traci 2k6 punktów życia i dodatkowe +1 za każdy poziom bóhatera, a czarodziej dostaje tyle samo punktów życia, ile przeciwnik stracił. Zaklęcie to nie może być rzucone na nieumarłych.

Zamęt

[Iluzjonizm]

Zasięg: 30 metrów (15 pól), promień: 20 metrów (10 pól)

We wskazanym przez czarodzieja miejscu wybucha feeria magicznych barw. Wszystkie nieprzyjazne istoty będące w promieniu zaklęcia muszą wykonać test ROU - jeśli się nie uda, stają się kompletnie zdezorientowane i wykonują tylko jedną losową akcję w czasie swojej tury. Czynność ta zależy od rzutu 1k6:

1: Stara się walczyć ze swoimi przeciwnikami,

2-3: Stoi bezczynnie,

4-6: Walczy ze swoimi sojusznikami.

Postać pod wpływem zamętu musi co turę wykonać test ROU, by uchronić się przed działaniem zaklęcia - jeśli się uda, odzyskuje z powrotem nad sobą kontrolę.

Zaraza

[Nekromancja]

Zasięg: 80 metrów (40 pól)

W promieniu 16 metrów (8 pól) od wskazanego miejsca pojawia się chmura zgnilizny. Wszystkie istoty oprócz nieumarłych, które znajdują się w chmurze, natychmiast tracą 1k6 punktów życia i dodatkowe +2 za każdy poziom rzucającego. Udany test ROT obniża obrażenia o połowę. Osoby pod wpływem zarazy dostają również losową chorobę. Istoty mające poziom czwarty lub mniejszy upadają na ziemię i tracą również przytomność na jedną turę (są bezbronne).

Pięty krąg

Dłoń maga

[Arkana]

Zasięg: Przyzwanie do 20 metrów (10 pól).

Czas trwania: 20 minut (30 tur).

We wskazanym przez czarodzieja miejscu pojawia się dwumetrowa, magiczna dłoń. Dłoń lewituje w powietrzu, na początku swojej tury czarodziej może wykonać jedną z następujących, darmowych akcji:

- Może przesunąć dłoń maga do 10 metrów (5 pól).

- Może uderzyć dłonią wskazanego przeciwnika, który sąsiaduje z nią (atak ma +5 do MA i zadaje 1k8 obrażeń i +1 za każdy poziom czarodzieja).

- Podnieść/opuścić jakiś przedmiot o wadze 500kg lub mniej.

Dłoni nie można zaatakować i jest niezniszczalna - bohater może przyzwać i kontrolować tylko jedną taką dłoń. Dodatkowo dłoń automatycznie ochrania swojego czarodzieja - dopóki znajduje się blisko niej, dostaje on premię +3 do KP.

Morderczy krąg

[Nekromancja]

Zasięg: 40 metrów (20 pól)

Czas trwania: kilka sekund

To drastyczne zaklęcie tworzy we wskazanym przez czarodzieja miejscu bładozielony krąg, który przepelniony jest śmiercionośną energią. Krąg ma średnicę 10 metrów (5 pól) - każda żywa istota, na poziomie piątym lub niższym, zostaje natychmiast rozerwana na strzępy przez negatywną energię zaklęcia. Silniejsze istoty, na poziomie szóstym lub wyższym, dostają 1k8 obrażeń i dodatkowe 4 punkty obrażeń za każdy poziom czarodzieja. Zaklęcie to nie działa na nieumarłych.

Obumieranie

[Nekromancja]

Zasięg: 60 metrów (30 pól)

Bardzo paskudne zaklęcie ze szkoły nekromancji. Rzucając je, czarodziej wystrzeliwuje ze swojej dłoni promień negatywnej energii, prosto we wskazaną istotę. Cel natychmiast traci 1k6 PŻ i dodatkowe 4 PŻ za każdy poziom czarodzieja, lecz udany test ROŚ celu obniża utratę PŻ o połowę. Obumieranie powoduje, że część ciała istoty zaczyna natychmiast gnić - organizm po trafieniu tym zaklęciem doświadcza szoku i istota nim trafiona nie może w żaden sposób do końca dnia leczyc swoich PŻ. Obumieranie nie działa na nieumarłe istoty.

Podróż

[Arkana]

Zasięg: do 200 kilometrów

Zaklęcie to działa podobnie jak „drzwi przez wymiary”, lecz jej zasięg jest podwyższony do 200 kilometrów.

Sen

[Iluzjonizm]

Po rzuceniu tego niezwykłego zaklęcia, czarodziej wpada w trans (staje się bezbronny) i pojawia się w śnie dowolnej osoby, której imię poda w swoich myślach. Osoba może znajdować się w dowolnym miejscu na świecie, ale musi spać w chwili rzucania zaklęcia. Czarodziej może robić w śnie tej osoby wszystko - może z nią rozmawiać, zmienić obraz snu, a nawet pojawić się pod postacią innej osoby. Zaklęcie przerywa się jeśli cel, zaklęcia się obudzi.

Sfera polarna

[Elementaryzm]

Zasięg: 50 metrów (25 pól), promień: 10 metrów (5 pól)

Po rzuceniu tego zaklęcia, czarodziej ciska we wskazane miejsce kulę magicznej energii. Kula wybucha niebieskim światłem i zamraża wszystko w promieniu 10-ciu metrów (5 pól). Zaklęcie zadaje 1k6 obrażeń od zimna wszystkim istotom znajdującym się w promieniu wybuchu i dodatkowe +4 punkty obrażeń za każdy poziom czarodzieja. Istoty które zostały skaleczone przez to zaklęcie, zostają na chwilę zamrożone i nie mogą wykonać żadnej akcji w kolejnej turze.

Sobowtór

[Iluzjonizm]

Czas trwania: Godzina (60 tur)

Po rzuceniu tego zaklęcia, czarodziej tworzy magicznego sobowtóra. Sobowtór wygląda, zachowuje się, mówi i nawet pachnie tak samo, jak bohater, który go stworzył. Sobowtór ma takie same cechy, jak bohater, ale ma tylko 1 PŻ. W walce ma swoją własną turę, po turze bohatera, który go przyzwał. Potrafi również rzucać wszystkie jego zaklęcia, ale sobowtór

korzysta z tej samej księgi zaklęć co jego czarodziej, dlatego jeśli on rzuci zaklęcie, to zostaje również zużyte przez czarodzieja. W dowolnym momencie bohater może wejść w trans i przejąć kontrolę nad ciałem sobowtóra - w tym czasie czarodziej widzi, słyszy i kontroluje jego ruchy, ale jego „oryginalne ciało” jest bezbronne.

Więzienie

[Arkana]

Zasięg: 30 metrów (15 pól)

Czas trwania: Do rozproszenia zaklęcia

Zaklęcie to tworzy we wskazanym miejscu magiczną barierę. Bariera ma kształt półkuli - czarodziej decyduje jakie rozmiary ma bariera, ale jej maksymalna wysokość nie może przekraczać 4 metrów, a średnica nie może być większa niż 6 metrów (3 pola). Bariera ma półprzezroczysty, niebieski kolor i jest absolutnie niezniszczalna. Nie można jej przekroczyć - jedyny sposób, by z niej uciec to usunięcie jej za pomocą zaklęcia „rozproszenia magii” lub teleportowanie się z niej. Przez barierę nie mogą przelecieć żadne obiekty, ale przepuszcza dźwięk i tlen. Rzucający może w każdym momencie, kosztem darmowej akcji, odwołać więzienie.

Szósty krąg

Absolutny klosz

[Arkana]

Zasięg: 20 metrów (10 pól)

Czas trwania: pół godziny (30 tur) lub do odwołania

Zaklęcie to tworzy, wokół rzucającego lub wskazanej istoty, gruby, magiczny klosz. Klosz jest absolutnie niezniszczalny, nie może być nawet zniszczony zaklęciem „rozproszenie magii”. Osoba znajdująca się w kloszu może się normalnie poruszać (klosz podąża za nią), ale nie może atakować ani rzucać zaklęć, jako że klosz nie przepuszcza przez siebie żadnej energii i żadnego obiektu. Osoba znajdująca się w kloszu nie może otrzymywać żadnych obrażeń od kogokolwiek lub cokolwiek znajdującego się poza kloszem i nie może być celem żadnych zaklęć.

Fałszywy świat

[Iluzjonizm]

Zasięg: maksymalnie 1km

Czas trwania: cały dzień

Najpotężniejsze zaklęcie ze szkoły iluzji. Dzięki tej magii rzucający może stworzyć niezwykle realistyczną iluzję rozciągającą się do 1 kilometra - w tym rejonie może powstać dowolna rzecz: od lasu, aż po całe miasto lub zamek. Lokacja stworzona za pomocą tego zaklęcia wygląda jak prawdziwa i tak też oddziałuje (w przypadku stworzenia np. zamku, postacie mogą chodzić po basztach lub nawet utonąć w fosie), lecz wysokopoziomowi czarodzieje mogą wykryć, że okolice są tak naprawdę iluzją. Fałszywy świat może być jedynie odwołany wolą czarodzieja, który rzucił to zaklęcie lub po rzuceniu dwóch zaklęć „rozproszenia magii”.

Kontrola czasu

[Arkana]

Czas trwania: kilka minut

Po jego rzuceniu czas na całym świecie staje na chwilę w miejscu, lecz zaklęcie nie wpływa na rzucającego - może on przez kilka minut wykonywać dowolne akcje, zanim czas wróci do normy. Jeśli zaklęcie zostało rzucone w czasie walki, rzucający dostaje natychmiast 4 akcje do wydania w czasie obecnej tury.

Rój meteorytów

[Elementaryzm]

Zasięg: 300 metrów (150 pól)

Potężne zaklęcie znane tylko przez najznakomitszych magów bojowych. Po rzuceniu tego zaklęcia, w dłoni maga pojawiają się cztery niewielkie meteoryty. Czarodziej wskazuje cztery cele (np. budynek albo potwora, może również wskazać jeden cel kilkakrotnie). We wskazane przez czarodzieja miejscu wystrzeliwuje meteoryt, który dewastuje wszystko na swojej drodze - jeśli jakaś istota jest celem meteorytu to dostaje 1k6 obrażeń od ognia i dodatkowe +4 za każdy poziom czarodzieja. Wszystkie istoty w promieniu 4 metrów od celu (2 pola) otrzymują również 1k6 obrażeń od ognia i dodatkowe +2 za każdy poziom czarodzieja.

Słowo śmierci

[Nekromancja]

Zasięg: 40 metrów (20 pól)

Straszliwe zaklęcie ze szkoły nekromancji. Po jego rzuceniu, czarodziej zwraca się w stronę dowolnej istoty, po czym mówi słowo „giń!”. Istota będąca celem zaklęcia musi wykonać test ROŚ - jeśli się nie uda ginie natychmiast nawet, jeśli test się powiedzie cel doznaje straszne bóle i traci połowę swoich obecnych punktów życia.

Ślubowanie

[Iluzjonizm]

Zasięg: 30 metrów (15 pól)

By rzucić to zaklęcie czarodziej wybiera dowolny, żyjący cel oddalony do 30 metrów. Zaklęcie to tworzy w umyśle wskazanej istoty niezwykłą iluzję. Iluzja sprawia, że czarodziej zostaje widziany przez cel jako najbliższy przyjaciel lub nawet jako ukochana osoba (gracz wybiera) i służy mu do końca życia, dopóki zaklęcie nie zostanie przerwane przez czarującego lub przez zaklęcie rozproszenia magii.

Trzęsienie

[Elementaryzm]

Zasięg: 1 kilometr

Czas trwania: 2 minuty (2 tury)

Po rzuceniu tego zaklęcia, czarodziej zwraca się we wybranym kierunku, gdzie ma oddziaływać czar, po czym dotyka swoją dłońią ziemi. W wybranym miejscu, oddalonym do jednego kilometra, pojawia się potężne trzęsienie ziemi zdolne zniszczyć nawet wytrzymałe budynki i powalić kamienne mury. Wszyscy w promieniu czaru zostają powaleni na ziemię, mogą również być przygnieceni ewentualnymi gruzami spadającymi z sufitu lub ścian.

Widmowy morderca

[Nekromancja]

Czas trwania: 20 minut (20 tur)

Zaklęcie to przyzywa z zaświatów widmowego mordercę, który jest ucieleśnieniem śmierci. Służy i ochrania on bohatera przez 20 minut, po czym wraca do zaświatów. Widmowy morderca ma wzrost dorosłego człowieka, lecz jego wygląd jest nieznany, jako że jest cały czas niewidzialny. Niewidzialność widmowego mordercy nigdy nie mija - nie może być przerwana ani odczarowana. Morderca ma szybkość równą 20, a jego ataki zadają 1k12+6 obrażeń, posiadając modyfikator ataku +6. Jeśli atak trafił istotę na poziomie szóstym lub niższym, musi ona wykonać test ROŚ - jeśli się nie uda, zostaje poszatkowana przez mordercę i umiera.

Rozdział VIII

Podstawy rozgrywki

Ten dział przeznaczony jest dla Mistrza Gry. Znajdują się w nim zasady i wskazówki związane z systemem Kroniki.

Walka

Przed walką należy zdecydować, która strona (bohaterowie czy przeciwnicy) zaczyna ruch, jako pierwsza. MG decyduje czy któraś ze stron została zaskoczona i zaatakowana zniecka przez inną - jeśli żadna nie zaatakowała zniecka, decyzję o tym, która strona zaczyna swój ruch jako pierwsza, rozwiązuje się rzutem k20. Bohater z największym modyfikatorem zręczności rzuca k20 i dodaje do wyniku swój modyfikator ze zręczności i poziom. Później najsilniejszy przeciwnik rzuca k20 i dodaje do wyniku swój poziom - strona z największym wynikiem zaczyna jako pierwsza. Każda z postaci wykonuje po kolei swój ruch, po czym swoją rundę ma druga strona i sytuacja się powtarza.

Walka w Kronice jest bardzo prosta - każda postać ma w czasie swojej tury jedną akcję. Akcje można wykorzystać, by wykonać atak, poruszyć się, wykonać szarżę, rzucić zaklęcie/moc lub użyć czegoś (wyjąć coś z plecaka/worka/pasa etc). Wykonanie pomniejszych ruchów, jak np. powiedzenie czegoś, wyrzucenie broni nie kosztuje żadnej akcji, ale MG powinien ustalić granice, kiedy bohater wykonuje zbyt dużo „pomniejszych” czynności (zarecytowanie całej strony z książki dla przykładu, zajmuje trochę czasu i MG może zdecydować że bohater musi poświęcić akcję by to wszystko wykonać).

Przykładowa walka w której gracz grający Angrorem, ludzkim wojownikiem, staje naprzeciw rozwścieczonemu ogra:

MG: Wychodzisz z karczmy, by sprawdzić dlaczego na zewnątrz jest taki krzyk. Po otwarciu drzwi kilka centymetrów przed twoimi nogami ląduje zakrwawiony żołnierz. Spoglądając przed siebie zauważasz, że na ulicy stoi ogr z maczugą, spoglądając na ciebie. Czyżby miasto było zaatakowane przez ogrzą hordę z południa?

Angror: Wyjmuję swój miecz jednoręczny i tarczę i przygotowuję się do ataku [Angror rzuca na swoją inicjatywę, a MG rzuca na inicjatywę ogra, Bohater wyrzuca 13, a potwór 15].

MG: Ogr okazał się być szybszy, bierze swoją maczugę w oba łapska i szarżuje na Ciebie [MG rzuca na atak ogra. Ogr wyrzuca na kostce k20 wynik 8, do niego dodaje swój modyfikator ataku który wynosi „+2”, więc ostateczny wynik ataku wynosi 10. Klasa pancerza Angrora wynosi 13 (10+3, jako że ma zbroję łuskową, która ma klasę pancerza +3). Na szczęście udało Ci się uniknąć ciosu, odskakujesz i potwór rozwala swoją maczugą na strzępy drzwi, które znajdowały się za tobą.

Angror: Dobra, biorę swój miecz i próbuję go wbić w jego skórę [wyrzuca 19, KP ogra wynosi 15]. Ah, prawie cios krytyczny, ale i tak się przebijam do niego [rzuca na obrażenia, Angror ma miecz jednoręczny, który zadaje 1k6 obrażeń, więc rzuca kostką sześcienną - wyrzuca 5, Do tego dodaje swój modyfikator z siły, który wynosi „+2”, czyli Angror zadaje 7

punktów obrażeń ogrowi].

MG: Twój miecz wbija się w brzuch potwora! Ale jeszcze trzyma się na nogach, teraz jego tura, przygotuj się!

Dwudziestki i jedynki

Kiedykolwiek wykonujesz jakiś test rzucając k20 istnieje pewna szansa, że nadarzy Ci się krytyczny sukces lub krytyczny pech.

Wyrzucenie liczby 20 na k20 to krytyczny sukces, oznacza to tyle, że twój test automatycznie się powodzi. Jeśli był to rzut na atak, oznacza to, że udało Ci się przebić przez zbroję przeciwnika i zadajesz mu maksymalne obrażenia ze swojej broni.

Wyrzucenie liczby 1 na k20 to krytyczny pech. Twój test automatycznie się nie powodzi i jeśli był to atak potykasz się i chybiasz przeciwnika (czasami MG może zadecydować, że opuszczasz swoją broń lub przewracasz się, jeśli teren jest nierówny).

Typy akcji

Poniżej jest przedstawiona lista akcji, jakie możesz wykonać w czasie walki:

Atak – wykonujesz atak bronią, którą posiadasz.

Pchnięcie – popychasz wskazany cel lub inną osobę o kilka metrów – jak daleko? Zależy to od twojego modyfikatora siły pomnożonego razy trzy. Jeśli jest równy zero lub ujemny, to możesz popchnąć cel tylko o dwa metry (jedno pole).

Postawa obronna – kończysz swoją turę i podnosisz swoją tarczę lub broń, by się bronić. Do twojej następnej tury dostajesz premię +1 do KP.

Ruch – ruszasz się o tyle metrów, ile wynosi twoja cecha szybkości.

Szarża – wykonujesz bieg w linii prostej w stronę wskazanego przeciwnika i wykonujesz przeciwko niemu atak. Szarża może być wykonana, jeśli cel jest od ciebie oddalony maksymalnie o tyle metrów, ile wynosi twoja cecha szybkości i jeśli znajduje się w linii prostej.

Upadek/wstawanie – wstajesz z ziemi lub upadasz na nią.

Użycie obiektu – używasz jakiegoś obiektu, z którym sąsiadujesz, np. przełącznik, guzik etc.

Wyjęcie przedmiotu – wyciągasz ze swojego plecaka jakiś przedmiot. Jeśli ten przedmiot nie jest bronią lub tarczą możesz go użyć (np. jeśli jest to mikstura, to możesz ją wypić).

Oczywiście MG może czasem pozwolić graczom na wykonanie innych akcji, które nie zostały przedstawione w powyższej liście, np. przeczołganie się przez jakiś otwór, wyważenie drzwi w czasie bitwy itp.

Dwie bronie

Czasami bohater może zdecydować, że woli walczyć dwoma broniąmi jednocześnie, zamiast tradycyjnie z jednej broni lub kombinacji broń + tarcza. Obliczanie ataku z dwóch broni jednocześnie jest proste: najpierw gracz testuje atak, tak jak przy normalnym ataku (uwaga, rzuca tylko **jedną** kostką k20, pomimo że ma dwie bronie), później wykonuje rzut na obrażenia, które liczy się następująco: najpierw gracz rzuca na obrażenia z pierwszej broni (np. 1k4, jeśli jest to sztylet) i

dodaje do tego wszelkie premie, to samo robi z drugą bronią, później dodaje oba wyniki do siebie i dzieli uzyskany wynik na pół. Dla przykładu, jeśli jedna broń miałaby zadać 6 punktów obrażeń a druga 8 to po ich dodaniu otrzymujemy 14, po podzieleniu wyniku uzyskujemy 7, tak więc atak zadał 7 punktów obrażeń. Jak widać, walka dwoma broniąmi zadaje zazwyczaj trochę mniej obrażeń niż walka jedną bronią, jako że bohater musi rozdzielić swoje siły na dwie bronie jednocześnie, ale za to taki styl walki ma jedną zaletę: jest szybki i cięższy do zablokowania, **dlatego bohater walczący z dwoma broniąmi dostaje premię +1 do MA.**

Ataki okazyjne

Kiedykolwiek jakaś postać oddała się od sąsiadującego przeciwnika lub przechodzi/przebiega koło niego, to ten przeciwnik może wykonać przeciwko ruszającej się postaci natychmiastowy, darmowy atak. Ten atak wywołany ruchem postaci nazywa się *"atakiem okazyjnym"*. Jak widać, odwracanie się plecami do swojego wroga w celu ucieczki lub przebieganie przez pole bitwy nie jest w najlepszym pomysłem. Jednak zasadę ataków okazyjnych można też wykorzystać przeciwko twoim przeciwnikom: zmuszaj ich do ruchu albo ucieczki, ustaw się ze swoją drużyną we właściwym szyku i posiekaj tchórzy na strzępy!

Zdobywanie doświadczenia

Gdy już drużyna bohaterów wygra walkę z groźnymi potworami to czas, by dostali punkty doświadczenia. Gracze dostają punkty doświadczenia za pokonywanie potworów, jak i wykonywanie zadań i rozwiązywanie problemów. Każdy potwór opisany w bestiarzyszu ***Kroniki*** (Rozdział IX) jest wart określoną ilość punktów doświadczenia. Pod koniec walki MG dodaje sumę punktów doświadczenia, jakich byli walczyli przeciwnicy, i rozdziela tę wartość po równo pomiędzy wszystkich graczy. Bohaterowie często będą się podejmować różnych zadań zleconych przez bohaterów niezależnych (w skrócie: BN) kontrolowanych przez mistrza gry. Zadania mogą być różne, od zwykłego „Proszę was, przeczyszczyć moją piwnicę ze szczurów”, po „Pokonajcie złego lorda, który zagraża naszemu królestwu”. W zależności jak ciężkie jest zadanie, po jego wykonaniu bohaterowie dostają punkty doświadczenia. Jeśli jesteś mistrzem gry i nie jesteś pewien ile powinienes dać PD swoim graczom za wykonanie zadania (wszyscy dostają po tyle samo PD), to sugeruj się poniższą tabelą:

Jak ciężkie było zadanie?	Ilość PD dla bohaterów
Banalne (np. uratowanie kota małej dziewczynki).	25
Łatwe (np. zabicie niedźwiedzia, który zagraża drwalom).	50
Typowe (np. atak na twierdzę goblinów).	200
Ciężkie (np. kilkudniowe polowanie na smoka).	500
Heroiczne	1000

(np. zapewnienie pokoju pomiędzy dwoma królestwami, bez użycia siły).

Epickie
(np. kilkumiesięczna walka z prastarym lisem i jego armią nieumarłych).

2000

Oczywiście niektóre z powyższych przygód (ciężkie, heroiczne i epickie) będą się ciągnąć dłużej niż jedną sesję. Jeśli jesteś MG i w czasie przygody jeden lub więcej z twoich graczy wykazał się szczególną pomysłowością (np. jeden gracz wpadł na pomysł, jak zawrzeć pokój z klanem orków, mimo że przewidziałeś, że dojdzie do walki), to pod koniec sesji daj mu trochę więcej PD, niż reszcie drużyny (ale nie więcej niż 150).

Testy

Wiele gier fabularnych zawiera dziesiątki różnych umiejętności, dla których gracze rzucają kostkami. W ***Kronice*** jest tylko kilka umiejętności, które są rozwiązywane rzutem kością – *szansa na wyważenie drzwi, umiejętności dyplomatyczne i identyfikacja*. Gracze grający łotrem czy łowcą mają dostęp do większej ilości tego typu zdolności (otwieranie zamków, tropienie...), więcej o nich napisano w dziale opisującym te profesje.

Wyważanie drzwi

Jeśli w drużynie nie ma żadnego łotra który znałby się na wytrychach, by otworzyć zamknięte na klucz wrota lub drzwi, to nie pozostaje nic innego, jak zaufać mięśniom wojownika. Jeśli postać zamierza wyważyć drzwi za pomocą kopniaka/uderzenia bronią, to rzuca k20, sprawdza jaki ma modyfikator siły i czy wyrzucił liczbę potrzebną, by zaliczyć test. **Jeśli test wyważania drzwi się nie udał, postać nadwyręża swoje mięśnie i się sama kaleczy – dostaje 1k4 punktów obrażeń.**

Modyfikator siły	Wymagany wynik k20
-3	19+
-2	18+
-1	17+
0	15+
+1	13+
+2	12+
+3	10+

Dyplomacja

Śmierć w ***Kronice*** potrafi nadejść niezwykle szybko, dlatego czasem lepiej jest przegadać przeciwników i ominąć niepotrzebną walkę. Ten test jest używany, gdy któryś z bohaterów chce polepszyć relacje ze wskazaną osobą. Udany test Dyplomacji nie powoduje, że wskazana osoba natychmiast zgadza się z bohaterem, staje po jego stronie itp. Dyplomacja umożliwia jedynie uspokojenie tej osoby i polepszenie jej nastawienia do rozmówcy. **Udany test dyplomacji czyni wskazaną osobę bardziej przyjazną wobec bohatera, ale nieudany powoduje u tej osoby większą niechęć do bohatera.**

Modyfikator charyzmy	Wymagany wynik k2o
-3	19+
-2	17+
-1	15+
0	13+
+1	11+
+2	10+
+3	9+

Identyfikacja

W czasie swoich podróży bohaterowie natrafiają na wiele magicznych przedmiotów, ale zazwyczaj nie będą wiedzieli, jakie ów przedmioty mają właściwości. Bohaterowie z wysoką wartością inteligencji mogą spróbować zbadać trzymany przedmiot i wywnioskować jakie ma cechy. **Test identyfikacji postać może wykonać tylko RAZ na każdy przedmiot.** Jeśli nikt z drużyny nie potrafi zbadać magicznego przedmiotu, pozostaje jedynie zwrócenie się do uczonego lub maga w mieście, który dokona identyfikacji za właściwą cenę.

Modyfikator inteligencji	Wymagany wynik k2o
-3	20+
-2	19+
-1	17+
0	15+
+1	13+
+2	11+
+3	10+

Statusy, kondycje i negatywne efekty

Życie poszukiwacza przygód nie jest łatwe - na każdym kroku pojawiają się nowe problemy i przeszkody, które trzeba pokonać. Niektóre ataki, zaklęcia, pułapki a nawet czasem środowisko naturalne potrafi zatruć, spowolnić czy nawet sparaliżować bohaterów. Co ów negatywne stany powodują u graczy i innych żyjących istot, opisano w poniższym rozdziale.

Bezbronny

Bezbronna postać leży zazwyczaj na ziemi i jest nieprzytomna. Wszystkie ataki wykonywane przeciwko takiej postaci trafiają automatycznie. Bezbronne postacie nie mogą wykonywać żadnych akcji, dopóki nie dojdą do siebie.

Choroba

Chora postać ma zazwyczaj gorączkę, czuje się słabo, a jej metabolizm kiepsko funkcjonuje. Chore postacie nigdy nie odnawiają punktów życia (nawet przez magię kapłańską czy mikstury), dopóki ich choroba nie minie lub nie zostanie jakimś sposobem wyleczona.

Oszołomienie

Gdy jakaś postać zostanie oszołomiona, pomija swoją następną turę, próbuje w tym czasie zapanować nad własnym ciałem. Po tej pominiętej turze, jej oszołomienie mija.

Paraliż

Sparaliżowane postacie nie mogą wykonywać żadnej akcji w swojej turze. W przeciwieństwie do oszołomienia, paraliż może trwać więcej niż jedną turę, w zależności od efektu lub potwora, który sparaliżował postać.

Powalenie

Powalone postacie leżą na ziemi. Powaloną postać ciężiej trafić z broni dystansowej (-4 do MA), ale łatwiej z ataku wręcz (+4 MA). Powalona postać może poświęcić jedną akcję w czasie swojej tury, by wstać z powrotem na nogi.

Strach

Niektóre przerażające stworzenia lub zaklęcia mogą powodować strach. Gdy któryś z graczy lub potworów zostanie przestraszony, musi wykonywać na początku każdej swojej tury test ROS - jeśli się nie uda, nie może wykonywać w tej turze żadnych akcji przeciwko istocie, która go przestraszyła (nie może jej atakować, rzucać na nią zaklęcia etc.). Jeśli test się uda, efekt strachu ustaje i postać nie musi już testować w kolejnych turach ROS. Chyba, że znowu zostanie przestraszona przez tą istotę np. zaklęciem.

Czasami MG może zdecydować, że wszyscy gracze muszą wykonać test ROU, jeśli staną naprzeciw jakimś przerażającemu zdarzeniu (np. armia nieumarłych atakująca miasto, smok który nagle przeleciał nad głowami bohaterów).

Ślepotą

Oślepienie postacie po prostu nie widzą, co się wokół dzieje. Mogą nadal atakować (jeśli są pewni, gdzie cel się znajduje lub go słyszą), ale dostają karę -4 do MA, próbując wykonać taki atak.

Trucizna

Zatruta postać musi na początku każdej swojej tury (lub co 5 minut, jeśli jest poza walką) wykonać test ROT - jeśli się nie uda, traci 1k4 punktów życia. Trucizny niektórych potworów mogą być silniejsze i zadawać więcej obrażeń. Trucizna mija, jeśli bohater zaliczy test ROT.

Punkty heroizmu i wyczyny

Zapewne zauważyłeś przy opisie profesji i na swojej karcie postaci takie terminy jak „wyczyn” i „punkty heroizmu”. Czym one są? Niczym innym, jak najpotężniejszą bronią twojego bohatera! Za każdym razem, gdy wyrzucisz na kostce k2o maksymalny wynik - czyli dwudziestkę, dostajesz jeden punkt heroizmu. I dzieje się tak za każdym razem, gdy wyrzucisz dwudziestkę, czy to w czasie ataku, testu na RO czy innych testach - za każdym razem gdy dopisze Ci szczęście na tej kostce, dostajesz jeden punkt. Punkt heroizmu gracze uzyskują również, gdy staną się celem jakiejś innej akcji i przeciwnik, który tę akcję wykonywał na bohaterze wyrzucił dwudziestkę. Dla przykładu: jeśli w czasie walki zaatakował Cię ogr i w czasie swojego ataku wyrzucił dwudziestkę, to dostajesz punkt heroizmu, za przetrwanie tak drastycznego ataku (pod warunkiem że ów ogr nie zmienił Cię w miążgę). Gdy już twoja postać uzbiera trzy punkty heroizmu, możesz w każdym momencie (lub w swojej turze, jeśli jest walka) aktywować swój wyczyn, zapisany przy opisie twojej profesji. Wyczyny to potężne umiejętności, które mogą wybawić Cię z najgorszej sytuacji. Punkty heroizmu zostają przy postaci tak długo, dopóki ich nie zużyje, przechodzą nawet wraz z kolejnymi sesjami.

Użycie wyczynu zawsze kosztuje trzy punkty heroizmu i jedną akcję, jeśli jest walka (chyba że opis wyczynu mówi, że nie kosztuje żadnej akcji). Bohaterowie **Kroniki** nie mogą mieć więcej niż trzech punktów heroizmu w tym samym czasie.

MG może również zdecydować, by nagrodzić gracza *punktami heroizmu* za doskonale odegranie postaci lub dokonanie czegoś niezwykłego w czasie przygody.

Dla przykładu: Yarl, dobry wojownik-tarczownik ucieka wraz ze swoimi towarzyszami przed armią zdziczałych orków przez komnaty prastarych ruin. Yarl zdaje sobie sprawę, że ucieczka nie ma sensu, ponieważ orkowie i tak ich w końcu dopadną, więc decyduje się na coś szalonego i bohaterskiego zarazem. Yarl staje w wąskim przejściu z uniesioną tarczą i mówi swoim przyjaciołom, że mają uciekać w czasie, gdy będzie blokować szarżujących orków. W tym momencie MG może nagrodzić gracza odgrywającego Yarla punktem heroizmu, ponieważ nie tylko postąpił jak naprawdę dobry bohater (ryzykuje życiem, by ocalić bliskich), ale również świetnie odegrał tarczownika (ochrania drużynę).

Nagradzanie graczy punktami za odgrywanie postaci jest świetnym pomysłem, ale MG nie powinien dawać więcej niż jednego punktu heroizmu dla każdego gracza na sesję, by zachować balans i nie czynić graczy zbyt potężnymi.

Rzucanie zaklęć i używanie mocy

Rzucanie zaklęć i używanie mocy zajmuje trochę czasu. Na początku swojej tury bohater mówi jakie zaklęcie lub jakiej mocy chce użyć. Postać gromadzi magiczną lub boską energię i przygotowuje się do użycia swojej umiejętności. Zaklęcie lub moc aktywuje się na początku następnej tury postaci (później może wykonać kolejną akcję), do tego czasu postać musi być w pełni skoncentrowana - jeśli ktoś ją uderzy lub coś ją skaleczy, inkantacja zaklęcia lub użycie mocy zostanie przerwane a zaklęcie lub moc, które miało zostać użyte, zostaje zużyte.

Rzucanie zaklęć w zbroi

Za każdym razem, gdy czarodziej próbuje rzucić zaklęcie, musi wykonywać skomplikowane gesty za pomocą dłoni, by zebrać potrzebną energię magiczną. Jak można łatwo się domyślić, czarodziej potrzebuje pełnej swobody ruchów, by mógł dobrze rzucić dowolne zaklęcie. Dlatego, jeśli czarodziej nosi zbroję **inną** niż lekka, musi w czasie rzucania zaklęcia wykonać rzut procentowy, by sprawdzić, czy udało mu się rzucić zaklęcie, jako że cięższe zbroje hamują jego ruchy:

Jeśli czarodziej nosi zbroję średnią ma 40% szans że nie uda mu się rzucić zaklęcia.

Jeśli czarodziej nosi zbroję ciężką ma 60% szans że nie uda mu się rzucić zaklęcia.

Oczywiście jeśli czarodziejowi nie uda się rzut, zaklęcie nie odnosi żadnego efektu i zostaje zużyte.

Przygotowywanie zaklęć i mocy

Jeśli jesteś kapłanem lub czarodziejem, musisz przygotować swoje zaklęcia lub moce, by móc je użyć. Przygotowywanie zaklęć jest proste: spójrz na opis twojej profesji, ile zaklęć z jakiego kręgu potrafisz dziennie przygotować. Przyjmijmy że jesteś czarodziejem na czwartym poziomie - w takim razie w

twojej tabeli na temat zaklęć powinno się znaleźć:

4

4/3/1/0/0/0

Oznacza to, że raz dziennie możesz przygotować cztery zaklęcia pierwszego kręgu (pierwsza cyfra w tabeli), trzy zaklęcia drugiego kręgu (druga cyfra) i jedno zaklęcie trzeciego (trzecia cyfra), lecz zaklęcia z wyższych kręgów są jeszcze dla ciebie niedostępne (same zera). By przygotować sobie zaklęcia, jakie możesz później użyć, musisz usiąść w bezpiecznym miejscu i przewertować swoją księgę zaklęć. Do niej możesz przepisać zaklęcia, których jeszcze nie znasz z pergaminów. Zaklęcia przepisane z pergaminów zostają już na stałe w księdze zaklęć.

Teraz czas wybrać zaklęcia, które chcesz przygotować. Przypuśćmy że chcesz rzucać zaklęcia „magicznego pocisku” (pierwszy krąg), „niewidzialności” (drugi krąg) i kuli ognia (trzeci). Otwierasz swoją księgę i studiujesz dokładnie te wybrane zaklęcia, by następnie odpocząć przynajmniej sześć godzin. Po odpoczynku będziesz mógł rzucić cztery razy zaklęcie magicznego pocisku, trzy razy zaklęcie niewidzialności i raz będziesz mógł cisnąć kulą ognia. Później czary się zużywają i musisz znowu odpocząć sześć godzin, by się odnowiły.

Oczywiście zaklęcia jakie chcesz przygotować możesz dowolnie mieszać - dla przykładu zamiast przygotować cztery magiczne pociski, jako zaklęcia pierwszego kręgu, możesz przygotować trzy magiczne pociski i czar „dotyk ghula”, ale nie możesz przygotować więcej niż cztery zaklęcia z pierwszego kręgu, bo nie pozwala na to twój poziom.

Kapłani nie muszą uczyć się nowych mocy z ksiąg lub zwojów. Po „odblokowaniu” dostępu do nowego kręgu mocy, automatycznie poznają wszystkie moce, jakie ten krąg ma do zaoferowania. Kapłani nie uczą się swoich zdolności z ksiąg, lecz dostają je wprost od swojego boga, jednak nadal muszą przygotowywać te moce, podobnie jak czarodziej (muszą powiedzieć, jakie moce chcą przygotować na następny dzień i muszą później odpocząć przynajmniej sześć godzin).

Śmiertelnicy i Bogowie

Na początku podręcznika, w dziale opisującym dostępne rasy. Wspomniano, że MG może w dowolnej chwili zmieniać i dodawać rasy do **Kroniki** tak, by pasowały do klimatu wykreowanego przez niego świata. Ta sama zasada dotyczy Bóstw **Kroniki**, jeśli któryś z twoich graczy zdecyduje, że chce grać kapłanem, pozwól mu wykreować Boga, którego jego postać będzie wyznawać. Gracze i MG mogą również zapożyczyć panteon Bogów z innych gier fabularnych, światów znanych z książek lub nawet mitów. Pamiętaj, że jeśli gracz tworzy Bóstwo, które jego postać ma wyznawać, powinien określić jaki ono ma charakter (praworządny, dobry, neutralny, zły lub chaotyczny). Powinien również określić, jakie przykazania nakazuje spełniać bóstwo i jakich wyznawców ono przyciąga do siebie (jest wyznawane przez zwykłych ludzi? A może tylko przez arystokrację czy rycerzy?). Ten opis może Ci dać pomysły na kolejne przygody podczas sesji.

Języki

Przygody Kroniki będą się zazwyczaj odbywać w fantastycznym świecie, gdzie mieszkańcy również posługują się fantastycznymi językami. Wszyscy bohaterowie potrafią domyślnie mówić językiem „pospolitym”, czyli mową znaną przez większość cywilizowanych ras, ale czasem niektórzy bohate-

rowie nauczą się mówić innymi językami, dzięki czemu będą mogli się dogadać z innymi osobami które nie rozumieją języka pospolitego. Mistrz gry może wprowadzać do swojego świata różne języki - poniższa tabela przedstawia kilka przykładowych, spotykanych w typowym świecie fantasy:

Język	Kto się nim posługuje
Boski	Bogowie, anioły i prastare istoty
Elficki	Elfy
Krasnoludzki	Krasnoludy
Olbrzymi	Ogry, olbrzymy
Piekielny	Demony i inne istoty piekieł
Podziemny	Mroczne elfy i inteligentne istoty z podziemi
Pospolity	Ludzie i reszta cywilizowanych ras
Smoczy	Smoki, koboldy, jaszczuroludzie i inne istoty wywodzące się od smoków
Zielonoskóry	Orkowie, gobliny

Jeśli gracz chce się zwrócić do innej postaci kierowanej przez mistrza gry jakimś innym językiem, to po prostu informuje mistrza o tym, że zamierza rozmawiać z postacią w innym języku i mówi normalnie.

Śmierć bohatera

Każda przygoda kiedyś musi dobiec końca, ale nie każde zakończenie w **Kronice** jest dobre. Czasami po prostu bohaterowie umierają: niektórzy giną w tragicznych okolicznościach, zjedzeni przez smoka, niektórzy u szczytu chwały, w sercu epickiej bitwy, ale niezależnie od okoliczności u wszystkich śmierć przebiega tak samo. Jeśli punkty życia bohatera spadną do zera lub mniej, gracz odgrywający umierającego herosa wykonuje test ROŚ - jeśli test jest nieudany, bohater upada na ziemię, wykonuje ostatni oddech i umiera. Jeśli test ROŚ jest udany, bohater upada ciężko ranny na ziemię, jest nieprzytomny i traktowany jako postać bezbronna. Nieprzytomny bohater ma 1 PŻ i nie może wykonywać żadnych akcji do końca dnia, jego towarzysze muszą zanieść go w bezpieczne miejsce, gdzie mógłby się przespać (obóz, karczma), lecz nie odnawia żadnych punktów życia w trakcie odpoczynku. Następnego dnia bohater może już funkcjonować normalnie, ale nadal jest ciężko ranny. Jeśli umierający, nieprzytomny bohater zostanie przez kogoś zaatakowany, to cios trafia automatycznie i zabija postać.

Ale nie martw się, nawet po śmierci jest nadzieja - gracze mogą zanieść martwego współtowarzysza do dowolnej, wielkiej świątyni w miastach, gdzie doświadczony kapłan może użyć mocy wskrzeszenia na martwym bohaterze (drużyna zazwyczaj musi wpłacić pewną sumę na rzecz świątyni, by mogła wskrzesić współtowarzysza, najczęściej jest to 200 sztuk złota). **UWAGA: Wskrzeszenie ma kilka ograniczeń i efektów ubocznych, sprawdź opis tej mocy w dziale „Moce i zaklęcia”**). A co jeśli test ROŚ jest nieudany, a do miasta jest zbyt daleko, by można było przyjaciela zanieść do świątyni? Cóż... to czas stworzyć nową postać i spróbować swoich sił w **Kronice** raz jeszcze.

Przykłady lokacji

Właściwe rozpoczęcie kampanii lub przygody w grach RPG nie jest łatwe - nawet doświadczeni mistrzowie gry mają z tym problem. Jeśli masz w głowie zarys wspaniałej przygody, ale nie wiesz w jakim miejscu ją rozpocząć, to poniższa lista lokacji podsunie ci pomysł, gdzie i jak najlepiej zacząć waszą epicką wyprawę. Przyda się ona również, jeśli chcesz poprowadzić szybką, pojedynczą przygodę ale nie masz kompletnie pomysłu, gdzie się ma rozgrywać.

Nazwa: *Zimny Oddech*

Lokacja: Kraina skuta lodem i pokryta śniegami. Górzysta, z wieloma jaskiniami, jako w miarę bezpiecznymi przejściami.

Cechy/opis: Problem z żywnością i wodą pitną. Na zewnątrz opanowana przez lodowe bestie, wewnątrz rządzona przez materialistyczne krasnoludy, w których orkowie są siłą roboczą. Diabłota i aniołowie są szykanowani, ścigani i obwiniiani za "wieczne śniegi". Magia jest osłabiona, jednak wszelka jej odmiana związana z ogniem jest szalenie pożądana.

Nazwa: *Przeklęty zamek*

Lokacja: Stary, ogromny zamek stojący na szczycie wzgórza, mający u stóp opuszczone farmy.

Cechy/opis: Zamek nie ma właściciela, jednak często osiadają tam grupy najemników. Posiada ponad sto komnat, liczne tajemne przejścia i legendę mówiącą o wciąż ukrytych skarbach czekających na śmiałków. Zamek zamieszkują niematerialne byty, roszcujące sobie prawo do własności, strzegąc tajemnic tego miejsca. Silnie odczuwalna jest tu magia żywiołów oraz pozostałości po zapomnianych już rytuałach.

Nazwa: *Karczma na rozstajach*

Lokacja: Pięciopiętrowe podziemia znajdujące się pod karczmą.

Cechy/opis: Właścicielem karczmy jest stary krasnolud, który organizuje zakłady - wszystko, co śmiałkowie znajdą w podziemiach, należy do nich. Problemem jest fakt, że jedynie nielicznym udało się z nich powrócić. Podziemia mają pięć poziomów, w których znajduje się wiele dzikich i głodnych bestii oraz pułapek i zagadek. Przy zejściu do niższych kondygnacji, na bohaterów czekają nagrody w postaci starych ksiąg, zapomnianych pergaminów, potężnych, magicznych zwojów oraz niesamowitych przepisów alchemicznych.

Nazwa: *Kraina smoków*

Lokacja: Rozległe tereny wyżynne posiadające liczne państwa, grotty i jeziora.

Cechy/opis: Te opuszczone miejsce nie zamieszkuje żadna z myślących ras, ani żadne zwierzę - to kraina smoków. W grotach, swoich domach, strzegą ogrom skarbów, jakie zdołali zgromadzić przez setki lat, odpierając liczne ataki poszukiwaczy przygód. Ogromny krater z setkami ciał poległych śmiałków ostrzega przy wejściu do ich krainy. Smoki żyją w harmonii, jednak czasem i ona bywa naruszana poprzez pradawne, smocze sojusze, prawa i roszczenia oraz układy ze śmiertelnikami.

Nazwa: *Magiczny las*

Lokacja: Las o zróżnicowanej florze i faunie z często zmieniającą się pogodą.

Cechy/opis: Przecinający wiele szlaków handlowych stary las jest bez wątpienia pełen niesamowitości. Magiczne stworzenia, w tym prastare drzewce, liczne małe wodospady i bujna roślinność sprawiają wrażenie bajecznego miejsca. Do

czasu. Po zmroku czuć strach i niebezpieczeństwo wiszące w powietrzu. Las żyje całym sobą, zagrażając wszystkim weń obecnym. Jedynie elficcy banici i Druidzi Trzeciego Cyklu osiedlili się tu na stałe.

Nazwa: *Opuszczona warownia*

Lokacja: Zniszczona przez czas i wojny opuszczona twierdza.

Cechy/opis: Ogromna, otoczona dziurawym murem i wyschniętym korytem fosy warownia, lata świetności ma już za sobą. Osiedlają się w niej jedynie zielonoskórzy, jednak od czasu do czasu te miejsce odwiedzają również śmiałkowie, zachęceni opowieściami o potężnych przedmiotach pozostawionych przez dzielnych wojowników, którzy zginęli na terenie fortecy. Ponoć ich duchy oraz dziesiątki ożywionych żołnierzy spotkać można w wielu zakamarkach potężnej warowni - ogromne więzienie, czy liczne zbrojownie to tylko niektóre z nich.

Nazwa: *Pustkowie*

Lokacja: Pustynia, poprzecinana ruinami miast zapomnianej cywilizacji.

Cechy/opis: Teren rozległej pustyni skąpanej w rażącym słońcu. W tym rejonie nie ma żadnych osad, lecz czasem można napotkać grupy wędrownych nomadów, którzy, za odpowiednią cenę, mogą się podzielić z bohaterami wodą lub pożywieniem, które są tu na wagę złota. Co kilka kilometrów można napotkać zakopane w piasku ruiny przepiękne artefaktami cywilizacji, która istniała tu tysiące lat temu. Niestety, nie tylko skarby kryją się pod ziemią pustkowi, ale też legiony nieumarłych oraz przerażające insekty.

Nazwa: *Królestwo*

Lokacja: Niewielkie królestwo, gęste lasy, pola uprawne i wzgórza.

Cechy/opis: Pełne przepychu miasta i pracujące na nie wsie, wśród sielskiego krajobrazu wcale nie zwiastują spokojnego życia. Ledwo wiążący koniec z końcem farmerzy i hodowcy bydła mają jeszcze gorsze problemy - smoki, które porwają dziewice z ich wiosek. W okolicach również pełno jest nieumarłych oraz bandytów nękających zarówno farmy, jak i miasta. Kolejnym problem Królestwa jest prawie całkowity brak zbroi - jeśli już takowe są w sprzedaży, warte są fortunę.



Mężczyzna zarzucił na siebie obszerny kaptur. Nie sądził, że przyjdzie mu spędzić w podziemiach tyle czasu, jednak to, co odkrył, było zbyt fascynujące, aby miało czekać na spisanie w dogodniejszych warunkach.

„Niesamowitością jest fakt, że demon nie ma miejsca, które można by uznać za dom. Jego potęga również polega na tym, iż potrafi poruszać się po wewnętrznych i zewnętrznych wymiarach, jednakże z pobytom w naszym ma problem”.

Skryba oblizał wargi i spojrzał na pochodnię. Dogasała. Wstał, rozprostowując plecy i podszedł do drugiej mniejszej, zapalając ją. W jaskini, która nie była głęboko pod ziemią nie słyszał żadnych odgłosów. Jedynie krople drążące ściany miarowo wybijały rytm. Ogień się rozpalil i mężczyzna wrócił do notowania.

„Demon posiada tyle imion, ile jest nacji, ile egzystuje ras, ile istnieje spisanych faktów na jego temat. Nie jest podrzędnym sługą potężniejszej istoty, sam posiada wielu przerażających poddanych, jednakże woli sam wszystkiego dopilnować. Jest w stanie spętać dwa żywioły: ogień i ziemię, wykorzystując je do swoich celów, jednakże woda jest dla niego niebezpieczna pod każdą postacią. O dziwo, śpiew i poezja są również orężem przeciw niemu, chociaż słabym, jednakże dającym minimalne szanse na przepędzenie bestii. Tak, przepędzenie, bo nikt nie znalazł sposobu na zabicie tego czarta”.

Mężczyzna poczuł lekki powiew zimnego powietrza, który pochodził zza jego pleców. Odwrócił się i uznał, że to niemożliwe, aby źródło było akurat w tym miejscu. Uczony, który przetłumaczył inskrypcje na ścianach jaskini ostrzegając, że jest to niebezpieczne miejsce i szybko je opuścił, nie chcąc nawet zapłaty, co nieszczególnie zasmuciło skrybę.

Taka ilość informacji, które zdawały się być prawdziwymi była warta pozostania pod ziemią jeszcze jakiś czas.

„Potężnym artefaktem, który może utrzymać na ziemskim padole demona na kilka wieków, jest stara księga zwana Kroniką. W miejscu, w którym spoczywa ów przedmiot rzuconych jest wiele potężnych zaklęć obronnych. Nawet dla tak potężnego czarta stanowią one w miarę skuteczną ochronę – jedynie dzięki pomocy śmiertelników jest w stanie je zneutralizować. Tylko czy ktoś świadom i z własnej woli pomoże tak złej i plugawej bestii?”

Mężczyzna wyczuł czyjąś obecność. Zerwał się gwałtownie i, chwytając pochodnię, rozejrzał się nerwowo po jaskini. Nikogo nie było, jednakże intuicja mu podpowiadała, że ktoś go obserwuje, że powinien stąd uciekać. Spojrzał na tłumaczenia uczonego, na swoje notatki i przełknął ślinę, przekonując sam siebie, powiedział:

- Nie mogę teraz zrezygnować, jestem zbyt blisko końca.

Kucnął i zaczął dalej notować.

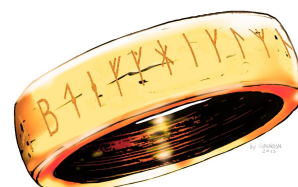
„Demon, by przejść wrota innego wymiaru musi zostać wezwany. Potrzebuje również materialnego ciała, z którego wypędzi duszę, skazując ją na wieczne cierpienia”.

Skryba spojrzał na notatki uczonego, po czym zaczął je po cichu czytać:

„Er granium des la Hurrstel dal la demonicus. Komessicium sargon al te drave. Morrasim gi lert das.”

Skrybę oblał zimny strach. Zamarł w bezruchu, spoglądając w otchłań demonicznych ślepi. Bezkształtna i niematerialna postać sunęła wprost na niego.

Mężczyzna już nic nie czuł, był jedynie pustą skorupką.



Rozdział IX

Bestiariusz

Poniżej znajduje się spis potworów, jakie mogą stanąć na drodze bohaterów. Oczywiście jest to tylko przykładowa lista - MG może tworzyć własne potwory, które będą pasować do jego świata lub może modyfikować istniejące. Jeśli chcesz np. stworzyć rasę „Kamiennych goblinów”, które mają twardą, szarą skórę, to po prostu weź goblina opisanego w tym bestiariuszu, podnieś ich KP o 10, dodaj trochę więcej punktów życia - bądź kreatywny!

Potwory są opisane w następujący sposób:

Nazwa potwora

[Gatunek]: rodzaj potwora - więcej na temat gatunków potworów będzie napisane w dalszej części bestiariusza.

PŻ: ile punktów życia posiada potwór.

KP: ile wynosi klasa pancerza potwora.

Atak: W jaki sposób potwór zazwyczaj atakuje, w nawiasie podano, ile obrażeń zadaje taki atak jeśli trafi.

MA: ile wynosi modyfikator ataku potwora.

Szybkość: ile wynosi cecha szybkości potwora.

ROT/ROU/ROS/ROŚ: ile wynoszą poszczególne rzuty obronne potwora.

Specjalne zdolności: w tym miejscu opisano, czy potwór posiada jakieś specjalne zdolności.

Poziom/PD: jaki poziom posiada potwór i ile bohaterowie dostają punktów doświadczenia za pokonanie go. MG powinien pamiętać, by nie dawać do swojej przygody potworów na poziomie znacznie wyższym niż poziom bohaterów.

Gatunki potworów

Potwory w **Kronice** są podzielone na następujące gatunki:

[Bestia] – Potwory dzikie. Do tego gatunku wliczają się wszelkie zwierzęta, lub coś, co je przypomina.

[Humanoid] – Potwory, które budową przypominają ludzi (lub nimi są), zazwyczaj mają nogi lub kończyny, którymi mogą się poruszać.

[Konstrukt] – Potwory sztuczne, mechaniczne.

[Magiczny] – Potwory stworzone za pomocą magii, lub używające magii do życia.

[Nieumarły] – Potwory powstałe z grobu. Zazwyczaj są stworzone za pomocą nekromancji.

[Zaświaty] – Istoty które pochodzą spoza świata śmiertelnych. Anioły i demony to najpopularniejsi przedstawiciele tego gatunku.

Niektóre potwory mogą zaliczać się do więcej niż jednego gatunku, w takim przypadku zostaną podane dwa (lub więcej) gatunki, rozdzielone kursywą (np. *[Humanoid/Magiczny]*)

Spis potworów

Anioł

[Zaświaty]

PŻ: 60

KP: 19

Atak: Broń (1k8+9)

MA: +5

Szybkość: 12

ROT: 0

ROU: 12

ROS: 9

ROŚ: 5

Specjalne zdolności: Latanie, ciągła ochrona przed złem, wszystkie języki, widzenie w ciemności.

Poziom/PD: 7/150

Anioły, to słudzy dobrych i praworządnych bogów. Są zazwyczaj przedstawiani jako przepiękne, skrzydlate istoty przypominające ludzi, lecz inne rasy mogą mieć odmienne wyobrażenie, co do aniołów. Wygląd tych istot zależy również od boga, któremu służą (anioły boga ognia mogą np. mieć ogniste skrzydła). Aniołowie są potężni, potrafią latać z pełną szybkością, widzieć w ciemności i rozmawiać w każdym znanym przez śmiertelników języku, są również cały czas pod wpływem kapłańskiej mocy "ochrona przed złem".

Bazyliżek

[Bestia]

PŻ: 30

KP: 14

Atak: Ugryzienie (1k8+2)

MA: brak

Szybkość: 8

ROT: 14

ROU: 18

ROS: 16

ROŚ: 17

Specjalne zdolności: wzrok zamieniający w kamień.

Poziom/PD: 5/150

Bazyliżek to sporych rozmiarów jaszczur z brązowymi łuskami. Ma osiem nóg, lecz mimo to jest to bardzo powolne i leniwe stworzenie, atakujące tylko jeśli wróg podejdzie zbyt blisko. Najgroźniejszą bronią bazyliżka jest jego wzrok – osoba, która spojrzy w oczy bazyliżka zostaje natychmiast zamieniona w kamień. Dlatego jedynym pewnym sposobem, by walczyć z bazyliżkiem jest atakowanie go na oślep.

Cyklop

[Humanoid]

PŻ: 80

KP: 15

Atak: Gigantyczna maczuga (1k12+12) lub rzut głazem (1k12+7)

MA: +3

Szybkość: 18

ROT: 18

ROU: 18

ROS: 12

ROŚ: 10

Specjalne zdolności: Oszolomiony gdy słaby atak.

Poziom/PD: 6/170

Cyklopy to prawie dziesięciometrowe giganty z tylko jednym

okiem. Są potężni i brutalni, lecz mają bardzo kiepską zręczność i poruszają się niepewnie - jeśli w czasie rzutu na atak cyklop wyrzuci na kostce wynik 5 lub mniej, to staje się oszołomiony.

Czaszkojad

[Nieumarły]

PŻ: 20

KP: 17

Atak: Zęby (1k8+4)

MA: +4

Szybkość: 18

ROT: o

ROU: o

ROS: o

ROŚ: 20

Specjalne zdolności: Odnawia życie z każdym ugryzieniem, pożera zwłoki, bezmyślny.

Poziom/PD: 6/130

Czaszkojady to wyrosnięte, brutalne zombie - zamiast twarzy mają gigantyczną szczękę z ostrymi zębami. W przeciwieństwie do zwyczajnych nieumarłych, czaszkojady są bardzo muskularne i szybkie, ich szczęką jest w stanie połamać kości wroga. Za każdym razem, gdy czaszkojad ugryzie kogoś, odnawia 1k4 punktów życia. Te potwory są wiecznie głodne, dlatego przy każdej możliwej sytuacji, nawet w czasie walki, starają się pożerać zwłoki innych istot. Każde zjedzone zwłoki odnawiają czaszkojadowi 1k6 punktów życia. Czaszkojady, podobnie jak szkielety i zombie, są bezmyślne, dlatego nie działają na nich żadne zaklęcia związane z iluzjami i umysłem, nie odczuwają również żadnego strachu.

Człowiek

[Humanoid]

PŻ: 4

KP: 10

Atak: Broń (1k6) lub pięść (1k4)

MA: +1

Szybkość: 12

ROT: 17

ROU: 17

ROS: 17

ROŚ: 17

Specjalne zdolności: brak

Poziom/PD: 1/20

Ludzie to najbardziej wszechstronna rasa, a żaden człowiek nie jest taki sam. Powyższe cechy opisują typowego, dorosłego człowieka, najczęściej mieszkańca lub zbira/złodzieja.

Demon

[Zaświaty]

PŻ: 90

KP: 19

Atak: Broń (1k8+10)

MA: +6

Szybkość: 12

ROT: o

ROU: 12

ROS: 9

ROŚ: 5

Specjalne zdolności: Wszystkie języki, widzenie w

ciemności, zaklęcia do czwartego kręgu.

Poziom/PD: 8/250

Demony to paskudne i spaczone istoty zamieszkujące piekło. Część demonów służy jakiemuś chaotycznemu bóstwu, ale zdarzają się również takie demony, które działają na własną rękę. Wygląd tych istot może być różny: od gigantycznych czerwonoskórych, rogatych bestii po tajemnicze i niepokojące istoty, przypominające ludzi. Demony potrafią posługiwać się każdym językiem, widzą perfekcyjnie w mroku, potrafią również czarować, mająennie przygotowane następujące zaklęcia:

Zauroczenie x3

Widziadło x3

Kula Ognia x3

Oko maga x3



Driada

[Humanoid/Magiczny]

PŻ: 14

KP: 13

Atak: sztylet (1k4) lub doskonały łuk (1k8)

MA: +1

Szybkość: 14

ROT: 5

ROU: 10

ROS: 17

ROŚ: 15

Specjalne zdolności: zauroczenie, zależna od swojego drzewa, rozmowa ze zwierzętami i roślinami.

Poziom/PD: 3/60

Driady przypominają elfów, lecz ich skóra i ciało wyglądają tak, jakby był pokryte korą drzewa. Włosy, to długie liście upadające na plecy, zmieniają kolor w zależności od pory roku. Driady są strażniczkami lasów, potrafią rozmawiać ze

zwierzętami i roślinami. Driada niechętnie walczy - próbuje zazwyczaj przejmować kontrolę nad niechcianymi gośćmi zaklęciem *zauroczenia*. Zwierzęta również ochraniają driadę i pomagają jej w „czyszczeniu” lasu. Każda z nich jest magicznie związana z jednym, gigantycznym, dębowym drzewem. Driada powoli umiera, jeśli odsunie się od swojego drzewa na odległość 300 metrów lub dalej.

Drow (Mroczny elf)

[*Humanoid*]

PŻ: 6

KP: 10

Atak: Broń (1k6+1)

MA: +2

Szybkość: 14

ROT: 13

ROU: 16

ROS: 14

ROŚ: 18

Specjalne zdolności: widzenie w ciemności, nienawiść do światła.

Poziom/PD: 2/40

Mroczne elfy, zwane również przez niektórych Drowami, to kuzyni "zwykajnych" elfów. To brutalna rasa zamieszkująca podziemne miasta. Mroczne elfy mają skórę czarną jak noc, są silne, szybkie i bezlitosne. Większość z nich traktuje istoty zamieszkujące powierzchnię, jak śmiecie, które należy usunąć ze świata. Mroczne elfy bezproblemowo widzą w ciemności, lecz są uczuleni na światło słoneczne. Stojąc w pełnym świetle Drow dostaje karę -1 do MA, zadawanych obrażeń i rzutów na testy RO.

Drzewiec

[*Magiczny*]

PŻ: 60

KP: 15

Atak: Miażdżenie gałęziami (1k12+6)

MA: +4

Szybkość: 10

ROT: 2

ROU: 14

ROS: 16

ROŚ: 18

Specjalne zdolności: kontroluje drzewa, wrażliwy na ogień, ciężki do zauważenia.

Poziom/PD: 7/250

Drzewiec to ogromne, mistyczne stworzenia, wyglądające na pierwszy rzut oka jak normalne drzewo, dlatego ciężko je zauważyć w lesie. Drzewiec nie atakuje intruzów natychmiast: najpierw uważnie się przygląda swoim wrogom zanim to zrobi. Drzewce potrafią kosztem jednej akcji nadać życia pobliskiemu drzewu i sprawić, że będzie walczyć u jego boku, tak samo jak normalny drzewiec. Ten potwór potrafi kontrolować jednocześnie tylko dwa drzewa, jego zaklęcie przestaje działać (drzewa „giną”), jeśli drzewiec zostanie zabity lub odejdzie zbyt daleko od drzew których kontroluje (ok 100 metrów lub dalej). Drzewiec, tak jak normalne drzewo, jest wrażliwy na ogień - ogniste zaklęcia i bronie zadają mu podwójne obrażenia. Drzewce posługują się swoim własnym językiem i mówią również językiem elfów, w innych językach potrafią zazwyczaj powiedzieć tylko krótkie zdania w stylu „zostaw mój las w spokoju!”. Drzewce nie są z natury złe, po prostu nienawidzą jak ktoś niszczy ich las.

Elf

[*Humanoid*]

PŻ: 4

KP: 10

Atak: Broń (1k6)

MA: +1

Szybkość: 14

ROT: 14

ROU: 15

ROS: 16

ROŚ: 17

Specjalne zdolności: widzenie w ciemności.

Poziom/PD: 1/20

Istnieją różne gatunki i kultury elfów: niektóre zamieszkują lasy, inne zdecydowały się na wspólne życie z ludźmi w wielkich miastach. Elfy dobrze widzą w ciemności, zazwyczaj są przyjazne, lecz istnieją leśne kasty elfów które atakują intruzów, którzy postawili nogę w elfickim lesie.

Galareta

[*Bestia*]

PŻ: 12

KP: 14

Atak: Połykanie/przelewanie się (1k8+1)

MA: +2

Szybkość: 8

ROT: 0

ROU: 0

ROS: 0

ROŚ: 20

Specjalne zdolności: kwasowe ciało, niewrażliwość na bronie cięte i błyskawicę.

Poziom/PD: 4/90

Galareta to dziwne stworzenie, które wygląda po prostu jak wielka, kulista kupa półprzezroczystej galarety. Te stworzenie jest niemal wyłącznie spotykane w podziemiach i lochach. Galareta sunie powoli przez korytarze i połyka wszystko na swojej drodze, najczęściej przedmioty pozostawione przez poszukiwacze przygód i zwłoki istot. Jej ciało stworzone jest z kwasu, który rozpuszcza wszystko oprócz kamienia. Jeśli galareta zostanie uderzona niemagiczną bronią to ta broń rozpuszcza się, jeśli ten potwór przeleje się na bohatera to jego zbroja (jeśli jest niemagiczna) również się rozpuszcza. Galarety są całkowicie odporne na bronie cięte i błyskawice. Czasem ten potwór połyka niechcący na swej drodze magiczne przedmioty, jeśli tak się stanie, to pozostają w ciele tego potwora i mogą być podniesione, jeśli galareta zostanie zabita i się rozpuści.

Gargulec

[*Bestia/Konstrukt*]

PŻ: 15

KP: 15

Atak: Szpony (1k8)

MA: +1

Szybkość: 16

ROT: 0

ROU: 15

ROS: 15

ROŚ: 14

Specjalne zdolności: kamienna forma, latanie.

Poziom/PD: 3/70

Gargulce wyglądają jak kamienne, skrzydlate posągi o

niemalże demonicznej formie. Gargulce nie muszą oddychać, jeść ani pić i potrafią zastygnąć w miejscu na nieograniczony czas, czekając aż ich ofiara podejdzie zbyt blisko, by następnie szybko i bezlitośnie ją zaatakować. Te potwory potrafią używać swoim kamiennych skrzydeł do latania.. Bohater, którego cecha mądrości wynosi 14 lub więcej, może rozróżnić pomiędzy zwykłymi posągami a gargulcami.

Ghul

[Nieumarły]

PŻ: 12

KP: 13

Atak: Ugryzienie lub drapanie (1k6+1)

MA: +3

Szybkość: 10

ROT: 0

ROU: 0

ROS: 0

ROŚ: 20

Specjalne zdolności: Paraliżujący atak, bezmyślny.1

Poziom/PD: 3/60

Ghul to potężniejszy zombie, żyjący w katakumbach lub starych cmentarzach. Wygląda jak chodzące, zgniłe zwłoki, atakuje śmiertelników z zaskoczenia i pożera zwłoki swoich ofiar. Sam dotyk ghula jest niezwykle niebezpieczny: osoba, która została zraniona przez tę kreaturę musi wykonać test ROT lub zostaje sparaliżowana na 1k4 tury. Ghule są bezmyślnymi, nieumarłymi istotami, podobnie jak zombie, lecz potrafią czasem mówić językiem którym posługiwali się za życia.

Gigant

[Humanoid]

PŻ: 100

KP: 18

Atak: Gigantyczna broń (1k12+5)

MA: +8

Szybkość:

ROT: 15

ROU: 15

ROS: 14

ROŚ: 15

Specjalne zdolności: zależne od typu giganta.

Poziom/PD: 8/250

Giganty to kilkunastometrowe olbrzymie stwory, przypominające ludzi. Te istoty dzielą się na kilka rodzajów:

Burzowe giganty – Potężne olbrzymy o jasnoniebieskiej skórze, zamieszkujące zazwyczaj szczyty gór lub inne wysoko położone miejsca. Są odporne na błyskawice, legendy powiadają, że potężniejsze burzowe giganty potrafią rzucać piorunami - rzut piorunem kosztuje jedną akcję, może być użyty przez giganta raz na walkę, działa podobnie jak zaklęcie „błyskawica”.

Górskie giganty – Najbardziej prymitywna odmiana gigantów. Zamieszkują wielkie pieczary w górzystych terenach, często napadają na osady ludzkie kradnąc bydło i jedzenie.

Lodowe giganty – Odmiana gigantów zamieszkująca

lodowe tereny: zamiast włosów i brody mają sople lodu zwisające z ich głów. Ci giganci potrafią wszystko zamrażać swoim mroźnym oddechem. Użycie oddechu kosztuje giganta jedną akcję, może być użyte tylko raz na walkę - zadaje pobliskim celom 1k8+4 obrażeń i unieruchamia ich na dwie tury.

Ogniste giganty – Ci giganci zazwyczaj budują swoje twierdze na szczytach wulkanów. Ogniste giganty potrafią wykuwać znakomite bronie i zbroje. Ten typ gigantów dostaje premię +1 do KP i +2 do zadawanych obrażeń.



Gnoll

[Humanoid]

PŻ: 4

KP: 10

Atak: Halabarda (1k8)

MA: -1

Szybkość: 12

ROT: 18

ROU: 19

ROS: 16

ROŚ: 18

Specjalne zdolności: chaotyczne zachowanie.

Poziom/PD: 1/20

Gnolle to humanoidalne stworzenia z głową hieny. Gnolle są

niezwykle agresywne: polują na inteligentne stworzenia w celu ich zjedzenia. Niestety, gnoille zachowują się bardzo chaotycznie, dlatego jeśli nie są dowodzeni przez silniejszego gnoilla-dowódcę, to nie okazują żadnej dyscypliny i atakują na oślep - zazwyczaj atakują tylko z zaskoczenia i tylko wtedy, jeśli mają przewagę liczebną.

Gnom

[Humanoid]

PŻ: 3

KP: 10

Atak: Pięść (1k4-1) lub proca (1k4)

MA: +1

Szybkość: 10

ROT: 18

ROU: 15

ROS: 18

ROŚ: 18

Specjalne zdolności: -

Poziom/PD: 1/20

Typowy gnom rzadko opuszcza swoją wioskę, dlatego bohaterowie zazwyczaj będą spotykać na swojej drodze gnomich wojowników. Gnomy rozmawiają swoim własnym językiem jak i językiem pospolitym - wojownicy potrafią również mówić językiem zielonoskórych.

Goblin

[Humanoid]

PŻ: 2

KP: 10

Atak: Sztylet, mały tasak lub mały łuk (1k4)

MA: -1

Szybkość: 10

ROT: 18

ROU: 19

ROS: 17

ROŚ: 19

Specjalne zdolności: niechęć do światła.

Poziom/PD: 1/10

Gobliny to małe, natrętne stwory o zielonej skórze. Często zbierają się w duże grupy i przejmują jaskinie gdzie budują swoje goblinie bazy. Wiele goblinów służy również orkijskim wodzom. Gobliny nie przepadają za zbyt jaskrawym światłem, w pełnym słońcu dostają karę -1 do MA. Gobliny często są dowodzone przez szamanów, którzy potrafią rzucać zaklęcia za szkoły elementarzysty do drugiego kręgu.

Golem

[Konstrukt]

Punkty życia: 40

Klasa pancerza: 15

Ataki: Pięści (1k8+5)

Modyfikator ataku: +5

Szybkość: 10

ROT: 0

ROU: 0

ROS: 0

ROŚ: 0

Specjalne zdolności: w zależności, z czego został wykonany.

Poziom: 6/180

Golemy to duże, magiczne lub mechaniczne (w zależności

jakim sposobem były stworzone) sztuczne istoty. Posturą przypominają człowieka, lecz są zazwyczaj dużo większe (ok. 2,5 metra). Golemy często są tworzone przez magów, by pełniły funkcję ochroniarzy, lub przez niezwykle wyszkolonych inżynierów/mechaników. Golem ma różne odporności lub słabości, w zależności z jakiego materiału został wykonany:

Drewno: słaby przeciwko ogniu (dostaje 2x więcej obrażeń od tego żywiołu).

Kamień: odporny na bronie sieczne.

Ziemia: brak dodatkowych zdolności.

Żelazo: odporny na ogień, błyskawice i zimno.

Hydra

[Bestia]

PŻ: 20 (każda głowa)

KP: 13

Atak: Ugryzienie (1k10)

MA: +1

Szybkość: 12

ROT: 17

ROU: 13

ROS: 12

ROŚ: 12

Specjalne zdolności:

Poziom/PD: 7/220

Hydry to kilkutonowe jaszczury z wieloma głowami, osadzonymi na długich karkach. Hydry w czasie swojej tury mogą zaatakować tyle razy, ile posiadają głów - ilość punktów życia tej bestii również zależy od liczby łbów. Każda głowa hydry ma 20 punktów życia, ciało hydry ma tyle punktów życia, ile wspólnie mają wszystkie jego głowy (np. hydra z sześcioma głowami ma 120 punktów życia). Bohaterowie mogą atakować głowy hydry, lub jej ciało - jeśli głowa hydry zostaje ścięta, to na jej miejscu wyrastają po 2 turach dwie nowe głowy. Jedynym sposobem by na stałe ściąć głowę hydry jest spalenie karku ogniem lub kwasem. Typowe hydry, jakie zostaną spotkane przez bohaterów mają 5-12 głów. Jeśli pod koniec dnia jakaś hydra ma na swoim ciele więcej głów, niż miała na początku, to ten nadmiar łbów usycha i odpada z jej ciała (np. jeśli bohaterowie spotkają hydrę z siedmioma głowami i po długiej walce hydrze urosną dodatkowe 30 głów, to pod koniec dnia, jeśli hydra nadal będzie żyć, odpadają jej 23 głowy, tak by miała ich 7, tak jak na początku).

Jaszczuroczłek

[Humanoid]

PŻ: 5

KP: 11

Atak: Włócznia, zakrzywiony miecz (1k6)

MA: +1

Szybkość: 12

ROT: 14

ROU: 18

ROS: 18

ROŚ: 18

Specjalne zdolności: oddychanie pod wodą.

Poziom/PD: 2/30

Jaszczury, które poruszają się na dwóch nogach, niczym

człowiek. Jaszczuroludzie zazwyczaj zamieszkują bagna, lecz istnieją odmiany tej rasy, które potrafią bezproblemowo oddychać pod wodą. Ci zazwyczaj zamieszkują wyspy lub podwodne miasta. Niektórzy jaszczuroludzie są przyjaźni i nie atakują innych, ale zdecydowana większość jest agresywnie nastawiona do każdej innej rasy. Jaszczuroludzie pod względem zachowania są bardzo prymitywni.

Kobold

[Humanoid]

PŻ: 1

KP: 11

Atak: Włócznia (1k4) lub proca (1k4-1)

MA: -1

Szybkość: 12

ROT: 18

ROU: 17

ROS: 19

ROŚ: 19

Specjalne zdolności: tchórzliwe, zastawiają pułapki.

Poziom/PD: 1/10

Koboldy to niewielkie, dwunożne stworzenia przypominające jaszczurki. To bardzo sadystyczna, ale również tchórzliwa rasa, będą atakowały bohaterów tylko wtedy, jeśli mają dwukrotną przewagę. Wyjątkiem są gnomy, których koboldy nienawidzą - tych atakują bez wyjątku. Koboldy żyją w kanałach, podziemiach a czasami nawet posiadają twierdze. Koboldy potrafią bardzo dobrze wytwarzać liczne pułapki, dlatego zawsze zastawiają nimi swoje leża.

Krasnolud

[Humanoid]

PŻ: 5

KP: 11

Atak: Pięść (1k4) lub broń (1k6)

MA: brak

Szybkość: 12

ROT: 17

ROU: 17

ROS: 17

ROŚ: 17

Specjalne zdolności: dobre rozeznanie w podziemiach.

Poziom/PD: 1/20

Krasnoludy zamieszkują zazwyczaj górskie twierdze i miasta wykute przez nich samych. Na drodze bohaterów mogą stanąć różni przedstawiciele tej rasy: od oszalałych berserków przemierzających daleką północ, po opancerzonych tarczowników chroniących krasnoludzkie miasta przed nieproszonymi gośćmi.

Likantrop

[Humanoid]

PŻ: 45

KP: 15

Atak: Ugryzienie (1k8+1)

MA: +3

Szybkość: 16

ROT: 14

ROU: 15

ROS: 16

ROŚ: 18

Specjalne zdolności: zamienia innych w likantropa.

Poziom/PD: 4/110

Likantropy za dnia wyglądają jak zwyczajni ludzie, elfy lub przedstawiciele innych ras, lecz w nocy zamieniają się w potężną, wściekłą bestię. Wygląd likantropa zależy od rasy tego, który jest zarażony tą klątwą i od zwierzęcia, które ugryzło nosiciela. Poniżej przedstawiono kilka przykładów likantropów:

Kotołak – kotołaki mają zwinne kończyny i długie zęby, jak tygrys. Ta odmiana likantropów jest niezwykle zwinna, dlatego dostaje premię +6 do szybkości.

Niedźwiedziolak – te likantropy są potężnej budowy - wyglądają jak nieco większe niedźwiedzie. Ta odmiana likantropów ma premię +1 do KP i zadawanych obrażeń.

Szczurolak – szczurolaki są najsłabszymi likantropami - wyglądają jak ohydna krzyżówka człowieka ze szczurem. Te likantropy zazwyczaj grasują wzdłuż ścieków wielkich miast.

Wilkołak – wilkołaki są niezwykle agresywne - przypominają wilki poruszające się na dwóch tylnych łapach. Otrzymują premię +3 do zadawanych obrażeń.

Osoba która zostanie zabita przez likantropa zostaje zarażona klątwą i odradza się z powrotem jako likantrop tego samego gatunku, co jej zabójca.

Licz

[Nieumarły]

PŻ: 50

KP: 19

Atak: Dotyk (1k8+5)

MA: +4

Szybkość: 8

ROT: o

ROU: o

ROS: o

ROŚ: o

Specjalne zdolności: zna potężne zaklęcia, paraliżujący dotyk, niewrażliwość na błyskawicę, zimno, trucizny i magię umysłu, mroczna aura.

Poziom/PD: 10/300

Licze byli kiedyś niezwykle potężnymi czarodziejami, ale użyli swej magicznej mocy, by uzyskać nieśmiertelność - teraz jedyne co po nich pozostało, to chodzący szkielet promieniujący silną, mroczną energią. Licze są niezwykle inteligentne i nikczemne, potrafią się posługiwać tyloma zaklęciami, ile czarodziej na 10-tym poziomie doświadczenia. Licz jest kompletnie niewrażliwy na błyskawicę, zimno, nie może zostać zatruty i nie działa na niego magia wpływająca na umysł. Ciało tego nieumarłego jest przepełnione śmiertelnością magią - każdy udany dotyk licza nie tylko zadaje wiele obrażeń, ale również paraliżuje wroga na 1k4 tury, osoba sparaliżowana przez licza upada również na ziemię i sprawia wrażenie zmarłego. Każda osoba, która pierwszy raz widzi licza, musi wykonać test ROS lub zostaje sparaliżowana przez strach w podobny sposób, jakby została dotknięta przez tego potwora. Licze potrafią mówić językiem pospolitym jak i również wszystkimi językami, którymi posługiwali się za życia.

Minotaur

[Humanoid]

PŻ: 30

KP: 14

Atak: Topór (1k8) lub rogi (1k6)

MA: +2

Szybkość: 10

ROT: 18

ROU: 17

ROS: 12

ROŚ: 17

Specjalne zdolności: nie gubi się.

Poziom/PD: 5/100

Minotaur to ogromny pół-byk pół-człowiek, można go spotkać w labiryntach i dużych podziemiach. Minotaury zazwyczaj walczą za pomocą dużych toporów - z niewytłumaczalnych powodów te bestie mają niezwykle wyczucie kierunku i nigdy się nie gubią, szczególnie w labiryntach.

Mumia

[Nieumarły]

PŻ: 40

KP: 15

Atak: Uderzenie (1k6+5)

MA: +2

Szybkość: 8

ROT: o

ROU: o

ROS: o

ROŚ: o

Specjalne zdolności: straszny, klątwa mumii

Poziom/PD: 5/130

Mumie to zakonserwowane zwłoki, ożywione za pomocą mrocznej magii. Mumie poruszają się powoli, ciągnąc za sobą metry bandażu, którym są poowijane, ale nie dają się zwieść kruchemu wyglądowi tego potwora – to bardzo silni i wytrzymali nieumarli o morderczym ataku. Mumie są przerażającymi istotami, dlatego każdy bohater, który po raz pierwszy widzi tego potwora, musi wykonać test ROS - jeśli się nie uda, to zostaje sparaliżowany strachem przez 3 swoje tury. Każda istota, która zostanie trafiona atakiem mumii zostaje obarczona klątwą tego potwora - postacie mające na sobie klątwę mumii **nie mogą odnawiać punktów życia za pomocą mocy kapłańskich jak i przez odpoczynek**. Klątwa mumii nigdy nie przemija, można ją jedynie usunąć za pomocą mocy „zdjęcie klątwy”, lecz jeśli postać, która ma na sobie klątwę mumii zginie, to jej ciało rozpada się w proch i nie może już zostać ożywiona.

Niedźwiedź

[Bestia]

PŻ: 10

KP: 11

Atak: Pazury i ugryzienie (1k8+2)

MA: +2

Szybkość: 12

ROT: 19

ROU: 19

ROS: 15

ROŚ: 18

Specjalne zdolności: brak

Poziom/PD: 3/50

Niedźwiedzie zazwyczaj ignorują ludzi, jeśli nie wchodzą na ich teren lub nie prowokują ich do ataku.

Ogr

[Humanoid]

PŻ: 35

KP: 15

Atak: Ciężka broń (1k8+3)

MA: +2

Szybkość: 10

ROT: 17

ROU: 19

ROS: 12

ROŚ: 16

Specjalne zdolności: niezwykle głupi i leniwi

Poziom/PD: 4/90

Ogry to potężne bestie podobne do ludzi lub trolli. Dorosły osobnik ma około 3 metry wzrostu i waży blisko 400kg. Ogry żyją w grupach dowodzonych przez jednego z nich zwanego „osiłkiem” (ma premię +4 do zadawanych obrażeń). Ogry są niezwykle głupie i leniwe- mają problemy, by skupić się nawet na najprostszych czynnościach. Są wiecznie głodne i robią wszystko dla dobrego jedzenia, dlatego niektóre królestwa ludzkie najmują tych brutalni jako strażników i ochroniarzy, płacąc im mięsem i piwem.

Ork

[Humanoid]

PŻ: 5

KP: 11

Atak: Broń (1k6)

MA: brak

Szybkość: 12

ROT: 18

ROU: 19

ROS: 17

ROŚ: 19

Specjalne zdolności: wściekły.

Poziom/PD: 1/20

Orkowie to rasa zielonoskórych brutalni i osiłków. Zazwyczaj żyją w klanach zamieszkując dzikie tereny, z dala od ludzi których nienawidzą. Orkowie zazwyczaj są dowodzeni przez herszta – najpotężniejszego orka z całej grupy (ma 25 punktów życia a jego atak zadaje 1k8+2 obrażeń, dostaje również premię +1 do MA). Orkowie zazwyczaj walczą za pomocą toporów lub rzucają włóczniami. Potężniejsze klany budują masywne twierdze, które są również zamieszkane przez gobliny, a nawettrolle, które służą hersztowi orków.

Pająk (duży)

[Bestia]

PŻ: 10

KP: 10

Atak: jadowite ugryzienie (1k6)

MA: brak

Szybkość: 14

ROT: 14

ROU: 17

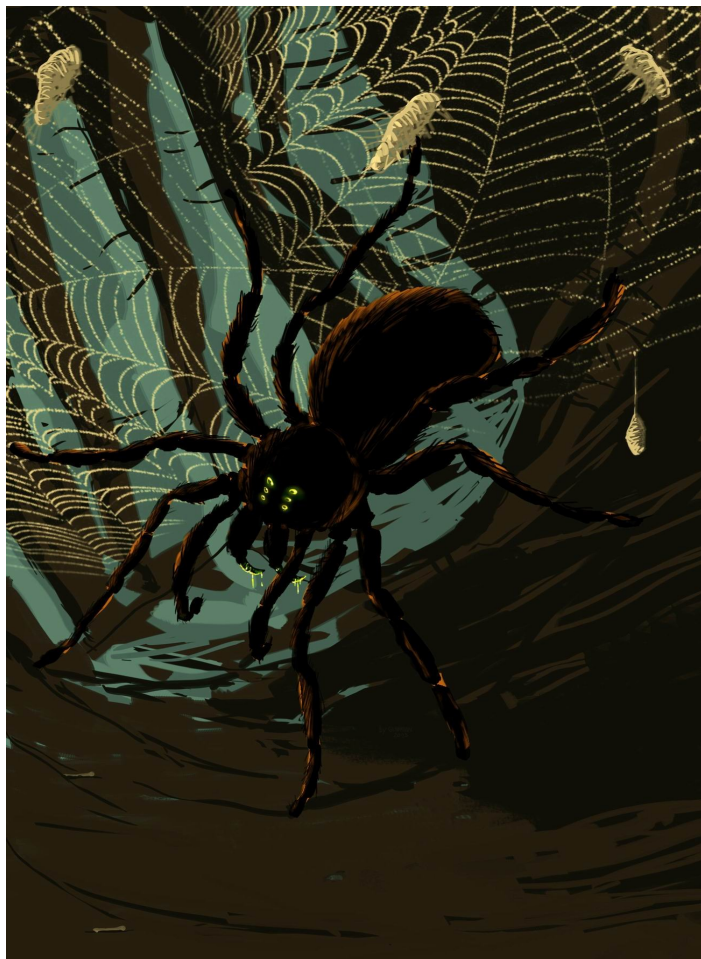
ROS: 16

ROŚ: 16

Specjalne zdolności: zatruwa.

Poziom/PD: 2/30

Pająki nienaturalnej wielkości można zazwyczaj spotkać w katakumbach, starych podziemiach lub innych miejscach, gdzie bohaterowie rzadko się zapuszczają. Powyższe cechy opisują sporego pająka, sięgającego sięgającego do kolan człowieka. Ugryzienie pająka jest jadowite - osoba będąca ofiarą ataku pająka, musi wykonać test ROT, jeśli się nie uda, to zostaje zatruta. Pająki wiją pajęczyny, w które chwytają swoje ofiary, by później je pożreć. Bohater który wszedł w pajęczynę musi poświęcić turę by wyzwolić się z niej.



Smok

[Bestia]

Szybkość: 18

ROT: 16

ROU: 10

ROS: 10

ROŚ: 5

Specjalne zdolności: zionięcie, latanie, odporności na różne żywioły.

Smoki to legendarne bestie, które można najłatwiej opisać jako „latające jaszczury”, jako że mają skrzydła które mogą używać do latania. Siła smoka zależy od jego wieku i koloru łusek. Poniżej tabela, określająca cechy smoka o określonym wieku:

Wiek	Poziom/PD	PŻ	KP	Atak	MA
B. Młody	4/120	45	12	1k12	+2
Młody	8/240	60	14	1k12+4	+3
Dorosły	10/300	90	16	1k12+8	+4
Stary	15/450	120	18	1k12+12	+5
Prastary	20/600	150	20	1k12+16	+6

Istnieją następujące typy smoków:

Białe – Łuski białego smoka błyszczą się niczym kryształ, lecz im starszy jest osobnik, tym bardziej łuski stają się szare. Białe smoki zamieszkują mroźne i/lub wilgotne tereny - potrafią zionąć lodowym oddechem, będąc odpornym na ten żywioł.

Czarne - Te smoki zwane są przez niektórych „szkieletowymi smokami” ze względu na ich chude, kościste pyski. Czarne smoki są bardzo chciwe i lubują się w pieniądzach ludzi - zbierają całe góry monet do swojego leża. Czarne smoki potrafią zionąć kwasem w swych wrogów. Czarne smoki dostają premię -4 do ROŚ.

Czerwone – Jasnoczerwone łuski czerwonego smoka rzucają się w oczy, dlatego młode osobniki tych bestii rzadko opuszczają pieczary i podziemia, by uchronić się przed potencjalnymi łowcami. Oczy dorosłego, czerwonego smoka świecą się niczym kule magmy. Czerwone smoki potrafią zionąć ze swojego pyska niszczycielskim stożkiem ognia i są również odporne na ten żywioł.

Niebieskie – Łuski niebieskiego smoka są koloru nieba, a wraz z upływem czasu stają się coraz grubsze i twardsze. Te bestie zamieszkują pustynie i inne suche regiony - zazwyczaj zakopują się pod piaskiem i cierpliwie czekają na swoją ofiarę. Niebieskie smoki potrafią strzelać piorunami ze swojego pyska, same również nie dostają żadnych obrażeń od błyskawic.

Na początku każdej tury smoka MG musi wykonać rzut k20, jeśli wypadnie liczba w przedziale 1-12, to smok wykonuje swoją turę normalnie, jeśli wypadnie liczba w przedziale 13-20, to smok może wykonać zionięcie prosto w swoich wrogów. Zionięcie zadaje automatycznie obrażenia wszystkim istotom stojącym przed smokiem, siła i zasięg zionięcia zależy od wieku smoka:

Wiek smoka	Zasięg zionięcia	Obrażenia od zionięcia
B. Młody	10 metrów (5 pól)	1k6
Młody	20 metrów (10 pól)	1k6+2
Dorosły	30 metrów (15 pól)	1k6+4
Stary	40 metrów (20 pól)	1k6+6
Prastary	40 metrów (20 pól)	1k6+8

Każde zionięcie zadaje obrażenia od jakiegoś konkretnego żywiołu, jaki to żywioł zależy od rodzaju smoka (zostały opisane wyżej). Wyjątkiem jest czarny smok który zionie kwasem, jego atak nie ma żadnego żywiołu.

Szczur

[Bestia]

PŻ: 2

KP: 10

Atak: Ugryzienie (1k4)

MA: -1

Szybkość: 10

ROT: 15

ROU: 20

ROS: 17

ROŚ: 20

Specjalne zdolności: zaraza.

Poziom/PD: 1/10

Jest wiele rodzajów szczurów, od zwyczajnych gryzoni niszczących spiżarnie biednych mieszkańców, po ogromne bestie siejące zarazę. Ugryzienia niektórych szczurów mogą być trujące, a inne mogą swoimi ugryzieniami wywoływać choroby.

Szkielet

[Nieumarły]

PŻ: 4

KP: 10

Atak: Pięść (1k4) lub broń (1k6)

MA: brak

Szybkość: 12

ROT: 0

ROU: 0

ROS: 0

ROŚ: 0

Specjalne zdolności: bezmyślny.

Poziom/PD: 1/10

Szkielety są tworzone za pomocą magii. Ci słabi nieumarli zazwyczaj są wykorzystywani jako strażnicy posiadłości nekromanty, który je stworzył. Niekiedy powstają samoistnie ze zwłok znajdujących się na ziemiach spaczonych przez mroczną magię.

Troll

[Humanoid]

PŻ: 20

KP: 14

Atak: Szpony (1k6+3)

MA: +2

Szybkość: 12

ROT: 0

ROU: 17

ROS: 17

ROŚ: 20

Specjalne zdolności: regeneracja, wrażliwość na trucizny, kwas i ogień.

Poziom/PD: 4/80

Trolle to prawie dwumetrowe, ohydne stwory o zielonej skórze. Ich organizm ciągle się regeneruje - na początku każdej swojej tury (lub co pięć minut, poza walką), troll odnawia 2 punkty życia. Regeneruje się nawet jeśli jego punkty życia spadną do zera, dlatego jedynym sposobem, by zabić trolla jest spalanie jego ciała ogniem, kwasem lub trucizną. Te bestie często zamieszkują podziemia, pieczary lub służą potężniejszym potworom. Niektóre silniejsze trolle mogą dowodzić zgrają goblinów lub innych trolli.

Wampir

[Nieumarły/Humanoid]

PŻ: 35

KP: 15

Atak: Ugryzienie (1k8) lub broń (1k6+4)

MA: +5

Szybkość: 18

ROT: 0

ROU: 10

ROS: 8

ROŚ: 0

Specjalne zdolności: wyssanie życia, dowodzenie potworami, regeneracja, nie może być normalnie zabity, wrażliwy na słońce, zmienia się w dym, gdy punkty życia spadną do zera.

Poziom/PD: 6/150

Wampiry to potężne nieumarłe istoty. Wglądają tak samo, jak za życia, lecz mimo to, łatwo go rozróżnić od np. typowego człowieka: wampiry nie rzucają żadnego cienia i nie mają odbicia w lustrze, ich skóra jest również nienaturalnie biała. Te istoty żywią się krwią - za każdym razem gdy wampir trafi swoim ugryzieniem jakąś istotę, to odnawia tyle samo punktów życia, ile zadał obrażeń. Poza tym wampiry posiadają kilka innych umiejętności, jak i słabości:

Dowodzenie potworami - wampiry potrafią kontrolować pomniejsze bestie, takie jak szczury, nietoperze czy wilki.

Zamiana w dym - Jeśli punkty życia wampira spadną do zera, to wampir zamienia się w chmurę dymu i ucieka w najbliższe bezpieczne miejsce (zazwyczaj do swojej trumny, gdzie może odpocząć). Jeśli nie ma miejsca gdzie mógłby się schronić, to upada na ziemię tak jak każda inna istota. Wampir powstaje z powrotem, jeśli jego punkty życia zregenerują się do pełna.

Regeneracja - ciało wampira leczy się samoistnie z każdej rany - te istoty odnawiają 2 punkty życia na początku każdej swojej tury. Regeneracja działa nawet wtedy, gdy punkty życia wampiry spadły do zera i on sam leży umierający.

Nie może być normalnie zabity - wampir nie może być zabity normalnymi sposobami, jako że jego ciało cały czas się regeneruje. Jest kilka sposobów by uśmiercić na stałe wampira:

Przebicie serca kołkiem - wampir umiera, jeśli jego serce zostanie przebite kołkiem, lecz wraca do pełni zdrowia jeśli kołek zostanie wyjęty.

Światło słoneczne - ciało wampira zamienia się w proch, jeśli zetknie się ze światłem słonecznym.

Bieżąca woda - wampir zostaje zniszczony, jeśli jego ciało zostanie wrzucone do bieżącej wody.

Woda święcona - wampir umiera, jeśli do jego ust zostanie wlana woda święcona.

Wąż

[Bestia]

PŻ: 2

KP: 10

Atak: Ugryzienie (1k4)

MA: +1

Szybkość: 10

ROT: 10

ROU: 17

ROS: 19

ROŚ: 20

Specjalne zdolności: trujące ugryzienie.

Poziom/PD: 1/10

Są różne gatunki węży - powyższe cechy opisują typowego, trującego węża spotykanego w fantasy. Ugryzienie węża jest trujące, jeśli przeciwnikowi nie uda się test ROT, po otrzymaniu obrażeń od węża.

Widmowy rycerz

[Nieumarły]

PŻ: 30

KP: 16

Atak: Widmowa broń (1k6+5)

MA: +4

Szybkość: 20

ROT: 0

ROU: 12

ROS: 0

ROŚ: 20

Specjalne zdolności: ochrona przed niemagicznymi broniąmi.

Poziom/PD: 4/70

Widmowy rycerz był kiedyś dumnym wojownikiem, lecz jedyne co po nim pozostało to rozpacz i żądza krwi. Te przerażające istoty na pierwszy rzut oka wyglądają jak zwyczajni rycerze zakuci w starą zbroję, lecz poruszają się bardzo szybko, a ich ataki są niezwykle niebezpieczne. Widmowy rycerz posługuje się przeklętą bronią - każdy jego celny atak paraliżuje przeciwnika przez całą jego następną turę, jeśli nie uda mu się test na ROU. Niektórzy rycerze dosiadają przerażających wierzchowców, które są odporne na ich mroczną aurę. Jeśli widmowy rycerz zostanie zabity, rozplywa się w powietrzu wraz ze swoim ekwipunkiem.

Pomimo tego, że widmowy rycerz już dawno zgnił i stał się w pełni nieumarłym, to nadal zachował pamięć o swoim rycerskim zachowaniu i kodeksie. Czasami, jeśli widmowy rycerz napotka na swojej drodze kapłana lub innego, świętego wojownika, może wyzwąć go na pojedynek.

Wiedźma

[Humanoid]

PŻ: 12

KP: 11

Atak: Sztylet lub kostur (1k4)

MA: +1

Szybkość: 8

ROT: 10

ROU: 12

ROS: 9

ROŚ: 16

Specjalne zdolności: latanie na miotle lub innym przedmiocie, rzucanie zaklęć.

Poziom/PD: 5/120

Wiedźmy mieszkają w prymitywnych chatkach na bagnach lub w lasach poza murami miast. To nikczemne i ohydne czarodziejki lubiące nękać ludzi swoimi zaklęciami. Wiedźmy zazwyczaj mają przy sobie zaczarowane miotły (lub inne przedmioty na których można usiąść - dywan, deska), na których potrafią latać. Wiedźmy mają codziennie przygotowane następujące zaklęcia:

Dotyk ghuli x3

Uśpienie x3

Pajęczyna x1

Promień zmęczenia x1

Błyskawica x1

Oko maga x1

Koszmar x1

Wilk

[Bestia]

PŻ: 2

KP: 10

Atak: Kły (1k4+1)

MA: +1

Szybkość: 16

ROT: 19

ROU: 19

ROS: 15

ROŚ: 17

Specjalne zdolności: brak.

Poziom/PD: 1/10

Wilki żyją w lasach i zazwyczaj poruszają się i polują watahami.

Zombie

[Nieumarły]

PŻ: 4

KP: 11

Atak: Ugryzienie (1k6)

MA: -1

Szybkość: 6

ROT: 0

ROU: 0

ROS: 0

ROŚ: 0

Specjalne zdolności: bezmyślny.

Poziom/PD: 2/20



Zombie, to trupy przywołane do życia za pomocą złej magii. Te chodzące zwłoki są niezwykle powolne, ale nieugięte. Zombie są bezmyślne, nie działają na nie żadne iluzje ani magia wpływająca na umysł, nie potrafią mówić. Jeśli zombie jest dowodzony przez czarodzieja, to potrafi wykonywać tylko proste rozkazy i czynności („idź”, „zabij”, „przynieś”).

Żywiolak

[Magiczny]

Szybkość: 20

ROT: 0

ROU: 12

ROS: 12

ROŚ: 12

Specjalne zdolności: zależne od typu.

Poziom/PD: zależny od wielkości

Żywiolaki są magicznym ucieleśnieniem żywiołu któremu służą, często są przyzywani przez potężnych magów. Zdolności żywiołaka i jego cechy są zależne od tego, jak wielki jest ten potwór i jakiemu żywiołowi służy:

Wielkość	Poziom/PD	PŻ	KP	Atak	MA
Mały	2/30	5	11	1k6	+1
Średni	4/80	20	13	1k6+2	+2
Duży	6/120	50	15	1k6+4	+3
Ogromny	8/240	100	15	1k6+8	+3

Istnieją cztery typy żywiołaków:

Żywiolak ognia - Przypomina chodzącą kulę ognia lub ogień o sylwetce dowolnego potwora. Ten żywiołak nie może dotykać wody, jeśli tak zrobi to maleje. Ten żywiołak jest wrażliwy na zimno (dostaje podwójne obrażenia od zakłęb lodu lub lodowych broni). Ataki żywiołaka ognia zadają obrażenia od ognia, sam jest również odporny na też żywioł.

Żywiolak wody - Przypomina wodne tornado. Żywiolak wody nie może odsuwać się od zbiornika lub źródła wody, jeśli tak zrobi, to maleje. Ten żywiołak jest wrażliwy na błyskawice (dostaje podwójne obrażenia od zakłęb lub broni zadających obrażenia od błyskawic). Żywiolak wody potrafi

poruszać się w wodzie z podwójną szybkością. Żywiolak wody zamienia swoje kończyny w ostre sopłe lodu w czasie walki, dlatego jego ataki zadają obrażenia od zimna, sam jest również odporny na ten żywioł.

Żywiolak ziemi - Ten żywiołak wygląda jak chodząca sterta gruzu lub kamieni. Jest najwolniejszy ze wszystkich żywiołaków (dostaje karę -8 do szybkości). Ataki żywiołaka ziemi są jednak potężne - ten żywiołak zadaje dodatkowe 4 punkty obrażeń w czasie ataku. Żywiolak ziemi jest odporny na obrażenia z broni siecznej.

Żywiolak powietrza - Żywiolak powietrza przypomina tornado, z którego wyrzeliwują od czasu do czasu niewielkie błyskawice. Ten żywiołak potrafi latać z normalną szybkością. Ataki żywiołaka powietrza zadają obrażenia od błyskawic, sam jest również odporny na ten żywioł.

Poniższe cechy opisują zwierzęcego towarzysza, którego łowca wybiera na początku swojej przygody:

Zwierzęcy towarzysz

[Bestia]

PŻ: 10

KP: 10

Atak: Ugryzienie, szpony itp. (1k6)

MA: +1

Szybkość: 16

ROT: 16

ROU: 16

ROS: 16

ROŚ: 16

Specjalne zdolności: w zależności od typu zwierzęcia.

Poziom/PD: 1/20

Zdolności zwierzęcego towarzysza, zależą od jego typu (ptaki potrafią latać, ryby pływać i oddychać pod wodą).

Rozdział X Generatory

Generator osad

Budowle

Rzucamy dwa razy 1k10 i k20, jeśli jakiś wynik się powtórzy, przerzucamy. W przypadku małych miast rzucamy tylko jedną k10 i k20. Przyjmuje się, że każda osada ma jakąś karczmę/zajazd, gdzie podróżnicy i kupcy mogą odpocząć.

Wynik	Miejsce
1-2	<i>Najemnicy</i> Przez miasto przewijają się grupy Najemników, za dobrą opłatą przyłączą się do drużyny.
3-4	<i>Kowal/Płatnerz</i> Wytwarza dobrej jakości narzędzia, bronie i/lub zbroje.
5-6	<i>Alchemik</i> Warzy i sprzedaje różne mikstury.
7-8	<i>Stadnina</i> Sprzedaje/Wypożycza konie i inne wierzchowce.
9-10	<i>Targowisko</i> Wielu kupców zbiera się w tym miejscu by sprzedawać różne dobra... zazwyczaj niskiej jakości.
11-12	<i>Świątynia</i> Zwyczajna świątynia poświęcona określone bóstwu, prowadzona przez okolicznego kapłana lub przez kapłankę.
13-14	<i>Biblioteka</i> Obywatele i podróżnicy mają wolny dostęp do książek. Może drużynowy Mag znajdzie coś dla siebie?
15-16	<i>Jubiler</i> Sprzedaje, skupuje i obrabia rzadkie kamienie.
17	<i>Gildia Złodziei</i> Ukryta na obrzeżach miasta. Za właściwą opłatą wykonają dla drużyny brudną robotę. Sprowadzają również niekoniecznie legalne dobra do miasta.
18	<i>Gildia Wojowników</i> Pogromcy bestii, mogą mieć wiele ryzykownych zadań do zaoferowania dla drużyny.
19	<i>Zaklinacz</i> Samotny (i być może potężny) Mag prowadzący spokojne życie w mieście, za (dużą) opłatą może zaczarować przedmioty drużyny.
20	<i>Mistyczny Bazar</i> Kupiec mający na stanie kilka potężnych, magicznych (i czasami dziwnych) przedmiotów, zazwyczaj za absurdalnie wysoką cenę.

Poza Murami miasta

Rzucamy 1k10, by dowiedzieć się co znajduje się poza murami miasta.

Wynik	Poza murami
1-2	<i>Pola</i> Wokół miasta rozciągają się pola uprawiane przez mieszkańców.
3-4	<i>Biedota</i> Pod murami miasta znajdują się slumsy zamieszkałe przez biedaków i imigrantów.
5	<i>Fortyfikacje</i> Okolice są wzmocnione palisadami i wieżami, które są obsadzone przez żołnierzy - czyżby miasto było częstym celem czyichś ataków?
6	<i>Dzicz</i> Gęsty las, dżungla albo bagna. Okolice miasta są kompletnie niezabudowane i zapewne też niebezpieczne. Jeśli wyrzuciłeś 1 w tabeli Udziwnienia, to okolice są zamieszkałe przez nienaturalnie silne potwory.
7	<i>Wioska</i> Niedaleko miasta stoi mała wioska. Rzuć k10 by określić „typ” wioski. 1-3 - Drwale/Farmerzy 4-6 - Łowcy/Rybacy 7-9 - Górnicy 10 - Wioska innej rasy (MG określa szczegóły)
8-10	<i>Ruiny</i> Rzuć 1k10, niedaleko miasta znajduje się: 1-2 - Stary cmentarz + katakumby 3-4 - Opuszczona świątynia 5-6 - Stary Zamek (Opuszczony albo „zajęty”) 7-8 - Obóz/Twierdza wrogo nastawionych istot (Gobliny, Orkowie, Gnolle). 9-10 - Tajemnicza Wieża Maga

Udziwnienia

Rzucamy k10 by dowiedzieć się co odróżnia te miasto od reszty.

Wynik	Udziwnienie
1	<i>Niebezpieczny teren</i> Miasto jest zbudowane w niebezpiecznym miejscu - potwory grasujące po ulicach są niemal codziennością. Jeśli wyrzuciłeś 6 w tabeli „Poza Murami”, to okolice są zamieszkałe przez nienaturalnie silne potwory.
2	<i>Utopia?</i> Miejsce jest zamieszkiwane przez obywateli wielu różnych ras - czy na pewno żyją szczęśliwie i bez przesądów?
3	<i>Ruiny</i> Miasto zostało zbudowane na ruinach innego, wielkiego miasta.
4	<i>Młode Miasto</i> Miasto zostało niedawno założone na tych ziemiach, albo dopiero jest „w fazie budowy” - może potrzebują pomocy w dalszym rozwoju?

5	<i>Twierdza</i> W pobliżu miasta stoi potężna twierdza, rządzona przez barona.
6	<i>Imigranci</i> Miasto zostało założone przez rasę/nację z innego kontynentu. Czy ktoś z drużyny potrafi się z nimi porozumieć?
7	<i>Magokracja</i> Miasto jest rządzone przez potężnego maga.
8-10	<i>Spokojnie tutaj</i> Miasto nie ma niczego rzucającego się w oczy. Nuda.

Generator podziemi

Tematyka

Najpierw losujemy, z jakim "typem" podziemia mamy do czynienia. W kursywie napisano co charakteryzuje dany typ lochów.

Wynik (k6)	Tematyka
1	Stary Zamek/Twierdza <i>Liczne pomieszczenia, masywne drzwi</i>
2	Zapomniane Ruiny <i>Wiele Pułapek</i>
3	Świątynia <i>Szerokie pomieszczenia</i>
4	Naturalne podziemia (jaskinia) <i>Zawalone przejścia, ciemność</i>
5	Labirynt <i>Ślepe zaułki, liczne drzwi, pułapki</i>
6	Wieża <i>Liczne pułapki, wiele poziomów</i>

Potwory

Każde lochy muszą być wypełnione hordami paskud na których czaszkach gracze mogą naostrzyć swoje miecze. Tutaj losujemy przez jaki gatunek potworów lochy są zamieszkałe.

Wynik (3k6)	Potwory
3-4	Goblinoidy <i>Gobliny, Orkowie</i>
5-6	Nieumarli <i>Szkielety, Zombie, Nekromanci</i>
7-8	Magiczne Stworzenia <i>Golemy, Czarodzieje, Fae</i>
9-10	Demoniczne Stworzenia <i>Impy, Demony, Diabły, Kultysty</i>
11-12	Jaszczury <i>Jaszczuroludzie, Nagi, Smoki</i>
13-14	Inteligentne Rasy <i>Barbarzyńcy, Bandyci</i>
15-16	Potwory Mroku

Pająki, Śluz, Cienie

17-18	Orgazm MG <i>Najdziwniejsze i najmniej oczekiwane w tym miejscu stworzenia</i>
-------	---

Pomieszczenia

Teraz będzie trochę ciężiej - dzielimy nasze puste (na razie) lochy na sektory i na każdy sektor rzucamy 2k6, wynik określa jak dany sektor jest zbudowany.

To w jaki sposób wszystkie pomieszczenia są połączone (i czy w ogóle) zależy od MG. Rozmieszczenie pułapek i potworów zależy od tematyki lochów, rodzaju potworów, poziomu/siły postaci graczy i ogólnej wizji MG.

Wynik (2k6)	Tematyka
1-2	Wielkie pomieszczenie
3-4	Małe pomieszczenie
5-6	Podłużne pomieszczenie
7	Dwa małe pomieszczenia, połączone ze sobą
8	Korytarz - Rozwidlenie
9	Prosty, szeroki korytarz
10	Korytarz + wejście do małego pomieszczenia po lewej lub prawej
11	„Niebezpieczne” pomieszczenie <i>(zalanе wodą, dziury, lawa)</i>
12	Sekretne pomieszczenie <i>(można do niego dotrzeć tylko przez ukryte drzwi/schody)</i>

Generator bohaterów niezależnych

Dzięki poniższym tabelom MG może stworzyć losową postać, którą gracze mogą spotkać na swojej drodze. Przy każdej tabeli rzucamy k20.

Płeć

Wynik (1k20)	Płeć
1-10	Kobieta
11-20	Mężczyzna

Rasa

Wynik (1k20)	Rasa
1-10	Człowiek
11	Diabeł
12-14	Elf
15-16	Gnom
17-19	Krasnolud
20	Ork

Powołanie

Wynik (1k20)	Zawód
1-2	Bezdomny/biedak
3	Duchowny
4-6	Kupiec
7-14	Mieszkaniec (Zwyczajna praca: farmer, kowal, młynarz, pracownik)
15-16	Najemnik
17	Poszukiwacz przygód (MG wybiera profesję)
18	Złodziej (nie może być praworządny lub dobry)
19-20	Żołnierz

Charakter

Wynik (1k20)	Charakter
1	Chaotyczny
2-6	Dobry
7-14	Neutralny
15	Praworządny
16-20	Zły

Cechy charakteru i zachowanie

Wynik (1k20)	Charakter i zachowanie
1	Chciwy
2	Chorowity
3	Cichy, mało mówny
4	Ciekawski
5	Gadatliwy
6	Głośny
7	Głupi
8	Inteligentny
9	Jakała
10	Leniwy
11	Nerwowy, niecierpliwy
12	Niecharyzmatyczny lub niemiły
13	Niezorganizowany
14	Obojętny
15	Odważny
16	Pobożny
17	Powolny, flegmatyczny
18	Tchórzliwy
19	Zamyślony
20	Zręczny

Wygląd – cechy szczególne

Wynik (1k20)	Wygląd
1	Bardzo długie włosy
2	Brudny
3	Brzydki
4	Chudy
5	Duży nos
6	Duży, widoczny tatuaż
7	Dziwne ubrania
8	Gruby
9	Heterochromia (różne kolory oczu)
10	Łysy
11	Masywna budowa, silny
12	Nienaturalny kolor włosów
13	Niezdrowa cera
14	Niski
15	Piękna/przystojny
16	Rzucająca się w oczy fryzura
17	Słaba budowa
18	Widoczna blizna
19	Wysoki
20	Zadbany

Generator potworów

Poniższe tabele pozwalają MG na szybkie stworzenie własnych potworów na sesje. Jak widać, w tabelach nie są podane dokładne rzuty obronne (ROT, ROU), zamiast tego jest samo "RO" - liczba w tej kolumnie pokazuje nam, ile średnio powinny wynosić poszczególne rzuty obronne tego potwora na tym poziomie.

Oczywiście MG może dowolnie modyfikować swoje potwory, dając im zaklęcia, odporności na określone żywioły czy inne specjalne zdolności. Tabele służą tylko do tego, by MG wiedział mniej więcej, jak silne powinny być potwory na określonym poziomie, by nie przytłoczyć graczy lub ich nie zanudzić zbyt słabymi przeciwnikami.

Słabe potwory (mięso armatnie)

Poniższa tabela przedstawia przykładowe cechy potworów słabych, nie będących wielkim wyzwaniem dla bohaterów. Takie potwory przydają się np. jako zwyczajne sługusy ochraniające większego potwora. Ten typ potworów będzie najczęściej spotykany w czasie przygód.

Poziom	PŻ	KP	Atak	MA	RO	PD
1	2	10	1k4	brak	19	10
2	4	11	1k4+2	+2	18	20
3	8	12	1k4+3	+3	17	30
4	12	13	1k4+4	+4	16	40
5	16	14	1k4+5	+5	15	50
6	20	15	1k4+6	+5	14	60
7	24	16	1k4+7	+5	13	70
8	28	17	1k4+8	+5	12	80
9	32	18	1k4+9	+5	11	90
10	36	19	1k4+10	+5	10	100

Zwyczajne potwory

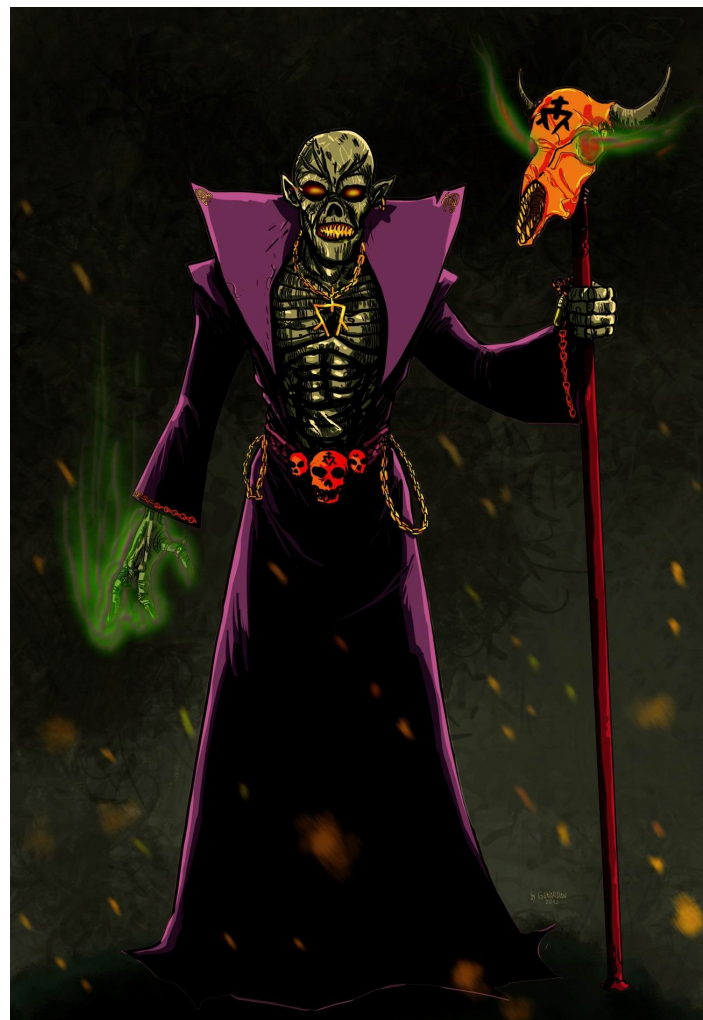
Poniższa tabela przedstawia cechy zwyczajnych potworów na danym poziomie. Te potwory niemal dorównują swoją siłą bohaterów graczy.

Poziom	PŻ	KP	Atak	MA	RO	PD
1	8	11	1k6	+2	18	20
2	16	12	1k6+1	+3	17	40
3	24	13	1k6+2	+4	16	60
4	32	14	1k6+3	+5	15	80
5	40	15	1k6+4	+6	14	100
6	48	16	1k6+5	+7	13	120
7	56	17	1k6+6	+8	12	140
8	64	18	1k6+7	+9	11	160
9	72	19	1k6+8	+9	10	180
10	80	20	1k6+9	+9	9	200

Czempioni

Czempioni to prawdziwe wyzwanie dla bohaterów - idealnie nadają się na ostatecznych przeciwników podziemi lub przygody.

Poziom	PŻ	KP	Atak	MA	RO	PD
1	12	11	1k12	+3	18	30
2	24	12	1k12+2	+4	17	60
3	36	13	1k12+4	+5	16	90
4	48	14	1k12+6	+6	15	120
5	60	15	1k12+8	+7	14	150
6	72	16	1k12+10	+8	13	180
7	84	17	1k12+12	+9	12	210
8	96	18	1k12+14	+10	11	240
9	108	19	1k12+16	+11	10	270
10	120	20	1k12+18	+12	9	300



Pomoc dla MG

Przypomnienie wszystkich zasad

Etapy tworzenia postaci:

1. Losowanie cech (rzucamy siedem razy 3k6, odrzucamy najgorszy wynik, tak by zostało ich sześć, rozdzielamy je między cechy).
2. Wybór rasy.
3. Wybór profesji.
4. Wybór atutu (lub dwóch, jeśli postać jest człowiekiem)
5. Losujemy ile mamy sztuk złota na początku rozgrywki (k20+50) i kupujemy za nie dowolne przedmioty z działu „Ekwipunek bohatera” (nie można na początku gry kupić przedmiotów magicznych!)
6. Gracz oblicza i zapisuje swój MA (modyfikator ataku), KP (klasę pancerza), PŻ (punkty życia) i wszystkie RO (rzuty obronne).
7. Gracz wymyśla imię swojej postaci i opisuje jej wygląd, tak by inni mogli sobie ją lepiej wyobrazić.

Jeśli któryś z bohaterów awansuje na kolejny poziom, to pamiętaj że:

1. Co poziom RO bohatera lub (rzadko) MA może się zmienić - gracz powinien sprawdzić tabelę profesji jego bohatera, by upewnić się czy któraś z tych cech się zmienia.
2. Niektóre profesje dostają nowe umiejętności na konkretnych poziomach - gracz powinien przejrzeć opis jego postaci (lub rzucić okiem na tabelkę i kolumnę „Uwagi”), by upewnić się czy nie dostaje coś nowego.
3. Po osiągnięciu trzeciego, szóstego i dziewiątego poziomu bohater może wybrać sobie nowy atut.
4. Po osiągnięciu piątego i dziesiątego poziomu bohater może podnieść dwie, różne cechy (siła, zręczność, kondycja, mądrość, inteligencja, charyzma) o 1.

Wy tłumaczenie skrótów:

KP – Klasa pancerza, czyli jak ciężko trafić cel i przebić się przez jego zbroję.
MA – Modyfikator ataku, czyli ile dodaje ta osoba do swojego wyniku rzutu k20 na atak.

PD – Punkty doświadczenia.

PŻ – Punkty życia, gdy osiągną zero, postać umiera (jeśli jest to bohater, ma jeszcze szansę przeżyć wykonując udany test ROŚ).

ROS – Rzut obronny na strach.

ROŚ – Rzut obronny na śmierć.

ROT – Rzut obronny na truciznę i choroby.

ROU – Rzut obronny na umysł.

Podstawowe testy:

Atakowanie: By sprawdzić czy atak się udał, postać rzuca k20 i dodaje do wyniku swoje MA i inne premie (np. z siły, walcząc bronią wręcz lub zręczności gdy strzela). Jeśli końcowy wynik jest wyższy lub równy KP przeciwnika, to atak trafia. Jeśli w czasie testu postać wyrzuciła na kostce 20, to atak trafia automatycznie i zadaje maksymalne możliwe obrażenia.

Dyplomacja

Modyfikator charyzmy	Wymagany wynik k20
-3	19+
-2	17+
-1	15+
0	13+
+1	11+
+2	10+
+3	9+

Identyfikacja

Modyfikator inteligencja	Wymagany wynik k20
-3	20+
-2	19+
-1	17+
0	15+
+1	13+

+2	11+
+3	10+

Modyfikator siły	Wymagany wynik k20
-3	19+
-2	18+
-1	17+
0	15+
+1	13+
+2	12+
+3	10+

Wyważanie drzwi

Przykładowe akcje w czasie walki:

Atak – wykonujesz atak z broni którą właśnie trzymasz.

Pchnięcie – popychasz wskazany cel lub inną osobę o kilka metrów. Ile to jest metrów zależy od twojego modyfikatora siła pomnożonego razy trzy - jeśli jest równy zero lub ujemny, to możesz popchnąć cel tylko o dwa metry (jedno pole).

Postawa obronna – kończysz swoją turę i podnosisz swoją tarczę lub broń, by się bronić. Do twojej następnej tury dostajesz premię +1 do KP.

Ruch – ruszasz się o tyle metrów, ile wynosi twoja cecha szybkości.

Szarża – wykonujesz bieg w linii prostej we wskazanego przeciwnika i wykonujesz przeciwko niemu atak. Szarża może być tylko wykonana, jeśli cel jest od Ciebie oddalony maksymalnie o tyle metrów, ile wynosi twoja cecha szybkości.

Upadek/wstawanie – wstajesz z ziemi lub upadasz na nią.

Użycie obiektu – używasz jakiegoś obiektu z którym sąsiadujesz, np. przełącznik, guzik.

Wyjęcie przedmiotu – wyciągasz ze swojego plecaka jakiś przedmiot. Jeśli ten przedmiot nie jest bronią lub tarczą możesz go użyć (np. jeśli jest to mikstura możesz ją wypić).

Bezbronny - Bezbronna postać leży zazwyczaj na ziemi i jest nieprzytomna. Wszystkie ataki wykonywane przeciwko takiej postaci trafiają automatycznie. Bezbronne postacie nie mogą wykonywać żadnych akcji, dopóki nie dojdą do siebie.

Choroba - Chora postać ma zazwyczaj gorączkę - czuje się słabo i jej metabolizm kiepsko funkcjonuje. Chore postacie nigdy nie odnawiają punktów życia (nawet przez magię kapłańską czy mikstury), dopóki ich choroba nie minie lub nie zostanie jakimś sposobem wyleczona.

Oszołomienie - Gdy jakaś postać zostanie oszołomiona, pomija swoją następną turę i próbuje w tym czasie zapanować nad własnym ciałem. Po tej pominiętej turze jej oszołomienie mija.

Paraliż - Sparaliżowane postacie nie mogą wykonywać żadnej akcji w swojej turze. W przeciwnieństwie do oszołomienia, paraliż może trwać więcej niż jedną turę, w zależności od efektu lub potwora który sparaliżował postać.

Powalenie - Powaloną postać leżącą na ziemi ciężiej trafić z broni dystansowej (-4 do MA), ale łatwiej z ataku wręcz (+4 MA). Powalona postać może poświęcić jedną akcję w czasie swojej tury, by wstać z powrotem na nogi.

Strach - Niektóre przerażające stworzenia, zaklęcia lub wydarzenia mogą powodować strach. Gdy któryś z graczy lub potworów zostanie przestraszony, musi wykonywać na początku każdej swojej tury test ROS - jeśli się nie uda, nie może wykonywać w tej turze żadnych akcji przeciwko istocie, która go przestraszyła (nie może jej atakować, rzucać na nią zaklęcia).

Ślepotą - Oślepienie postacie po prostu nie widzą co się przed nimi dzieje. Mogą nadal atakować (jeśli są pewni gdzie cel się znajduje lub go słyszą), ale dostają karę -4 do MA próbując wykonać taki atak.

Trucizna - Zatruta postać musi na początku każdej swojej tury (lub co 5 minut, jeśli jest poza walką) wykonać test ROT - jeśli się nie uda, traci 1k4 punktów życia. Trucizny niektórych potworów mogą być silniejsze i zadawać więcej obrażeń. Udany test ROT neutralizuje truciznę.

Imię

Profesja

Posiomi

Pkt. doszw.

Szybk.

Punkty Zycia (PZ)

Punky Heroizmu



Zręczność

Klasa Pancerza (KP)

Rzuty Obronne (R O)

Kondycja



Drucizny (RQT)
Choroby

Inteligencja

Modyf. Ataku (MA)

Umyst $\left(\begin{array}{c} \\ \end{array} \right) (\mathbb{R} \oplus \mathbb{U})$

Madrość

Strach	(R 0 S)
--------	---------

Charyzma

Smierc (R 11 S)

Wartość	Moduł
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

Z bronja

Odporności

Ekwipunek

Atuty, Zdolności rasowe/z profesji

Przedmiot

Działanie

Notatki

Każdy bohater posiada mroczną stronę, która może wynużyć się z czeluści duszy. Są jednak tacy, którzy potrafią nad nią zapanować i wydobyć z siebie jej drugą, jasną stronę.

Odwieczna walka pomiędzy Slugami Ciemności, a obrońcami Światłości rozegra się na nowo.

Ogry razem ostatecznie.

Kronika Światła i Ciemności

Premiera wkrótce



The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.