

Informacje prawne

Zezwolenie na kopiowanie, modyfikowanie i rozpowszechnianie plików znanych jako System Reference Document 5.1 („SRD5”) jest udzielane wyłącznie na podstawie licencji Open Gaming License w wersji 1.0a.

Niniejszy materiał został wydany przy użyciu Open Game License Version 1.0a i przed jego użyciem należy przeczytać i zrozumieć warunki tej licencji.

Sam tekst Open Gaming License nie stanowi Otwartej Zawartości Gry. Instrukcje dotyczące korzystania z Licencji znajdują się w samej Licencji. Następujące elementy są oznaczone jako Tożsamość Produktu, zgodnie z definicją w Sekcji 1(e) Open Game License Version 1.0a, i podlegają warunkom określonym w Sekcji 7 OGL, i nie są Otwartą Zawartością: Dungeons & Dragons, D&D, Player’s Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (użyte jako znak handlowy), Forgotten Realms, Faerûn, nazwy własne (włączając te użyte w nazwach czarów i przedmiotów), miejsca, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar’ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

Pozostała część SRD5 jest Otwartą Zawartością zgodnie z definicją w Sekcji 1(d) Licencji.

Treść Open Gaming License Version 1.0a brzmi następująco:

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A (LICENCJA OTWARTEJ GRY V. 1.0A PL)

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

1. OKREŚLENIA: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i/ lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisję, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, które nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza nazwę, logo

i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) „Użytek”, „Użyty” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) „Ty”, „Twój” i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.

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

3. OFERTA I AKCEPTACJA: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.

4. ZAPEWNIENIA I POSTANOWIENIA: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnowiatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. OŚWIADCZENIE O PRAWIE DO UDZIELENIA LICENCJI: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry, stwierdzasz że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

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

7. UŻYWANIE TOŻSAMOŚCI PRODUKTU: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego

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

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

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

10. KOPIA LICENCJI: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry. **11. Użycie danych Udzielającego:** Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.

12. NIEMOŻNOŚĆ WYWIĄZANIA SIĘ: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.

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

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

15. INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH:

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wyciąg z zasad SRD 5.1

Opracowanie wersji polskiej Black Monk Michał Lisowski na podstawie materiałów Rebel Sp. z o.o.

Podziękowania dla Pauliny Wierzińskiej, Macieja Jesionowskiego oraz zespołu Rebel.pl za pracę nad polską edycją *Dungeons&Dragons*.

Zespół Rebel.pl

Redaktor: Tomek Hoga

Tłumacze: Lea Micolcz, Tomasz Micolcz, Tomasz Chmielik, Dagny Schaedler

Zespół Black Monk Games

Opracowanie i redakcja: Kamil Sabak

Redakcja językowa: Marzena Żyła

Powyżej 1. poziomu

W miarę przeżywania kolejnych przygód i pokonywania wyzwań twoja postać zyskuje doświadczenie reprezentowane przez punkty doświadczenia (PD). Gdy zdobędzie ich określoną sumę, jej możliwości wzrastają. Ten awans jest nazywany **zdobyciem poziomu**.

Kiedy twoja postać zdobywa poziom, często towarzyszy temu zyskanie nowych korzyści i zdolności wyszczególnionych w opisie jej klasy. Niektóre z nich pozwolą ci zwiększyć wartości cech: albo podnieść dwie z nich o 1, albo jedną o 2. Nie możesz w ten sposób podnieść wartości cechy powyżej 20. Ponadto, wraz z osiągnięciem przez postać określonych poziomów zwiększa się również jej premia z biegułości.

Za każdym razem, gdy zdobywasz poziom, otrzymujesz jedną dodatkową Kość Wytrzymałości. Rzuć nią, dodaj do wyniku swój modyfikator z Kondycji, a następnie dodaj

otrzymaną sumę (minimum 1) do swoich maksymalnych punktów wytrzymałości. Zamiast rzucać możesz posłużyć się stałą wartością podaną w opisie twojej klasy, która jest średnim wynikiem rzutu Kością Wytrzymałości (zaokrąglonym w górę).

Gdy twój modyfikator z Kondycji wzrasta o 1, twoje maksymalne punkty wytrzymałości wzrastają o 1 za każdy poziom postaci. Przykładowo, kiedy twój 7-poziomowy bohater ma wartość Kondycji równą 17 i osiągnie 8. poziom, na którym zdecyduje, że zwiększy wartość swojej Kondycji z 17 na 18, co spowoduje zmianę modyfikatora z +3 na +4, jego maksymalne punkty wytrzymałości wzrosną o 8.

Tabela Rozwój postaci podaje ilości PD potrzebne do zdobycia kolejnych poziomów od 1. do 20. oraz przedstawia wzrost premii z biegułości. Sprawdź w opisie twojej klasy, jakie dodatkowe korzyści zdobywasz na każdym nowym poziomie.

Rozwój postaci

PD	Poziom	Premia z biegułości
0	1.	+2
300	2.	+2
900	3.	+2
2700	4.	+2
6500	5.	+3
14 000	6.	+3
23 000	7.	+3
34 000	8.	+3
48 000	9.	+4
64 000	10.	+4
85 000	11.	+4
100 000	12.	+4
120 000	13.	+5
140 000	14.	+5
165 000	15.	+5
195 000	16.	+5
225 000	17.	+6
265 000	18.	+6
305 000	19.	+6
355 000	20.	+6

Wieloklasowość

Wieloklasowość pozwala zdobywać poziomy w wielu klasach, dzięki czemu możesz łączyć ich zdolności i realizować koncepcje postaci, których nie możesz stworzyć w żadnej z pojedynczych klas. Ilekroć zdobywasz dość punktów doświadczenia, by awansować, decydujesz, czy postać zyskuje poziom w nowej klasie, czy w obecnej. Suma poziomów wszystkich klas określa poziom postaci. Przykładowo, bohater mający trzy poziomy w klasie maga i dwa w klasie wojownika jest postacią 5. poziomu.

Wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów zdecydujesz, czy będziesz koncentrować się na klasie wybranej podczas tworzenia postaci z niewielką domieszką innej klasy, czy zechcesz całkowicie zmienić kierunek, w którym rozwijać się będzie postać. Nic nie stoi na przeszkodzie, by dobrać jej trzecią lub nawet czwartą klasę. W porównaniu do postaci jednoklasowej stracisz korzyści z osiągnięcia mistrzostwa w jednej dziedzinie, w zamian zyskując o wiele większą elastyczność i szerszy wachlarz umiejętności.

Wymagania

Aby móc rozpocząć karierę w nowej klasie, postać musi mieć wystarczająco wysokie cechy, zarówno dla swojej obecnej, jak i nowej klasy, jak pokazano w tabeli Wymagania Wieloklasowości. Przykładowo, barbarzyńca decydujący się na zostanie druidem musi mieć Siłę i Mądrość o wartości przynajmniej 13.

Wymagania wieloklasowości

Klasa	Minimalna wartość cechy
Barbarzyńca	Siła 13
Bard	Charyzma 13
Czarownik	Charyzma 13
Druid	Mądrość 13
Kleryk	Mądrość 13
Łotr	Zręczność 13
Łowca	Zręczność 13 i Mądrość 13
Mag	Inteligencja 13
Mnich	Zręczność i Mądrość 13
Paladyn	Siła 13 i Charyzma 13
Wojownik	Siła 13 lub Zręczność 13
Zaklinacz	Charyzma 13

Punkty doświadczenia

Liczba punktów doświadczenia potrzebnych do zdobycia nowego poziomu zależy zawsze od całkowitego poziomu postaci, zgodnie z tabelą Rozwój postaci, a nie od liczby poziomów w poszczególnych klasach. Przykładowo, kleryk 6/wojownik 1 musi zyskać dość PD, by awansować na 8. poziom, zanim będzie mógł dodać 2. poziom wojownika lub 7. poziom kleryka.

Punkty wytrzymałości i Kości Wytrzymałości

Za nową klasę otrzymujesz liczbę punktów wytrzymałości tak, jak za poziom powyżej 1. Tylko postać 1. poziomu otrzymuje punkty wytrzymałości za 1. poziom w danej klasie.

Otrzymujesz wszystkie Kości Wytrzymałości zapewniające przez każdą z twoich klas. Jeśli są tego samego rodzaju, to je sumujesz. Przykładowo, Kość Wytrzymałości paladyna i wojownika to k10, zatem wojownik 5/paladyn 5 ma Kości Wytrzymałości 10k10. Jeśli klasy różnią się pod tym względem, musisz każdy rodzaj zapisywać osobno. Przykładowo, jako paladyn 5/kleryk 5 masz Kości Wytrzymałości 5k10 i 5k8.

Premia z biegiłości

Premia z biegiłości zależy zawsze od całkowitego poziomu postaci, zgodnie z tabelą Rozwój postaci, a nie od liczby poziomów w poszczególnych klasach. Przykładowo, wojownik 3/łotr 2 otrzymuje premię z biegiłości właściwą dla postaci 5. poziomu, czyli +3.

Biegiłości

Kiedy zdobywasz pierwszy poziom w swojej drugiej lub następnej klasie, otrzymujesz tylko część biegiłości przez nią zapewnianych, zgodnie z tabelą Wieloklasowość – biegiłości.

Wieloklasowość – biegiłości

Klasa	Zyskiwane biegiłości
Barbarzyńca	Tarcze, bronie proste, bronie żołnierskie
Bard	Lekkie pancerze, jedna wybrana umiejętność, jeden wybrany instrument muzyczny
Czarownik	Lekkie pancerze, bronie proste
Druid	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze (druidzi nie używają pancerzy i tarcz wykonanych z metalu)
Kleryk	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze
łotr	Lekkie pancerze, jedna umiejętność z listy umiejętności łotra, narzędzia złodziejskie
łowca	Lekkie pancerze, średnie pancerze, bronie proste, bronie żołnierskie, jedna umiejętność z listy umiejętności łowcy
Mag	—
Mnich	Bronie proste, miecz krótki
Paladyn	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze, bronie proste, bronie żołnierskie
Wojownik	Lekkie pancerze, średnie pancerze, tarcze, bronie proste, bronie żołnierskie
Zaklinacz	—

Właściwości klasowe

Gdy zdobywasz nowy poziom w danej klasie, otrzymujesz wynikające z niego korzyści, jednak niektóre z nich podlegają ograniczeniom w przypadku wieloklasowości: Dodatkowy atak, Obrona bez pancerza, Akt wiary i Rzucanie czarów. Ponadto w przypadku rozpoczynania nowej klasy nie otrzymujesz właściwego dla niej początkowego wyposażenia.

Akt wiary

Jeśli posiadasz już zdolność Akt wiary i zyskujesz zapewniający ją poziom w innej klasie, to otrzymujesz tylko dodatkowe efekty właściwe dla tej klasy. Aby uzyskać dodatkowe użycia, musisz w którejś z klas osiągnąć poziom,

który je zapewnia. Przykładowo, kleryk 6/paladyn 4 może dwukrotnie wykonać Akt wiary pomiędzy odpoczynkami, ponieważ jego poziom kleryka daje mu taką możliwość. Używając Aktu wiary, możesz wybrać dowolny efekt zapewniany przez twoje klasy.

Dodatkowy atak

Jeśli zyskujesz zdolność Dodatkowego ataku z kilku różnych klas, to te zdolności się nie sumują. Nie możesz w jednej akcji wykonać więcej niż dwóch ataków, o ile opis zdolności nie stanowi inaczej (jak na przykład w przypadku Dodatkowego ataku wojownika).

Podobnie jest w przypadku mistycznej inwokacji Spragnione ostrze – nie zapewnia ona większej liczby ataków, jeśli masz już zdolność Dodatkowy atak.

Obrona bez pancerza

Jeśli twoja postać posiada już zdolność Obrona bez pancerza, nie może otrzymać jej jako zdolności z innej klasy.

Rzucanie czarów

Zdolność rzucania czarów zależy po części od sumy poziomów wszystkich klas czarujących postaci, a po części od liczby poziomów w poszczególnych klasach. Jeśli kilka klas zapewnia ci zdolność rzucania czarów, musisz skorzystać z niżej opisanych zasad. Jeżeli natomiast tylko jedna klasa ma tę właściwość, kieruj się zasadami rzucania czarów zawartymi w jej opisie.

Czary znane i przygotowane. Liczbę znanych i przygotowanych czarów określasz osobno dla każdej klasy tak, jak gdyby twój bohater nie był postacią wieloklasową. Przykładowo, jako łowca 4/mag 3 znasz trzy czary łowcy 1. kręgu, zgodnie ze swoim poziomem łowcy. Jako mag 3. poziomu znasz trzy sztuczki, a twoja księga czarów zawiera dziesięć zaklęć z listy czarów maga, z których dwa (zdobyte podczas awansu na 3. poziom maga) mogą być z 2. kręgu. Jeśli twoja Inteligencja wynosi 16, możesz przygotować sześć czarów maga.

Każdy znany ci i przygotowany czar jest powiązany z jedną z twoich klas; gdy go rzucasz, korzystasz z cechy bazowej tej klasy. Podobnie magiczny fokus, na przykład święty symbol, może być użyty tylko do czarów związanej z nim klasy.

Jeśli znana ci sztuczka staje się silniejsza na wyższych poziomach, to wzrost jej mocy jest związany z twoim poziomem postaci, a nie z poziomem w określonej klasie.

Komórki czarów. Liczbę komórek czarów ustalasz, dodając do siebie wszystkie poziomy w klasach barda, kleryka, druida, maga i zaklinacza, połowę poziomów (zaokrąglając w dół) w klasach paladyna i łowcy oraz jedną trzecią poziomów (zaokrąglając w dół) w klasach wojownika i łotra, o ile jesteś mistycznym rycerzem lub mistycznym oszustem. Sprawdź otrzymaną sumę w tabeli Wieloklasowość – komórki czarów, aby ustalić liczbę posiadanych komórek czarów.

Jeśli masz więcej niż jedną klasę czarującą, może się okazać, że dysponujesz komórkami z kręgów wyższych niż zaklęcia, które znasz lub możesz przygotować. Możesz je wykorzystywać do rzucania czarów niższych kręgów. Jeśli czar zapewnia dodatkowe efekty, gdy zostanie rzucony z wykorzystaniem komórki wyższego kręgu, jak na przykład *plonące dłonie*, to możesz korzystać z tak wzmocnionego czaru.

Przykładowo, jeśli twoja postać to wspomniany łowca 4/mag 3, to przy określaniu liczby komórek czarów jest traktowana jak postać 5. poziomu: posiada cztery komórki 1. kręgu, trzy komórki 2. kręgu i dwie komórki 3. kręgu. Choć posiada komórki 3. kręgu, nie zna żadnych czarów

maga z tego kręgu ani żadnych czarów łowcy z 2. kręgu. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystywała wszystkie posiadane komórki do rzucania czarów niższych kręgów, a przy tym potencjalnie zwiększała ich siłę.

Magia paktu. Jeśli posiadasz zarówno zdolność rzucania czarów, jak i Magię paktu zapewnianą przez klasę czarownika, możesz używać komórek czarów pochodzących z Magii paktu, by rzucać znane ci lub przygotowane zaklęcia innej klasy czarującej. Możesz też używać komórek czarów innych klas czarujących do rzucania znanych ci zaklęć czarownika.

Wieloklasowość – komórki czarów

Poziom	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2.	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3.	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4.	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5.	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6.	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7.	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8.	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9.	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10.	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11.	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12.	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13.	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14.	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15.	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16.	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17.	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18.	4	3	3	3	2	1	1	1	1
19.	4	3	3	3	2	2	1	1	1
20.	4	3	3	3	2	2	2	1	1

Charakter

Zwykle mieszkańcy świata gry mają określony charakter, będący ogólnym określeniem ich postawy i zachowania. Charakter to zestawienie dwóch czynników: jeden określa moralność (dobry, zły lub neutralny), zaś drugi odpowiada stosunkowi do porządku i społeczeństwa (praworządny, chaotyczny lub neutralny). W ten sposób powstaje dziewięć możliwych kombinacji.

Poniższe krótkie opisy dziewięciu charakterów ukazują typowe zachowania przejawiających je stworzeń. Poszczególne jednostki mogą znacząco od nich odbiegać i niewielu jest takich, którzy konsekwentnie i stale trzymają się wytycznych danego charakteru.

Praworządne dobre (PD) stworzenia postępują zgodnie i wedle oczekiwań społeczeństwa. Praworządne dobre są złote smoki, paladyni i większość krasnoludów.

Neutralni dobrzy (ND) robią co w ich mocy, by pomagać potrzebującym. Ten charakter przejawia wielu niebian, niektóre giganty chmurowe oraz większość gnomów.

Chaotyczne dobre (CD) postaci działają w zgodzie z własnym sumieniem, nie zważając zbytnio na oczekiwania innych. Taki charakter mają miedziane smoki, jedno- i dwuręczne oraz wiele elfów.

Praworządny neutralny (PN) charakter przejawiają stworzenia żyjące w zgodzie z prawem, tradycją albo osobistym kodeksem. Często są to mnisi, a czasem magowie.

Neutralni (N) są ci, którzy unikają moralnych dylematów i zajmowania stron w konflikcie, ograniczając się do robienia tego, co w danym momencie wydaje się właściwe. Neutralni są jaszcurołudzie, większość druidów i wielu ludzi.

Chaotyczne neutralne (CN) stworzenia kierują się własnymi zachciankami, przedkładając osobistą wolność ponad wszystko inne. Postępuje tak wielu barbarzyńców i łotrów, a czasem również bardowie.

Praworządny zły (PZ) charakter przejawiają osoby metodycznie osiagające własne cele, bez łamania nakazów tradycji, lojalności czy porządku. Praworządne złe są diabły, niebieskie smoki i hobgobliny.

Neutralni źli (NZ) robią wszystko, co może im ująć na sucho, bez cienia współczucia czy skrupułów. Takich jest wiele drowów, niektóre giganty chmurowe oraz yugolothy.

Chaotyczne złe (CZ) stworzenia są bezwzględne i okrutne, a ich czyny napędza chciwość, nienawiść albo żądza krwi. Należą do nich demony, czerwone smoki oraz orki.

Charakter a Wieloświat

Dla wielu rozumnych stworzeń charakter jest kwestią moralnego wyboru. Ludzie, krasnoludy, elfy i inne humanoidalne rasy mogą wedle własnego wyboru podążać ścieżkami dobra albo zła, ładu albo chaosu. Zgodnie z mitami, dobrzy bogowie, którzy stworzyli te rasy, dali im wolną wolę, by same decydowały o swych czynach, gdyż rozumieli, że dobro bez wolności wyboru jest jedynie niewolnictwem.

Żli bogowie jednak stworzyli inne rasy, by im służyły. Mają one silną wrodzoną skłonność do postępowania zgodnie z wolą swych stwórców. Większość orków podziela

dziką i brutalną naturę orczego boga Gruumsha i skłania się ku złu. Jeśli ork wybierze dobry charakter, to i tak będzie się zmagał przez całe życie z wrodzoną tendencją do czynienia zła. (Nawet półorki czują utrzymujący się w nich wpływ orczego boga).

Charakter jest nieodłączną częścią natury niebian i czartów. Diabeł nie wybiera bycia praworządnym złym ani nie skłania się ku temu, to raczej esencja jego istnienia jest praworządna zła. Jeżeli w jakiś sposób przestanie być praworządny zły, to wówczas przestanie być diabłem.

Większość stworzeń niemających zdolności racjonalnego myślenia nie ma też charakteru – pod jego względem są **nieokreślone**. Takie stworzenia nie są zdolne do podejmowania moralnych lub etycznych decyzji i zachowują się zgodnie ze swoją zwierzęcą naturą. Przykładowo, rekiny są dzikimi drapieżnikami, ale nie są złe; nie posiadają charakteru.

Języki

Wybór rasy determinuje języki, którymi od początku może mówić twoja postać, zaś pochodzenie może pozwolić ci wybrać jeden lub więcej dodatkowych. Zanotuj te języki na karcie postaci.

Wybierz znane ci języki z tabeli Języki standardowe albo zdecyduj się na taki, który jest powszechnie używany w waszej kampanii. Za zgodą MP możesz zamiast tego wybrać język z tabeli Języki egzotyczne lub sekretne język, taki jak złodziejska grypsera lub druidyczny.

Niektóre z tych języków to w rzeczywistości całe rodziny językowe o wielu dialektach. Przykładowo, język pierwotny zawiera dialekty: powietrzny, wodny, płomienny, ziemny po jednym z każdej sfery żywiołów. Stworzenia posługujące się różnymi dialektami tego samego języka mogą się ze sobą porozumiewać.

Języki standardowe

Język	Główni użytkownicy	Alfabet
Elfi	Elfy	Elfi
Giganci	Ogry, giganci	Krasnoludzki
Gnomy	Gnomy	Krasnoludzki
Gobliński	Goblinoidy	Krasnoludzki
Krasnoludzki	Krasnoludy	Krasnoludzki
Niziołczy	Niziołki	Wspólny
Orczy	Orki	Krasnoludzki
Wspólny	Ludzie	Wspólny

Języki egzotyczne

Język	Główni użytkownicy	Alfabet
Głębinowy	Łupieżcy umysłu, obserwatorzy	–
Leśny	Fey	Elfi
Niebiański	Niebianie	Niebiański
Otchłanny	Demony	Piekielny
Piekielny	Diabły	Piekielny
Pierwotny	Żywiołaki	Krasnoludzki
Podwspólny	Kupcy z Underdarku	Elfi
Smoczy	Smoki, drakoni	Smoczy

Inspiracja

Inspiracja jest opcjonalną zasadą, którą Mistrz Podziemi może stosować w celu nagradzania cię za odgrywanie postaci zgodne z jej cechami osobowości, ideałami, więziami i słabościami. Używając inspiracji możesz na przykład: odwołać się do swojego współczucia dla uciśnionych (cecha osobowości), aby zapewnić sobie przewagę podczas negocjacji z księciem żebraków; powołać się na potrzebę ochrony rodzinnej wioski (więź), aby odnaleźć w sobie siłę do przełamania efektu rzuconej na ciebie kłątwy.

Zdobywanie inspiracji

Twój MP może przyznać ci inspirację z różnych powodów. Z reguły MP nagradza cię inspiracją za to, że odgrywasz postać przekonująco, interesująco i zgodnie z jej charakterem, uwzględniając niekorzyści wynikające z jej słabości lub więzi. MP powiadomi cię, w jaki sposób możesz zdobyć inspirację podczas gry.

Inspirację masz albo jej nie masz. Nie możesz zgromadzić wielu inspiracji na czarną godzinę.

Używanie inspiracji

Gdy masz inspirację, możesz wydać ją podczas testu ataku, rzutu obronnego lub testu cechy. Wydanie inspiracji zapewni ci ułatwienie w tym rzucie.

Ponadto, mając inspirację, możesz nagrodzić innego gracza za dobre odgrywanie postaci, błyskotliwe pomysły lub po prostu urozmaicenie gry. Kiedy inna postać gracza swym działaniem znacznie wzbogaca historię w zabawny i interesujący sposób, możesz oddać jej swoją inspirację.

Pochodzenie

Każda opowieść ma swój początek. Pochodzenie twojej postaci mówi o tym, skąd jesteś, jak doszło do tego, że prowadzisz życie poszukiwacza przygód, i jakie jest twoje miejsce w świecie. Twój wojownik może być odważnym rycerzem lub podstarzałym żołnierzem. Twoja magini może być uczoną albo rzemieślniczką. Twój łotr może być złodziejem gildii albo ulubieńcem publiczności występującym w roli błazna.

Określenie pochodzenia wzbogaca tożsamość twojej postaci o istotne szczegóły. Najważniejszym pytaniem, jakie można sobie zadać w związku z pochodzeniem, jest: co się zmieniło? Dlaczego nie robisz już tego, o czym mówi twoje pochodzenie, lecz wiesz awanturnicze życie? Skąd pochodziły fundusze na zakup twojego początkowego wyposażenia? A jeśli twoje pochodzenie wiąże się z majątkiem, to dlaczego nie masz więcej pieniędzy? Skąd wzięły się twoje umiejętności związane z twoją klasą? Co odróżnia cię od zwykłych osób o podobnym pochodzeniu?

Przykładowe warianty pochodzenia zawierają zarówno opis korzyści mechanicznych, jak i sugestie dotyczące odgrywania postaci.

Biegłości

Każde pochodzenie zapewnia postaci biegłość w dwóch umiejętnościach (opisanych w sekcji „Cechy postaci”).

Ponadto, większość z nich zapewnia postaci biegłość w używaniu określonych zestawów narzędzi (opisanych w sekcji „Wyposażenie”).

Gdyby postać miała otrzymać z dwóch różnych źródeł tę samą biegłość, to zamiast jej dublowania może wybrać inną biegłość tego samego rodzaju (w umiejętności albo w posługiwaniu się narzędziami).

Języki

Niektóre opcje pochodzenia umożliwiają postaci poznanie dodatkowych języków oprócz tych zapewnionych przez rasę. Zajrzyj do sekcji „Języki” opisanej wcześniej.

Wyposażenie

Każde pochodzenie wiąże się z zestawem początkowego wyposażenia. Nie otrzymasz go, jeśli używasz opcjonalnej zasady i samodzielnie kupujesz wyposażenie za pieniądze.

Sugerowana charakterystyka

Opis pochodzenia zawiera sugestię zgodnej z nim charakterystyki postaci. Możesz wybrać cechy osobowości, wylosować je albo wykorzystać jako inspirację do stworzenia własnych.

Personalizacja pochodzenia

Być może zechcesz dostosować niektóre szczegóły dotyczące pochodzenia tak, aby lepiej opisywały twoją postać lub pasowały do kampanii. Aby spersonalizować pochodzenie, możesz zamienić jedną z jego korzyści na inną, wybrać dowolne dwie umiejętności oraz wybrać łącznie dwa spośród języków lub biegłości w posługiwaniu się narzędziami zawartych w przykładowych opisach pochodzenia. Możesz posłużyć się zestawem wyposażenia otrzymywanym za pochodzenie albo kupić sprzęt za pieniądze, używając zasady opcjonalnej. (Jeżeli zdecydujesz się kupić wyposażenie, to nie otrzymasz gotowego zestawu zapewnionego przez klasę). Na koniec wybierz dwie cechy osobowości, jeden ideał, jedną więź i jedną słabość. Jeżeli nie możesz znaleźć elementu odpowiadającego twojemu wymarzonemu pochodzeniu, to spróbuj z MP stworzyć własny.

Wyposażenie

Monety znajdujące się w powszechnym użyciu mają kilka nominałów, których wartość oparta jest na rodzaju metalu użytego do ich wybitcia. Trzy najbardziej popularne spośród nich to sztuki złota (sz), sztuki srebra (ss) oraz sztuki miedzi (sm).

Za złotą monetę można kupić śpiwór, 15 metrów dobrej jakości liny lub kozę. Przeciętnie uzdolniony rzemieślnik jest w stanie zarobić jedną sztukę złota dziennie. Ten nominal jest najczęściej stosowanym sposobem określania zamożności, nawet jeśli używanie samych monet nie jest powszechne. Kupcy zawierający umowy warte setki lub tysiące sztuk złota rzadko rozliczają się za pomocą monet. Sztuki złota służą przeważnie określeniu wartości transakcji, a właściwa wymiana jest dokonywana przy użyciu sztabek złota, listów kredytowych lub cennych dóbr.

Jedna sztuka złota jest warta tyle, co dziesięć sztuk srebra – najpowszechniejszych monet wśród ludzi z gminu. Jedną sztuką srebra można opłacić pół dnia pracy robotnika albo zapłacić za butelkę oliwy do lampy lub jedną noc w marnej gospodzie.

Jedna sztuka srebra jest warta tyle, co dziesięć sztuk miedzi, które są powszechne wśród robotników i żebraków. Za jedną z nich można kupić świeczkę, pochodnię lub kawałek kredy.

Oprócz trzech najczęściej spotykanych rodzajów poszukiwacze przygód mogą natknąć się na monety wykonane z innych rzadkich i cennych materiałów. Sztuki elektrum (se) i sztuki platyny (sp) zazwyczaj pochodzą z zaginionych cywilizacji lub dawno upadłych królestw, a próba płacenia nimi może czasem wzbudzać podejrzenia lub niechęć. Sztuka elektrum warta jest pięć sztuk srebra, zaś sztuka platyny – dziesięć sztuk złota.

Typowa moneta waży około 10 gramów, więc pięćdziesiąt monet waży około 0,5 kilograma.

Standardowy kurs wymiany

Moneta	sm	ss	se	sz	sp
Miedź (sm)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Srebro (ss)	10	1	1/5	1/10	1/100
Elektrum (se)	50	5	1	1/2	1/20
Złoto (sz)	100	10	2	1	1/10
Platyna (sp)	1000	100	20	10	1

Sprzedż skarbów

W trakcie eksploracji lochów poszukiwacze przygód natrafiają na wiele możliwości zdobycia wyposażenia, broni, pancerzy i innych skarbów. Zazwyczaj łup można sprzedać po powrocie do miasta lub osady, o ile uda się znaleźć kupców zainteresowanych zdobytymi przedmiotami.

Uzbrojenie, pancerze i inne wyposażenie. Za nieuszkodzoną broń, pancerze czy inne elementy ekwipunku można zazwyczaj uzyskać na targu połowę ich nominalnej wartości. Bronie i pancerze używane przez potwory rzadko są jednak w wystarczająco dobrym stanie, by dało się je sprzedać.

Magiczne przedmioty. Sprzedaż magicznych przedmiotów jest problematyczna. Choć znalezienie kogoś, kto kupiłby zwój lub miksturę, nie jest zbyt trudne, to większość magicznych przedmiotów jest warta tak wiele, że pozwolić sobie na nie mogą tylko najbogatsi arystokraci. Podobnie trudno jest znaleźć zaklęcia lub magiczne przedmioty oferowane na sprzedaż, pomijając kilka powszechnie dostępnych rodzajów. Wartość magii wyryka

się prostemu wyrażeniu jej w złocie i zawsze powinna być tak traktowana.

Klejnoty, biżuteria i dzieła sztuki. Przedmioty tego typu zachowują swoją pełną wartość i można je wymienić na monety lub wykorzystać jako środek płatniczy w innych transakcjach. W przypadku nadzwyczaj wartościowych przedmiotów MP może zażądać znalezienia odpowiedniego kupca, zwykle w dużym mieście lub wśród licznej społeczności.

Towary handlowe. Wielu ludzi żyjących na pograniczu preferuje handel wymienny. Towary handlowe – sztaby żelaza, worki soli, żywy inwentarz itd. – zachowują podobnie jak dzieła sztuki czy klejnoty swoją pełną wartość i mogą być używane jako środek płatniczy.

Pancerze i tarcze

Światy gry są olbrzymim kobiercem utkany z przeróżnych kultur, charakteryzujących się różnymi stopniami rozwoju technologicznego. Dzięki temu poszukiwacze przygód mają dostęp do wielu rodzajów pancerzy, od skórni, przez kolczugi po kosztowne zbroje płytowe. Tabela Pancerze zawiera najpowszechniej dostępne rodzaje zbroi, które można znaleźć w grze, i dzieli je na trzy kategorie: lekki pancerz, średni pancerz i ciężki pancerz. Wielu wojowników uzupełnia swoje opancerzenie tarczą.

Tabela Pancerze określa cenę, wagę oraz inne cechy pancerzy i tarcz typowych dla światów gry.

Biegłość w używaniu pancerzy. Choć każdy może założyć zbroję czy przyczepić tarczę do ramienia, to jedynie odpowiednio wyszkoleni są w stanie skutecznie ich używać. Twoja klasa postaci zapewni biegłość w używaniu konkretnych rodzajów pancerzy. Noszenie pancerza, w którego używaniu twoja postać nie jest biegła, sprawia, że masz utrudnienie w testach cech, rzutach obronnych i testach ataku opartych na Sile lub Zręczności, a także nie możesz rzucić czarów.

Klasa Pancerza (KP). Zbroja chroni cię przed ciosami wrogów. Rodzaj założonego pancerza (i tarczy) określa bazową Klasę Pancerza postaci.

Ciężki pancerz. Ciężka zbroja przeszkadza w szybkim poruszaniu się i skradaniu. Jeśli w kolumnie Siła określona jest jakaś wartość, na przykład „Siła 15”, to pancerz zmniejsza szybkość postaci o 3 metry, chyba że jej Siła jest co najmniej równa podanej wartości.

Skradanie się. Jeśli w tabeli Pancerze w kolumnie Skradanie się występuje „utrudnienie”, to nosząca taki pancerz postać ma utrudnienie w testach Zręczności (Skradanie się).

Tarcze. Wykonane są zwykle z drewna lub metalu i trzymane w jednej ręce. Używanie tarczy zwiększa twoją Klasę Pancerza o 2. Możesz korzystać tylko z jednej tarczy na raz.

Lekki pancerz

Lekki pancerz wykonany z giętkich i cienkich materiałów jest idealnym rozwiązaniem dla poszukiwaczy przygód ceniących sobie szybkość i zwinność, gdyż oferuje pewien stopień ochrony, a jednocześnie nie ogranicza ruchów. Gdy nosisz lekki pancerz, twoja Klasa Pancerza jest równa sumie bazowej wartości ze zbroi i modyfikatora ze Zręczności.

Przeszywanica. Składa się z pikowanych warstw płótna i płatów bawełny.

Zbroja skórzana. Napierśnik i naramienniki tej zbroi są wykonane ze skóry utwardzonej poprzez gotowanie w oleju. Pozostałe elementy zrobiono z bardziej miękkich i elastycznych materiałów.

Ćwiekowana skóra. Wykonana jest z grubej, wytrzymałej i elastycznej skóry, wzmocnionej osadzonymi blisko siebie metalowymi ćwiekami.

Średni pancerz

Średni pancerz lepiej chroni postać, lecz również bardziej ogranicza ruchy. Gdy nosisz średni pancerz, twoja Klasa Pancerna równa jest sumie bazowej wartości ze zbroi i modyfikatora ze Zręczności, ograniczonego do +2.

Zbroja futrzana. Pancerz wykonany z grubych futer i skór jest powszechnie używany przez barbarzyńców, złe humanoidy i inne istoty niemające dostępu do narzędzi i materiałów potrzebnych do wykonania lepszej zbroi.

Koszulka kolcza. Wykonana jest ze splecionych ze sobą metalowych pierścieni i noszona pomiędzy warstwami miękkiej skóry lub płótna, dzięki czemu wytłumiony zostaje dźwięk trącego o siebie metalu. Koszulka kolcza oferuje przeciętny poziom ochrony górnych partii ciała.

Zbroja łuskowa. Składa się z kaftana i nogawic (może również mieć oddzielny fartuch) wykonanych ze skóry pokrytej zachodzący mi na siebie niczym rybie łuski kawałkami metalu. W skład zbroi wchodzi też rękawice.

Napiersnik. Wykonana z metalu i dopasowana do kształtu torsu metalowa płyta, noszona na warstwie cienkiej skóry, skutecznie chroni vitalne organy bohatera. Co prawda, ramiona i nogi nie są zbyt dobrze chronione, jednak dzięki temu zbroja nie jest wielkim obciążeniem dla używającej jej postaci.

Zbroja półpłytkowa. Składa się z dopasowanych metalowych elementów chroniących większość ciała noszącej ją osoby. Osłona nóg ogranicza się do prostych w konstrukcji nagolenników mocowanych skórzanymi paskami.

Ciężki pancerz

Spośród wszystkich rodzajów zbroi ciężki pancerz oferuje najwyższy stopień ochrony. Pokrywa całe ciało postaci i jest w stanie zatrzymać większość ataków. Jedynie wyszkoleni wojownicy potrafią sprostać jego wadze i gabarytom.

Ciężki pancerz nie pozwala ci na dodanie premii ze Zręczności do twojej Klasy Pancerna, ale jeśli twój modyfikator ze Zręczności jest ujemny, to nie zmniejsza on twojej KP.

Zbroja pierścieniowa. To skórzany pancerz z naszytymi na niego ciężkimi, metalowymi pierścieniami. Stanowi dobrą ochronę przed ciosami miecza czy topora, znacząco jednak ustępując kolczudze. Na używanie zbroi pierścieniowej decydują się zazwyczaj ci, których nie stać na kupno lepszej zbroi.

Kolczuga. Została wykonana ze splecionych ze sobą metalowych pierścieni, pod którymi znajduje się przesywanica chroniąca właściciela przed otarciami i impetem ciosów. W skład zbroi wchodzi rękawice.

Zbroja płytkowa. Pancerz wykonany jest z pionowych pasków metalu przynitowanych do skórzanej warstwy, zakładanej na pikowane ubranie. Ochronę stawów zapewnia elastyczna kolcza plecionka.

Zbroja płytowa. Składa się z zachodzących na siebie, dopasowanych metalowych elementów chroniących całe ciało. W skład zbroi wchodzi buty wykonane ze sztywnej i grubej skóry, hełm z opuszczaną zasłoną lub szczeliną wzrokową i grube warstwy pikowanego materiału zakładane pod pancerz. Dzięki paskom i sprzączkom ciężar zbroi jest równomiernie rozłożony na całe ciało.

Zakładanie i zdejmowanie pancerza

Czas potrzebny do założenia lub zdjęcia pancerza jest zależny od jego rodzaju.

Zakładanie. Czas potrzebny do założenia pancerza. Korzystasz z bazowej wartości KP zbroi tylko wtedy, gdy poświęcisz wymaganą ilość czasu na jej założenie.

Zdejmowanie. Czas potrzebny do zdjęcia pancerza. Jeśli ktoś ci pomaga, jesteś w stanie zdjąć zbroję w czasie krótszym o połowę.

Pancerze

Zbroja	Cena	Klasa Pancerna	Siła	Skradanie się	Waga
Lekki pancerz					
Przeszywanica	5 sz	11 + modyfikator z Zrc	—	Utrudnienie	4 kg
Zbroja skórzana	10 sz	11 + modyfikator z Zrc	—	—	5 kg
Ćwiekowana skóra	45 sz	12 + modyfikator z Zrc	—	—	6 kg
Średni pancerz					
Zbroja futrzana	10 sz	12 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	—	6 kg
Koszulka kolcza	50 sz	13 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	—	10 kg
Zbroja łuskowa	50 sz	14 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	Utrudnienie	22 kg
Napiersnik	400 sz	14 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	—	10 kg
Zbroja półpłytkowa	750 sz	15 + modyfikator z Zrc (maks. +2)	—	Utrudnienie	20 kg
Ciężki pancerz					
Zbroja pierścieniowa	30 sz	14	—	Utrudnienie	20 kg
Kolczuga	75 sz	16	Sił 13	Utrudnienie	27 kg
Zbroja płytkowa	200 sz	17	Sił 15	Utrudnienie	30 kg
Zbroja płytowa	1500 sz	18	Sił 15	Utrudnienie	32 kg
Tarcza					
Tarcza	10 sz	+2			3 kg

Zakładanie i zdejmowanie pancerza

Kategoria	Zakładanie	Zdejmowanie
Lekki pancerz	1 minuta	1 minuta
Średni pancerz	5 minut	1 minuta
Ciężki pancerz	10 minut	5 minut
Tarcza	1 akcja	1 akcja
Lekki pancerz	1 minuta	1 minuta
Średni pancerz	5 minut	1 minuta
Ciężki pancerz	10 minut	5 minut
Tarcza	1 akcja	1 akcja

Bronie

Twoja klasa zapewnia ci biegłość w posługiwaniu się różnymi rodzajami oręża, odzwierciedlając zarówno twój preferowany rodzaj broni, jak i styl walki właściwy danej klasie. Zdolność posługiwania się bronią – czy to łukiem, czy mieczem – może decydować o życiu lub śmierci podczas poszukiwania przygód.

W tabeli Bronie znajdziesz powszechnie używane w światach gry uzbrojenie, jego cenę i wagę, obrażenia zadawane przy trafieniu oraz specjalne właściwości. Każda z broni jest sklasyfikowana jako biała lub dystansowa. **Broń biała** jest używana do atakowania przeciwnika znajdującego w odległości do 1,5 metra, podczas gdy **broń dystansowa** służy do atakowania wroga z większych odległości.

Biegłość w broni

Twoja rasa, klasa i atuty zapewniają ci biegłość w posługiwaniu się konkretnymi rodzajami oręża. Dwie podstawowe kategorie to **bronie proste** i **żołnierskie**. Większość ludzi biegle posługuje się bronią prostą, powszechnie spotykaną wśród ludzi z gminu, taką jak pałki czy siekiery. Do skutecznego używania broni żołnierskich, do których zaliczają się miecze, topory czy halabardy, wymagany jest specjalny trening. Tego typu uzbrojenie jest preferowane przez większość wojowników, gdyż dzięki niemu mogą w pełni wykorzystać swoje wykształcenie i wybrany styl walki.

Biegłość w broni pozwala ci dodać premię z biegłości do testu wykonywanego nią ataku. Jeśli atakujesz bronią, w której twoja postać nie ma biegłości, to nie dodajesz premii z biegłości do testu ataku.

Właściwości broni

Wiele broni posiada specjalne właściwości związane ze sposobem ich używania, podane w tabeli Bronie.

Amunicja. Uzbrojenie o tej właściwości możesz wykorzystać jako broń dystansową tylko wtedy, gdy posiadasz pasującą do niego amunicję. Za każdym razem, gdy atakujesz, zużywasz jeden pocisk, przy czym wyciągnięcie go z kołczanu czy innego pojemnika jest częścią ataku (załadowanie jednoręcznej broni wymaga wolnej ręki). Po zakończeniu walce możesz odzyskać połowę wystrzelonej amunicji, jeśli poświęcisz minutę na przeszukanie pobojuwiska.

Jeśli wykorzystujesz uzbrojenie o tej właściwości do walki wręcz, traktujesz ją jako broń improwizowaną. Proca musi zostać załadowana, aby można nią było zadać obrażenia w walce wręcz.

Ciężka. Małe stworzenia wykonują testy ataku z utrudnieniem. Masa i rozmiar ciężkiej broni czynią ją zbyt nieporęczną dla Małych stworzeń, by mogły jej skutecznie używać.

Dalekosiężna. Twoja strefa ataku jest o 1,5 metra większa, gdy atakujesz taką bronią lub określasz warunki do ataku okazijnego wykonywanego przy jej pomocy.

Dwuręczna. Broń wymaga dwóch rąk, by nią atakować.

Finezynna. Gdy używasz broni o tej właściwości, możesz wybrać, czy chcesz użyć modyfikatora z Siły, czy Zręczności do testu ataku i rzutu na obrażenia. Musisz użyć tego samego modyfikatora do obu rzutów.

Lekka. Ten rodzaj oręża jest niewielki i wyjątkowo poręczny, dzięki czemu nadaje się idealnie do walki dwiema broniąmi.

Ładowanie. Ze względu na czas potrzebny do załadowania tej broni możesz wystrzelić z niej tylko raz w ramach akcji, akcji dodatkowej lub reakcji przeznaczonej na atak, niezależnie od tego, ile ataków możesz wykonać normalnie.

Półtoraręczna. Możesz władać tą bronią, używając jednej lub obu rąk. Przy właściwości podana jest w nawiasie ilość obrażeń, której używasz, gdy atakujesz bronią trzymaną oburącz.

Rzucana. Bronią o tej właściwości można rzucić, wykonując atak dystansowy. Jeśli jest to broń biała, korzystasz z tego samego modyfikatora w teście ataku i rzucie na obrażenia, co przy walce wręcz. Przykładowo, gdy rzucasz toporkiem, używasz modyfikatora z Siły, a gdy rzucasz sztylblem, możesz wybrać modyfikator z Siły albo Zręczności, ponieważ jest to broń finezyjna.

Specjalna. Używanie broni o tej właściwości określają dodatkowe zasady wyjaśnione w opisie broni (patrz sekcja „Bronie specjalne”).

Zasięg. Każda broń, której można użyć do ataków dystansowych, ma określony zasięg podany w nawiasie i wyrażony w metrach. Pierwsza liczba oznacza zasięg normalny, a druga – zasięg daleki. Jeśli atakujesz cel znajdującego się poza zasięgiem normalnym broni, masz utrudnienie w teście ataku. Nie możesz atakować celu znajdującego się poza zasięgiem dalekim twojej broni.

Bronie improwizowane

Czasami postać jest pozbawiona broni i musi walczyć tym, co wpadnie jej w ręce. Bronią improwizowaną określamy wszystko, co można chwycić jedną lub obiema rękami i wykorzystać do ataku – stłuczoną butelkę, nogę od stołu, patelnię, koło od wozu czy martwego goblina.

Nieraz broń improwizowana jest bardzo podobna do normalnej broni i może być tak traktowana. Przykładowo, noga od stołu jest podobna do pałki. Za zgodą MP postać wyszkolona w używaniu danego oręża może używać podobnych rzeczy jako takiej broni i korzystać ze swojej premii z biegłości.

Przedmiot niepodobny do żadnej broni zadaje 1k4 obrażeń (MP określa typ obrażeń odpowiedni dla danego obiektu). Postać, która wykonuje atak wręcz bronią dystansową lub rzuca bronią białą pozbawioną właściwości rzucana, również zadaje 1k4 obrażeń. Rzucana broń improwizowana posiada zasięg normalny równy 6 metrom i zasięg daleki równy 18 metrom.

Bronie posrebrzane

Niektóre potwory niepodatne lub odporne na niemagiczne bronie można zranić srebrną bronią, więc przezornie poszukiwacze przygód często inwestują trochę dodatkowych pieniędzy, by posrebrzyć swoje uzbrojenie. Na pokrycie srebrem jednej sztuki broni albo dziesięciu sztuk amunicji trzeba wydać 100 sz. Koszt ten odzwierciedla nie tylko cenę materiału, lecz także czas i umiejętności potrzebne do tego, by dodać srebro do broni bez zmniejszenia jej skuteczności.

Bronie specjalne

Poniżej opisane zostały bronie ze specjalnymi zasadami używania.

Lanca. Masz utrudnienie w testach ataku, jeśli używasz lancy przeciwko celowi znajdującemu się do 1,5 metra od ciebie. Ponadto lancę musisz trzymać oburącz, jeśli nie dosiadasz wierzchowca.

Sieć. Duża lub mniejsza istota trafiona siecią zostaje unieruchomiona. Przeciwników Wielkich lub większych oraz pozbawionych kształtu nie da się unieruchomić za pomocą sieci. Trafione stworzenie może wykorzystać akcję na wykonanie testu Siły o ST 10, by uwolnić siebie lub inną istotę znajdującą się w jego strefie ataku. Zadanie sieci 5 punktów obrażeń ciętych (KP 10) uwalnia stworzenie bez robienia mu krzywdy, kończąc stan unieruchomienia i niszcząc sieć.

Jeśli użyjesz swojej akcji, bonusowej akcji lub reakcji, by zaatakować za pomocą sieci, możesz wykonać tylko jeden atak niezależnie od ilości ataków, które mógłbyś wykonać. Przykładowo, jeśli wojownik mogący wykonać dwa ataki dzięki umiejętności Dodatkowy atak zdecyduje by jednym z tych ataków był atak siecią, nie może on wykonać drugiego ataku.

Wyposażenie poszukiwaczy przygód

Poniżej znajdują się opisy przedmiotów, których stosowanie wymaga specjalnych zasad lub dodatkowego wyjaśnienia.

Antidotum. Stworzenie, które wypije fiołkę tego płynu, przez następną godzinę ma ułatwienie w rzutach obronnych przeciw truciznom. Mikstura nie działa na konstrukty i nieumarłych.

Bloczek z blokadą. Wielokrążek wraz z liną zakończoną hakiem umożliwiającym przyczepienie przedmiotów. Bloczek pozwala ci podnieść ciężar czterokrotnie większy, niż wynosi twój normalny limit podnoszenia.

Druidyczny fetysz. Gałązka jemioli albo ostrokrzewu, różdżka lub berło wykonane z cisu bądź innego specjalnego drewna, kostur wycięty w całości z żywego drzewa lub totem zawierający pióra, futro, kości i zęby świętych zwierząt. Druid może używać takich przedmiotów jako magicznego fokusu.

Fokus magii wtajemniczeń. Specjalny przedmiot, zaprojektowany do skupiania mocy czarów wtajemniczeń – kula, kryształ, berło, specjalnie skonstruowany kostur, drewniana różdżka lub inna, podobna rzecz. Zaklinacze, czarownicy i magowie mogą go używać jako magicznego fokusu.

Bronie

Nazwa	Cena	Obrażenia	Waga	Właściwości
<i>Proste bronie białe</i>				
Buława	5 sz	1k6 obuchowe	2 kg	—
Drąg	2 ss	1k6 obuchowe	2 kg	Półtoraręczna (1k8)
Lekki młot	2 sz	1k4 obuchowe	1 kg	Lekka, rzucana (zasięg 6/18)
Maczuga	2 ss	1k8 obuchowe	5 kg	Dwuręczna
Oszczep	5 ss	1k6 kłute	1 kg	Rzucana (zasięg 9/38)
Pałka	1 ss	1k4 obuchowe	1 kg	Lekka
Toporek	5 sz	1k6 cięte	1 kg	Lekka, rzucana (zasięg 6/18)
Sierp	1 sz	1k4 cięte	1 kg	Lekka
Sztylet	2 sz	1k4 kłute	0,5 kg	Finezyjna, lekka, rzucana (zasięg 6/18)
Włócznia	1 sz	1k6 kłute	1,5 kg	Półtoraręczna (1k8), rzucana (zasięg 6/18)
<i>Proste bronie dystansowe</i>				
Krótki łuk	25 sz	1k6 kłute	1 kg	Amunicja (zasięg 24/96), dwuręczna
Kusza lekka	25 sz	1k8 kłute	2,5 kg	Amunicja (zasięg 24/96), dwuręczna, ładowanie
Proca	1 ss	1k4 obuchowe	—	Amunicja (zasięg 9/36)
Strzałka	5 sm	1k4 kłute	0,125 kg	Finezyjna, rzucana (zasięg 6/18)
<i>Żołnierskie bronie białe</i>				
Bicz	2 sz	1k4 cięte	1,5 kg	Dalekosiężna, finezyjna
Glewia	20 sz	1k10 cięte	3 kg	Ciężka, dalekosiężna, dwuręczna
Halabarda	20 sz	1k10 cięte	3 kg	Ciężka, dalekosiężna, dwuręczna
Kiścień	10 sz	1k8 obuchowe	1 kg	—
Lanca	10 sz	1k12 kłute	3 kg	Dalekosiężna, specjalna
Miecz długi	15 sz	1k8 cięte	1,5 kg	Półtoraręczna (1k10)
Miecz dwuręczny	50 sz	2k6 cięte	3 kg	Ciężka, dwuręczna
Miecz krótki	10 sz	1k6 kłute	1 kg	Finezyjna, lekka
Młot bojowy	15 sz	1k8 obuchowe	1 kg	Półtoraręczna (1k10)
Młot dwuręczny	10 sz	2k6 obuchowe	5 kg	Ciężka, dwuręczna

Nazwa	Cena	Obrażenia	Waga	Właściwości
Morgensztern	15 sz	1k8 kłute	2 kg	—
Nadziak	5 sz	1k8 kłute	1 kg	—
Pika	5 sz	1k10 kłute	9 kg	Ciężka, dalekosiężna, dwuręczna
Rapier	25 sz	1k8 kłute	1 kg	Finezyjna
Sejmitar	25 sz	1k6 cięte	1,5 kg	Finezyjna, lekka
Topór bojowy	10 sz	1k8 cięte	2 kg	Półtoraręczna (1k10)
Topór dwuręczny	30 sz	1k12 cięte	3,5 kg	Ciężka, dwuręczna
Trójząb	5 sz	1k6 kłute	2 kg	Półtoraręczna (1k8), rzucana (zasięg 6/18)
<i>Żołnierskie bronie dystansowe</i>				
Długi łuk	50 sz	1k8 kłute	1 kg	Amunicja (zasięg 45/180), ciężka, dwuręczna
Dmuchawka	10 sz	1 kłute	0,5 kg	Amunicja (zasięg 7,5/30), ładowanie
Kusza ciężka	50 sz	1k10 kłute	9 kg	Amunicja (zasięg 30/120), ciężka, dwuręczna, ładowanie
Kusza ręczna	75 sz	1k6 kłute	1,5 kg	Amunicja (zasięg 9/36), lekka, ładowanie
Sieć	1 sz	—	1,5 kg	Rzucana (zasięg 1,5/4,5), specjalna

Kajdany. Za pomocą metalowych oków można skrepić Małe lub Średnie stworzenie. Wyślizgnięcie się z nich wymaga udanego testu Zręczności o ST 20, zaś ich rozerwanie – testu Siły o ST 20. Każdy zestaw kajdan sprzedawany jest wraz z pasującym do niego kluczem. Aby otworzyć je bez niego, trzeba być biegłym w używaniu narzędzi złodziejskich i zdać test Zręczności o ST 15. Kajdany mają 15 PW.

Kolczatki. Wypełniona kolczatkami torba zawiera ich dość, by w ramach akcji można było pokryć nimi obszar 1,5 x 1,5 metra. Każde stworzenie, która wchodzi na ten obszar, musi wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 15. W przypadku niepowodzenia zatrzymuje się na tę turę i otrzymuje 1 obrażenie kłute. Otrzymanie tego obrażenia sprawia, że szybkość stworzenia zostaje zmniejszona o 3 metry, dopóki nie odzyska ono przynajmniej jednego PW. Stworzenie poruszające się połową szybkości nie musi wykonywać rzutu obronnego.

Kołczan. Mieści w sobie do 20 strzał.

Książka. Może zawierać poezję, opisy historycznych wydarzeń, informacje z określonej dziedziny wiedzy, diagramy i notatki dotyczące gnomich urzędzeń lub cokolwiek, co da się przedstawić za pomocą tekstu i obrazków. Książka zawierająca zaklęcia to księga czarów.

Księga czarów. Przedmiot niezwykle istotny dla magów, będący zwykle oprawioną w skórę księgą liczącą 100 pustych welinowych stron, odpowiednich do zapisywania czarów.

Kulki metalowe. W ramach akcji możesz rozsypać te niewielkie metalowe kulki na równej powierzchni o wielkości 3 x 3 metry. Stworzenie przemieszczające się przez ten obszar musi wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 10. W przypadku niepowodzenia zostaje powalone. Stworzenie poruszające się połową szybkości nie musi wykonywać rzutu obronnego.

Kwas. W ramach swojej akcji możesz oblać kwasem stworzenie znajdujące się nie dalej niż 1,5 metra od ciebie lub rzucić fiolką na odległość do 6 metrów, tak by rozbiła się przy uderzeniu. W obu przypadkach musisz wykonać atak dystansowy przeciwko istocie lub przedmiotowi, traktując fiolkę z kwasem jako broń improwizowaną. Przy trafieniu cel otrzymuje 2k6 obrażeń od kwasu.

Lampa. Daje jasne światło w promieniu 4,5 metra i słabe światło w promieniu dalszych 9 metrów. Jedna butelka (0,5 litra) oleju wystarcza na 6 godzin.

Latarnia kierunkowa. Świeci stożkiem jasnego światła na 18 metrów i słabego światła na dalsze 18 metrów. Jedna butelka (0,5 litra) oleju wystarcza na 6 godzin.

Latarnia zamykana. Daje jasne światło w promieniu 9 metrów i słabe światło w promieniu dalszych 9 metrów. Jedna butelka (0,5 litra) oleju wystarcza na 6 godzin. W ramach akcji możesz opuścić zasłonę, ograniczając obszar świecenia do słabego światła w promieniu 1,5 metra.

Lina. Zarówno konopna, jak i jedwabna lina mają 2 PW i mogą zostać rozerwane przy udanym teście Siły o ST 17.

Lunetka. Obiekty obserwowane przez lunetkę zostają dwukrotnie powiększone.

Łańcuch. Ma 10 PW i może zostać rozerwany przy udanym teście Siły o ST 20.

Łom. Zapewnia ułatwienie w testach Siły, gdy można go użyć jako dźwigni.

Menzażka. Niewielkie blaszane pudełko zawierające kubek i podstawowe sztućce. Pudełko można rozłączyć i wykorzystać jedną część jako patelnię, a drugą jako talerz lub płytką miskę.

Mikstura leczenia. Każdy, kto wypije magiczny czerwony płyn natychmiast odzyskuje 2k4 + 2 PW. Wypicie lub podanie komuś mikstury wymaga wykorzystania akcji.

Namiot. Proste, przenośne schronienie wykonane z płótna zapewnia miejsce do spania dla dwóch osób.

Ogień alchemiczny. Kleista, lepka substancja, która zapala się samoistnie w kontakcie z powietrzem. W ramach akcji możesz rzucić fiolką na odległość do 6 metrów, tak by rozbiła się przy uderzeniu. Wykonaj atak dystansowy przeciwko stworzeniu lub obiektowi, traktując fiolkę jako broń improwizowaną. Po trafieniu cel otrzymuje 1k4 obrażeń od ognia na początku każdej ze swych tur. Ofiara może w ramach swojej akcji wykonać test Zręczności o ST 10, by ugasić płomień.

Olej. Zwykle jest sprzedawany w glinianych butelkach o pojemności 0,5 litra. W ramach swojej akcji możesz oblać nim stworzenie znajdujące się do 1,5 metra od ciebie lub rzucić butelką na odległość do 6 metrów, tak by rozbiła się przy uderzeniu. Wykonaj atak dystansowy przeciwko stworzeniu lub obiektowi, traktując butelkę z olejem jako broń improwizowaną. Przy trafieniu cel zostaje pokryty olejem. Jeśli otrzyma obrażenia od ognia, zanim olej wyschnie (po upływie 1 minuty), to sta-

je w płomieniach i otrzymuje dodatkowe 5 obrażeń od ognia. Możesz także rozlać olej na płaskiej powierzchni o wymiarach 1,5 x 1,5 metra. Po podpaleniu oleju ogień utrzymuje się przez 2 rundy, zadając 5 punktów obrażeń od ognia każdemu stworzeniu, które wejdzie w płonący obszar lub zakończy w nim swoją turę. Stworzenie może otrzymać te obrażenia tylko raz na turę.

Pochodnia. Pali się przez godzinę, zapewniając jasne światło w promieniu 6 metrów i słabe światło w promieniu następnych 6 metrów. Udany atak wręcz wykonany pochodnią zadaje 1 obrażenie od ognia.

Podstawowa trucizna. Zawarta w fiolce trucizna wystarczy do pokrycia jednej broni kłutej lub siecznej albo trzech sztuk amunicji. Nałożenie trucizny wymaga poświęcenia akcji. Stworzenie trafione zatrutą bronią musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 10. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k4 obrażeń od trucizny. Po nałożeniu na broń trucizna zachowuje swoje właściwości przez 1 minutę, a potem wysycha.

Pojemnik na belty. Drewniana skrzyneczka jest wystarczająco duża, by pomieścić do 20 sztuk amunicji do kuszy.

Potrask. Możesz wykorzystać akcję, by rozstawić potrzask, który po rozłożeniu jest zębatym stalowym pierścieniem z umieszczoną pośrodku wrażliwą na nacisk płytką. Całość jest przymocowana mocnym łańcuchem do wbitego w ziemię kołka, drzewa lub innego nieruchomego obiektu. Stworzenie, która staje na płytce, musi wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 13. W przypadku niepowodzenia otrzymuje 1k4 obrażeń kłutych i zatrzymuje się. Do czasu uwolnienia się jej ruch ograniczony jest długością łańcucha (przeważnie 1,5 metra). Stworzenie może w ramach swojej akcji wykonać test Siły o ST 13, aby uwolnić z potrzasku siebie (lub inną schwytaną istotę). W przypadku każdego niepowodzenia w tym teście schwytana istota otrzymuje 1 obrażenie kłute.

Przeośny taran. Możesz wykorzystać go do wyważenia drzwi, co zapewni ci premię +4 w teście Siły. Jeśli inna postać pomaga ci użyć tarana, masz ułatwienie w tym teście.

Racje żywnościowe. Składają się z jedzenia zachowującego świeżość podczas długich podróży, takiego jak paski suszonego mięsa, suchary, orzechy i suszone owoce.

Szkoło powiększające. Soczewka umożliwia dokładniejsze obejrzenie małych przedmiotów, można nią także zastąpić krzesiwo. Rozpalenie ognia przy jej pomocy wymaga światła jasnego jak słoneczne, hubki i około 5 minut. Szkoło powiększające zapewnia ułatwienie w testach cech podczas prób oględzin i wyceny przedmiotów, które są małe lub zawierają dużo szczegółów.

Świeczka. Przez godzinę świeci jasnym światłem w promieniu 1,5 metra i słabym światłem w promieniu następnego 1,5 metra.

Święty symbol. Jest to reprezentacja bóstwa lub całego panteonu. Może być amuletem z symbolem bóstwa, emblematem wyrytym bądź inkrustowanym na tarczy lub niewielkim relikwiarzem z fragmentem świętej relikwii. Kleryk lub paladyn mogą używać świętego symbolu jak magicznego fokusu. Aby było to możliwe, święty symbol musi być trzymany w dłoni, noszony w widocznym miejscu lub umieszczony na tarczy.

Torba. W skórzanym lub płóciennym worku można zmieścić, na przykład, 20 pocisków do procy albo 50 igieł do dmuchawki. Wersja z przegródkami do przechowywania składników czarów nosi nazwę torby na komponenty.

Torba na komponenty. To niewielka, wodoszczelna, pełna przegródek skórzana torba, służąca do przechowywania niezbędnych do rzucania zaklęć komponentów, z pominięciem tych, które mają koszt podany w opisie czaru.

Torba lekarska. Skórzana torba zawierająca bandaże, maści i łupki w ilości wystarczającej do dziesięciokrotnego użycia. W ramach swojej akcji możesz użyć torby lekar-

skiej, aby ustabilizować istotę mającą 0 PW bez potrzeby wykonywania testu Mądrości (Medycyna).

Tuba na mapy lub zwoje. Wykonana ze skóry tuba może pomieścić do dziesięciu zwiniętych arkuszy papieru lub do pięciu rulonów pergaminu.

Waga kupiecka. Składa się ze wskaźnika, szalek i zestawu odważników o wadze do 1 kilograma. Umożliwia dokładne określenie masy niewielkich obiektów, takich jak metale szlachetne czy towary handlowe, dzięki czemu łatwiej je wycenić.

Woda święcona. W ramach akcji możesz oblać nią stworzenie znajdujące się do 1,5 metra od ciebie lub rzucić fiolką na odległość do 6 metrów, tak by rozbiła się przy uderzeniu. Wykonaj atak dystansowy przeciwko stworzeniu lub obiektowi, traktując fiolkę z wodą święconą jako broń improwizowaną. Przy trafieniu cel otrzymuje 2k6 obrażeń od światłości, jeśli jest czartem lub nieumarłym. Kleryk lub paladyn mogą odprawić specjalny rytuał, by poświęcić wodę. Trwa on godzinę i wymaga zużycia sproszkowanego srebra o wartości 25 sz oraz komórki czaru 1. kręgu.

Zamek. Stanowi komplet wraz z kluczem. Aby otworzyć go bez klucza, należy być biegłym w używaniu narzędzi złodziejskich i zdać test Zręczności o ST 15. MP może umożliwić zakup droższych i lepszych zamków.

Zestaw do rozpalać ognia. Niewielki pojemnik zawiera krzemień, krzesiwo i podpałkę (zwykle hubkę lub kawałek materiału nasączonego olejem) używane do rozniecenia ognia. Zapalenie pochodni lub innego przedmiotu z wystarczającą ilością odsłoniętego paliwa wymaga poświęcenia akcji. Rozpalenie jakiegokolwiek innego ognia trwa 1 minutę.

Zestaw wędkarski. Składa się z drewnianej wędki, jedwabnej żyłki, korkowych spławików, stalowych haczyków, ołowianych ciężarków, sztucznej przynęty i sieci o małych oczkach.

Zestaw wspinaczkowy. W jego skład wchodzi haki wspinaczkowe, szpice zakładane na buty, rękawice i uprząż. Możesz w ramach akcji skorzystać z zestawu, by założyć punkt asekuracyjny. Dzięki temu nie spadniesz niżej niż 7,5 metra od niego, ale nie możesz też wspiąć się dalej niż 7,5 od niego, póki się od niego nie odczepisz.

Zestawy wyposażenia

Ekwipunek startowy zapewniany przez klasę postaci składa się z przydatnych poszukiwaczowi przygód przedmiotów zebranych w zestaw. Opis i zawartość każdego z nich znajdziesz poniżej. Jeśli zdecydujesz się na kupno początkowego wyposażenia, możesz nabyć te zestawy za wymienioną w opisie cenę, co może okazać się tańszym rozwiązaniem niż kupowanie osobno poszczególnych przedmiotów.

Zestaw artysty (40 sz). Składa się z plecaka, spiwora, 2 kostiumów, 5 świeczek, racji żywnościowych na 5 dni, bukłaka i zestawu do charakteryzacji.

Zestaw badacza podziemi (12 sz). Składa się z plecaka, łomu, młotka, 10 haków wspinaczkowych, 10 pochodni, zestawu do rozpalać ognia, racji żywnościowych na 10 dni i bukłaka. Ponadto do boku plecaka przymocowane jest 15 metrów konopnej liny.

Zestaw dyplomaty (39 sz). Składa się z kufra, 2 tub na mapy i zwoje, zestawu dobrej jakości ubrań, kałamarza, pióra, lampy, 2 butelek oleju, 5 kart papieru, fiolki z perfumami, laku i mydła.

Zestaw kapłana (19 sz). Składa się z plecaka, koca, 10 świeczek, zestawu do rozpalać ognia, puszek na datki, kadzielnicy, 2 bryłek kadzidła, szaty liturgicznej, racji żywnościowych na 2 dni i bukłaka.

Zestaw odkrywcy (10 sz). Składa się z plecaka, spiwora, menażki, zestawu do rozpalać ognia, 10 pochodni, ra-

cji żywnościowych na 10 dni i bukłaka. Ponadto do boku plecaka przymocowane jest 15 metrów konopnej liny.

Zestaw uczonego (40 sz). Składa się z plecaka, uczonej książki, kałamarza, pióra, 10 arkuszy pergaminu, małej torbki piasku i niewielkiego noża.

Zestaw włamywacza (16 sz). Składa się z plecaka, torby z 1000 metalowych kulek, 3 metrów sznurka, dzwonka, 5 świeczek, łomu, młotka, 10 haków wspinaczkowych, zamykanej latarni, 2 butelek oleju, racji żywnościowych na 5 dni, zestawu do rozpalania ognia i bukłaka. Ponadto do boku plecaka przymocowane jest 15 metrów konopnej liny.

Narzędzia

Narzędzia pomagają ci zrobić coś, co nie byłoby możliwe bez nich, na przykład wykonać lub naprawić przedmiot, sfalszować dokument albo otworzyć zamek bez klucza. Twoja rasa, klasa, pochodzenie i atuty zapewniają ci biegłość w używaniu określonych rodzajów narzędzi, dzięki czemu możesz dodać premię z biegłości do testu cechy, gdy z nich korzystasz. Używanie narzędzi nie jest powiązane z jedną cechą, ponieważ biegłość reprezentuje szeroką wiedzę dotyczącą ich zastosowań. Przykładowo, MP może uznać, że wymagany jest test Zręczności, by określić, czy udało ci się stworzyć misterną figurkę przy użyciu narzędzi snycerza, albo test Siły, gdy próbujesz wyrzeźbić coś w wyjątkowo twardym drewnie.

Instrument muzyczny. W tabeli Narzędzia podano wiele przykładów powszechnie używanych instrumentów. Jeśli masz biegłość w którymś z nich, możesz dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech związanych z grą na nim. Bard może korzystać z instrumentu jako magicznego fokusu. Gra na każdym z instrumentów wymaga osobnej biegłości.

Narzędzia rzemieślnicze. Tabela zawiera przykłady typowych zestawów narzędzi, zawierających wszystkie potrzebne elementy do zajmowania się określonym rzemiosłem. Biegłość w korzystaniu z narzędzi rzemieślniczych pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas używania zestawu, przy czym do każdego rodzaju rzemiosła potrzebna jest osobna biegłość.

Narzędzia złodziejskie. Ten zestaw narzędzi zawiera komplet wytrychów, niewielki pilnik, małe lusterko na metalowej ręczce, nożyczki o wąskich ostrzach i szczypcę. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas prób rozbrajania pułapek i otwierania zamków.

Zestaw do charakteryzacji. Torba z kosmetykami, farby do włosów i niewielkie rekwizyty pozwalają ci stworzyć przebranie zmieniające twój wygląd. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas prób przebierania się.

Zestaw do gry. Obejmuje wiele różnych elementów potrzebnych do przeprowadzenia rozgrywki w daną grę, łącznie z kośćmi i zestawami kart (do gier takich jak Stawka Trzech Smoków). W tabeli Narzędzia podano najczęściej spotykane, ale istnieje wiele innych rodzajów gier. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas gry, przy czym do każdego zestawu potrzebna jest osobna biegłość.

Zestaw fałszerza. Niewielkie pudełko zawiera różne rodzaje papieru i pergaminu, pióra i atramenty, pieczęcie i laki, płatki srebra i złota oraz inne materiały potrzebne do stworzenia przekonujących podróbek dokumentów. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas prób fałszerstwa.

Narzędzia nawigatora. Zestaw instrumentów używanych do nawigacji na morzu. Biegłość w używaniu narzędzi nawigatora pozwala ci wyznaczać kurs statku i korzystać z map. Oprócz tego, gdy korzystasz z tych narzędzi, możesz dodać swoją premię z biegłości do testów cech sprawdzających, czy nie zgubisz się na morzu.

Zestaw truciciela. W jego skład wchodzi fiolki, chemikalia i inne przedmioty niezbędne do sporządzania trucizn. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas warzenia trucizn lub ich używania.

Zestaw zielarza. Zawiera różne narzędzia, takie jak sekator, moździerz i tłuczek, oraz woreczki i fiolki wykorzystywane przez zielarzy do tworzenia leków i mikstur. Biegłość w korzystaniu z zestawu pozwala ci dodać premię z biegłości do wszystkich testów cech podczas identyfikowania ziół lub ich stosowania. Jest też niezbędna do stworzenia antidotum oraz mikstury leczenia.

Cechy postaci

Fizyczne i umysłowe możliwości każdego stworzenia są reprezentowane przez sześć cech:

- **Siła**, miara tężyzny fizycznej
- **Zręczność**, miara zwinności
- **Kondycja**, miara wytrzymałości
- **Inteligencja**, miara pamięci i zdolności rozumowania
- **Mądrość**, miara percepcji i wnikliwości
- **Charyzma**, miara siły osobowości

Czy twoja postać jest nabita mięśniami i przenikliwa? Bystra i czarująca? Zwinna i odporna? Wartości cech stanowią szkic możliwości postaci, z uwzględnieniem zarówno jej mocnych, jak i słabych stron.

Na wartościach tych sześciu cech opierają się trzy najważniejsze typy rzutów w grze: test cechy, rzut obronny i test ataku. We wstępie niniejszego podręcznika opisano podstawową zasadę wykonywania tych rzutów: rzuć k20, dodaj modyfikator z odpowiedniej cechy i porównaj w wyznaczoną liczbą.

Wartości cech i modyfikatory

Wielkość każdej cechy jest określana wartością liczbową. Wartość każdej cechy jest nie tylko miarą wrodzonych zdolności, lecz także obejmuje efekty treningu i doświadczenie w czynnościach na niej opartych.

Średni poziom ludzkiej cechy to 10 lub 11, ale poszukiwacze przygód oraz liczne potwory charakteryzują się ponadprzeciętnymi cechami. Wartość 18 to maksimum dla zwykłych osób. Poszukiwacze przygód mogą jednak mieć cechy o wartości 20, a potwory i boskie istoty – nawet 30.

Każda cecha ma również modyfikator będący jej pochodną i mieszczący się w zakresie -5 (dla cechy równej 1) do +10 (dla cechy równej 30). Tabela Wartości cech i modyfikatory zestawia modyfikatory cech dla możliwych wartości od 1 do 30.

Wartości cech i modyfikatory

Wartość	Modyfikator
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

Aby obliczyć modyfikator bez zerkania w tabelę, od wartości cechy odejmij 10, po czym podziel wynik przez 2, zaokrąglając w dół.

Modyfikatory pojawiają się w grze o wiele częściej niż wartości cech, ponieważ wpływają na prawie każdy test ataku, test cechu i rzut obronny.

Ułatwienie i utrudnienie

Czasami opis zdolności specjalnej lub czaru mówi, że masz ułatwienie lub utrudnienie w teście cechy, rzucie obronnym lub teście ataku. W takim przypadku dorzuć do testu drugą k20. Wykorzystaj wyższy z dwóch uzyskanych wyników, jeśli masz ułatwienie, a niższy, jeśli masz utrudnienie. Przykładowo, jeśli masz utrudnienie, a na kościach wypadło 17 i 5, to używasz 5, zaś jeśli masz w tym teście ułatwienie, to wybierasz wynik 17.

Jeśli na test mają wpływ różne okoliczności zapewniające ci ułatwienie bądź utrudnienie, to nie dodajesz więcej niż jednej kości. Przykładowo, gdy dwa korzystne warunki zapewniają ci ułatwienie, to i tak rzucasz tylko jedną dodatkową k20.

Jeżeli okoliczności zapewniają ci jednocześnie ułatwienie i utrudnienie w rzucie, to nie korzystasz z żadnego z nich i rzucasz normalnie jedną k20. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy wiele czynników powoduje utrudnienie, a tylko jeden ułatwienie, albo odwrotnie. W takiej sytuacji nie masz ani ułatwienia, ani utrudnienia.

Gdy masz ułatwienie lub utrudnienie, a jakiś element gry, na przykład niziołcza zdolność Szczęście, pozwala ci przetrząść lub zamienić rzut na k20, to przetrząscasz lub zamieniasz tylko jedną, wybraną przez siebie kość. Przykładowo, gdy mający ułatwienie lub utrudnienie niziołek wyrzuca 1 i 13, to może skorzystać ze swojej zdolności Szczęście, by przetrząść jedynekę.

Ułatwienia i utrudnienia są z reguły powodowane przez zdolności specjalne, akcje lub czary. Może je też wywołać inspiracja. MP może także zdecydować, że okoliczności w jakiś sposób wpływają na test, i narzucić ci ułatwienie lub utrudnienie.

Premia z biegłości

Postacie mają premię z biegłości zależną od swojego poziomu. Posiadają ją także potwory, co uwzględnia sekcja ich statystyk. Premii tej używa się podczas testów cech, rzutów obronnych i testów ataku.

Premia z biegłości może być dodana do pojedynczego rzutu tylko raz. Przykładowo, jeśli dwie różne zasady mówią, że możesz dodać premię z biegłości do rzutu obronnego na Mądrość, to i tak dodajesz ją tylko raz, gdy wykonujesz rzut.

Zdarza się, że premię z biegłości mnoży się lub dzieli przed jej dodaniem. Przykładowo, zdolność łotra Znaństwo podwaja premię z biegłości w określonych testach. Jeśli okoliczności rzutu sugerowałyby dodanie premii więcej niż raz do jednego rzutu, to mimo to dodaje się ją tylko raz, a także tylko raz mnoży się ją lub dzieli.

Ponadto, jeśli zdolność lub efekt pozwalają na pomnożenie premii z biegłości w teście cechy, w którym normalnie nie dodajesz premii z biegłości, to nadal nie stosujesz jej do tego testu. W takim teście twoja premia z biegłości wynosi 0, a jej dowolne przemnożenie nadal daje 0. Przykładowo, jeśli nie masz biegłości w umiejętności Historia, to nie skorzystasz ze zdolności pozwalającej na używanie podwojonej premii z biegłości w testach Inteligencji (Historia).

Z reguły nie używa się zwielokrotnionej premii z biegłości w testach ataku ani w rzutach obronnych. Jednak, jeśli jakaś zdolność lub efekt na to pozwalają, to stosuje się do nich te same zasady.

Testy cech

Test cechy jest sprawdzianem wrodzonych zdolności i treningu bohatera lub potwora, który stara się poradzić sobie z jakimś wyzwaniem. MP wymaga testu cechy w momencie podjęcia przez stworzenie jakiegoś działania (innego niż atak), w którego przypadku istnieje ryzyko porażki. Kiedy efekt działań nie jest pewny, rozstrzygają go kości.

Przy każdym teście cechy MP decyduje, która z sześciu cech odpowiada danemu działaniu, oraz określa trudność zadania wyrażoną Stopniem Trudności. Im trudniejsze zadanie, tym większy ST. Najczęściej stosowane progi w skali trudności znajdują się w tabeli Typowe Stopnie Trudności.

Typowe Stopnie Trudności

Trudność zadania	ST
Bardzo łatwe	5
Łatwe	10
Średnie	15
Trudne	20
Bardzo trudne	25
Prawie niewykonalne	30

Aby przeprowadzić test cechy, rzuć k20 i dodaj modyfikator z tej cechy. Jak w przypadku innych rzutów k20, zastosuj premie i kary, po czym porównaj wynik z ST. Jeśli suma równa się ST lub go przewyższa, to test jest zdany i stworzenie sprostą stojącemu przed nim zadaniu. W przeciwnym wypadku działanie kończy się porażką, a bohater lub potwór nie czyni postępów na drodze do celu lub jego postępy są związane z komplikacjami określonymi przez MP.

Testy sporne

Czasem ktoś bezpośrednio przeciwstawia się wysiłkom postaci lub potwora. Może się tak zdarzyć, gdy dwie strony podejmują się tego samego zadania, a ukończyć je z powodzeniem może tylko jedna, na przykład, gdy dwie osoby próbują podnieść magiczny pierścień, który upadł na podłogę. Taka sytuacja ma miejsce również wtedy, gdy jedna ze stron próbuje powstrzymać drugą przed osiągnięciem jakiegoś celu, na przykład, gdy potwór usiłuje wyważyć drzwi przytrzymywane przez poszukiwacza przygód. W takich sytuacjach rezultat określa się przy użyciu specjalnego testu cechy, nazywanego testem spornym.

Obie strony testu spornego wykonują testy cech zgodnie ze swoimi działaniami. Stosują odpowiednie premie i kary, lecz zamiast porównywać wyniki z ST, porównują je między sobą. Test sporny wygrywa ta strona, która uzyskała wyższy wynik – udaje jej się wykonać z powodzeniem własne działanie albo przeszkodzić w tym drugiej stronie.

W przypadku remisów sytuacja pozostaje taka sama, jak przed testem. W ten sposób jedna ze stron może zwyciężyć w spornej sytuacji. Jeśli dwie osoby próbują na wyścigi złapać upuszczony pierścień i remisują, to nie udaje się to żadnej z nich. Jednak w przypadku potwora próbującego wyważyć drzwi trzymane przez poszukiwacza przygód remis oznacza, że drzwi pozostają zamknięte.

Umiejętności

Każda cecha odzwierciedla szerokie spektrum możliwości bohatera lub potwora, w tym umiejętności, w których może on być szczególnie biegły. Umiejętność reprezentuje pewien aspekt danej cechy, a biegłość w umiejętności jest

efektem koncentracji postaci na tym aspekcie. Początkowe biegłości w umiejętnościach postaci są określane przy jej tworzeniu, zaś biegłości potwora są wymienione w sekcji jego statystyk.

Przykładowo, test Zręczności może dotyczyć próby opisu gimnastycznego, ukrycia przedmiotu w dłoni albo pozostania w ukryciu. Każdy z tych aspektów Zręczności jest reprezentowany przez odpowiednią umiejętność: Akrobatykę, Zwinne dłonie i Skradanie się. Zatem postać posiadająca biegłość w Skradaniu się jest wyjątkowo dobra w testach Zręczności związanych z cichym poruszaniem się i chowaniem.

Poniższa lista ukazuje podział umiejętności ze względu na związane z nimi cechy (żadna umiejętność nie jest oparta na Kondycji). W dalszych sekcjach tego rozdziału zamieszczono opisy każdej cechy z przykładami użycia związanych z nią umiejętności.

Siła

- Atletyka

Zręczność

- Akrobatyka
- Skradanie się
- Zwinne dłonie

Inteligencja

- Historia
- Przyroda
- Religia
- Śledztwo
- Wiedza tajemna

Mądrość

- Intuicja
- Medycyna
- Opieka nad zwierzętami
- Percepcja
- Sztuka przetrwania

Charyzma

- Perswazja
- Oszustwo
- Występy
- Zastraszanie

Czasami MP może zażądać testu cechy z użyciem określonej umiejętności, na przykład: „Wykonaj test Mądrości (Percepcja)”. Kiedy indziej możesz zapytać MP, czy w danym teście liczy się biegłość w którejś umiejętności. W obu przypadkach biegłość w umiejętności oznacza, że możesz dodać swoją premię z biegłości do testów cechy przeprowadzanych z uwzględnieniem tej umiejętności. Jeśli nie posiadasz biegłości w umiejętności, przeprowadzasz zwykły test cechy.

Przykładowo, kiedy postać próbuje się wspiąć na stromy klif, MP prosi o test Siły (Atletyka). Jeśli postać jest biegła w Atletyce, to dodaje do testu Siły swoją premię z biegłości. Jeśli nie posiada biegłości w Atletyce, to wykonuje zwykły test Siły.

Wariant: Umiejętności i różne cechy

Zwykle biegłość w umiejętności stosuje się do testu konkretnej, powiązanej z nią cechy. Biegłość w Atletyce z reguły stosowana jest w testach Siły. Zdarzają się jednak sytuacje, w których twoja biegłość może wpłynąć na test

innej cechy. W takich przypadkach MP prosi o test cechy z uwzględnieniem nietypowej dla niej umiejętności albo ty pytasz MP, czy możesz zastosować biegłość do innego testu. Przykładowo, gdy masz przepłynąć z odległej wyspy na kontynent, MP może wymagać od ciebie testu Kondycji, by sprawdzić, czy starczy ci siły na tak wyczerpujące zadanie. W tym przypadku MP może pozwolić ci zastosować biegłość w Atletyce i zażądać testu Kondycji (Atletyka). Jeśli zatem posiadasz biegłość w Atletyce, możesz zastosować swoją premię do testu Kondycji, tak jak normalnie robisz to w teście Siły (Atletyka). Podobnie, gdy jesteś półorczą barbarzyńką próbującą zastraszyć przeciwnika pokazem siły, MP może uznać, że wykonujesz test Siły (Zastraszanie), nawet jeśli Zastraszanie z reguły powiązane jest z Charyzmą.

Testy pasywne

Test pasywny to specyficzny rodzaj testu cechy, w którym nie rzuca się kością. Odzwierciedla on przeciętny rezultat wielokrotnie wykonywanej czynności, takiej jak poszukiwanie ukrytych drzwi. Może też być stosowany, gdy MP chce potajemnie określić, bez rzucania, czy postaci udało się coś zrobić, na przykład zauważyć ukrytego potwora.

Podstawę pasywnego testu oblicza się następująco :

10 + wszystkie modyfikatory normalnie stosowane w teście

Dodaj 5, jeśli postać ma ułatwienie w danym teście, a odejmij 5, jeśli ma utrudnienie. Suma używana w teście pasywnym określana jest jako **wartość**.

Przykładowo, pierwszopoziomowa postać o Mądrości 15 i z biegłością w Percepcji ma pasywną Mądrość (Percepcja) o wartości 14.

Na pasywnych testach opierają się zasady ukrywania się opisane w sekcji „Zręczność” w tym rozdziale.

Współpraca

Czasami postacie łączą siły, by wspólnie wykonać zadanie. Wówczas postać kierująca działaniami lub ta z największym modyfikatorem z cechy może, dzięki wsparciu swoich towarzyszy, wykonać test cechy z ułatwieniem. W walce wymaga to wykonania akcji Pomocy.

Postać może udzielać wsparcia tylko wówczas, jeśli sama jest w stanie wykonać podobne zadanie. Przykładowo, próba otwarcia zamka wytrychami wymaga biegłości w używaniu narzędzi złodziejskich, więc postać niepotrafiąca z nich korzystać nie może pomagać komuś, kto to umie. Ponadto pomagać można tylko wtedy, gdy zwiększenie liczby osób wykonujących zadanie faktycznie zwiększyłoby szansę na sukces. Istnieją zadania, jak choćby nawleczenie igły, w których nie pomagają dodatkowe ręce.

Testy grupowe

Czasem, gdy kilka postaci próbuje coś zrobić jako grupa, MP może zażądać grupowego testu cechy. W takich sytuacjach postacie wprawione w konkretnym działaniu pomagają tym, które się na nim nie znają.

W celu wykonania grupowego testu cechy każdy członek grupy wykonuje własny test cechy. Jeśli sukces odnie się co najmniej połowa grupy, to test grupowy uznaje się za zdany. W przeciwnym wypadku grupa ponosi porażkę. Testy grupowe przeprowadza się rzadko – z reguły wtedy, kiedy liczy się całkowity efekt zbiorczych starań drużyny. Przykładowo, gdy poszukiwacze przygód kluczą po bagnach, MP może zażądać grupowego testu Mądrości (Sztuka przetrwania), by określić, czy drużyna uniknie grząskiego terenu, zapadlisk i innych zagrożeń związanych

z otoczeniem. Jeśli co najmniej połowa drużyny zda test, to uznaje się, że ci, którym się powiodło, pomagają towarzyszącom uniknąć tarapatów. W przeciwnym wypadku drużyna pada ofiarą jednego z tych zagrożeń.

Wykorzystywanie cech

Każde zadanie stojące przed postacią lub potworem wiąże się z jedną z sześciu cech. W poniższej sekcji opisano szczegółowo, jak należy rozumieć poszczególne cechy i w jaki sposób korzysta się z nich w grze.

Siła

Siła jest miarą krzepy, sprawności atletycznej i granic, do jakich możesz oddziaływać czystą tężyzną fizyczną.

Testy Siły

Testy Siły odpowiadają próbom dźwignia, pchania, ciągnięcia lub łamania obiektów, torowania sobie drogi albo stosowania innych rozwiązań siłowych. Atletyka reprezentuje twoją skuteczność w określonych rodzajach testów Siły.

Atletyka. Testy Siły (Atletyka) obejmują wyzwania napotymane podczas wspinaczki, skakania lub pływania. Przykładowe zadania to próby:

- Wspięcia się na stromy lub śliski klif, uniknięcia ryzyka podczas pokonywania muru lub trzymania się powierzchni, kiedy ktoś próbuje cię od niej oderwać.
- Przeskoczenia wyjątkowo dużej odległości lub wykonania karkołomnego manewru podczas skoku.
- Płynięcia lub utrzymania się na wodzie pośród zdradzieckich prądów, spiętrzonych sztormem fal albo w wodzie gęsto przerośniętej wodorostami. Może to być też próba oparcia się działaniu innego stworzenia, próbującego wpełznąć cię lub wciągnąć pod wodę albo w inny sposób przeszkadzającemu ci w pływaniu.
- **Inne testy Siły.** MP może także wymagać testu Siły przy zadaniach takich, jak:
 - wyważanie zatrzaśniętych, zamkniętych na klucz lub zabarykadowanych drzwi;
 - wrywanie się z więzów;
 - przeciskanie się przez ciasny tunel;
 - trzymanie się wozu, który ciągnie cię po ziemi;
 - obalenie pomnika;
 - powstrzymanie głazu przed stoczeniem się z pochyłości.

Testy ataku i Obrażenia

Gdy atakujesz bronią białą, taką jak buława, topór czy oszczep, dodajesz modyfikator z Siły do testu ataku i do obrażeń. Posługujesz się bronią białą, by atakować wręcz w zwarcium, a niektórymi jej rodzajami możesz również rzucać, wykonując ataki dystansowe.

Dźwignie i podnoszenie

Wartość twojej Siły określa twoje możliwości radzenia sobie z ciężarami. Poniższe kategorie definiują, jak dużo możesz podnieść lub nosić.

Udźwig postaci. Swoją udźwig obliczasz, mnożąc wartość Siły przez 7,5. Wynik to całkowity ciężar, jaki możesz nosić (w kilogramach), przy czym jest to wielkość na tyle duża, że postaci z reguły nie muszą się nią zanadto przejmować.

Pchanie, ciągnięcie i podnoszenie. Jesteś w stanie popchnąć, pociągnąć albo podnieść ciężar równy swojemu dwukrotnemu udźwigowi w kilogramach (Siła x 15). Gdy pchasz lub ciągniesz ciężar przekraczający twój udźwig, poruszasz się z szybkością 1,5 metra.

Rozmiar i Siła. Większe stworzenia mogą udźwignąć więcej, a Malutkie mniej. Za każdą kategorię rozmiaru powyżej Średniej podwaja się wielkość udźwigu, pchania, ciągnięcia i podnoszenia. W przypadku Malutkich stworzeń wielkości te dzieli się na pół.

Wariant: Obciążenie

Zasady rządzące dźwiganiem i podnoszeniem są proste. Jeśli jednak chcesz nieco doprecyzować, w jaki sposób ciężar ekwipunku utrudnia życie twojej postaci, skorzystaj z tego wariantu. Gdy się na to zdecydujesz, zignoruj kolumnę Siła w tabeli Pancerz.

Kiedy ładunek niesiony przez twoją postać przekracza wartość jej Siły x 2,5, to jest ona **obciążona**, co oznacza, że jej szybkość spada o 3 metry.

Kiedy ładunek przekracza wartość Siły x 5, lecz mieści się w udźwigu postaci, to jest ona **bardzo obciążona**, co skutkuje spadkiem szybkości o 6 metrów oraz utrudnieniem w opartych na Sile, Zręczności i Kondycji testach cech, testach ataku i rzutach obronnych.

Zręczność

Zręczność to miara refleksu, zwinności i równowagi.

Testy Zręczności

Testy Zręczności mogą odpowiadać za wszelkie próby zwinnego, szybkiego lub cichego poruszania się bądź zachowywania równowagi na niestabilnym podłożu. W testach różnych aspektów Zręczności przydają się umiejętności Akrobatyki, Skradania się i Zwinnych dłoni.

Akrobatyka. Testy Zręczności (Akrobatyka) obejmują różnorodne próby utrzymania się na nogach w trudnej sytuacji, na przykład podczas biegania po lodzie, balansowania na linie albo poruszania się po pokładzie statku w czasie sztormu. MP może też zażądać testu

Zręczności (Akrobatyka), by sprawdzić, czy wykonasz takie popisy akrobatyczne, jak skoki do wody, przewroty, śruby czy salta.

Skradanie się. Test Zręczności (Skradanie się) wykonujesz przy próbach schowania się przed przeciwnikiem, prześlizgnięcia się koło strażników, wymknięcia się skądś niepostrzeżenie albo ukradkowego podejścia do kogoś.

Zwinne dłonie. Każda próba kradzieży kieszonkowej albo zręcznego podstępu, jak choćby podrzucenia komuś jakiegoś przedmiotu lub ukrycia go przy sobie, wymaga testu Zręczności (Zwinne dłonie). MP może go zażądać, by rozstrzygnąć, czy udało ci się podkraść czyjąś sakiewkę ze złotem albo wyciągnąć przedmiot z cudzej kieszeni.

Inne testy Zręczności. MP może wymagać testu Zręczności także podczas:

- powożenia załadowanym wozem na stromej drodze;
- pokonywania rydwanem ostrego zakrętu;
- otwierania zamka wytrychem;
- rozbrajania pułapek;
- umiejętnego związania jeńca;
- wyswabdzania się z więzów;
- gry na instrumencie strunowym;
- wytwarzania małego lub bogatego w detale przedmiotu.

Testy ataku i Obrażenia

Gdy atakujesz bronią dystansową, taką jak proca albo łuk, dodajesz modyfikator ze Zręczności do testu ataku i do obrażeń. Możesz go także dodawać do testów ataku i do obrażeń, gdy atakujesz wręcz finezyjną bronią białą, na przykład sztylblem czy rapierem.

Klasa Pancerza

W zależności od tego, na co pozwala noszony przez ciebie pancerz, możesz dodać modyfikator ze Zręczności lub jego część do Klasy Pancerza.

Inicjatywa

Na początku każdej walki rzucasz na inicjatywę – wykonujesz test Zręczności. Inicjatywa określa kolejność, w jakiej będą następować tury poszczególnych uczestników starcia.

Ukrywanie się

MP decyduje, czy istnieją warunki do ukrycia się. Gdy próbujesz się schować, rzucasz na Zręczność (Skradanie się). Jest to test sporny z Mądrością (Percepcja) każdego, kto aktywnie cię szuka, dopóki ktoś cię nie wykryje lub nie przestaniez się chować.

Nie jesteś w stanie schować się przed stworzeniem, które wyraźnie cię widzi, a hałas, na przykład okrzyk albo przewrócenie wazy, zdradzi twoją pozycję.

Niewidzialne stworzenie może zawsze próbować się ukryć, jego obecność mogą jednak ujawnić pozostawiane ślady lub wydawane dźwięki.

W trakcie walki większość stworzeń pozostaje wyczulona na wszelkie przejawy niebezpieczeństwa, więc jeśli wychodzisz z ukrycia i zbliżasz się do stworzenia, to z reguły cię ono widzi. Mimo to w pewnych okolicznościach MP może pozwolić na skryte podejście do stworzenia skupionego na czymś innym, dzięki czemu zyskasz ułatwienie w ataku, zanim cel cię zauważy.

Pasywna Percepcja. Kiedy się ukrywasz, istnieje ryzyko, że ktoś cię zauważy, nawet jeśli cię nie szuka. Aby zdecydować, czy ktoś cię widzi, MP porównuje twój test Zręczności (Skradanie się) z wartością pasywnej Mądrości (Percepcja), równą 10 + modyfikator z Mądrości stworzenia, z zastosowaniem innych premii i kar. Jeśli stworzenie ma ułatwienie, dodaje 5, a w przypadku utrudnienia odejmuje 5.

Przykładowo, jeśli pierwszopoziomowa postać (premia z biegłości +2) ma Mądrość 15 (modyfikator z cechy +2) oraz biegłość w Percepcji, to posiada pasywną Mądrość (Percepcja) o wartości 14.

Jak dobrze widzisz? Jednym z czynników decydujących o możliwości dostrzeżenia kogoś ukrytego jest widoczność w danym miejscu, które może być obszarem o **ograniczonej widoczności** lub **pozbawionym widoczności**, jak to opisano w sekcji „Otoczenie”.

Kondycja

Kondycja jest miarą zdrowia, wigoru i sił witalnych.

Testy Kondycji

Testy Kondycji nie są zbyt częste i nie wspomaga ich żadna umiejętność, gdyż odporność reprezentowana przez tę cechę ma charakter raczej pasywny niż wymagający aktywnego działania. Test Kondycji może jednak wiązać się z twoimi próbami przekroczenia własnych granic wytrzymałości.

MP może wymagać testu Kondycji podczas zadań takich, jak:

- wstrzymywanie oddechu;
- wielogodzinny marsz lub praca fizyczna bez odpoczynku;
- funkcjonowanie bez snu;
- przeżycie bez wody lub pożywienia;
- wypicie duszkiem całego kufła piwa.

Punkty Wytrzymałości

Modyfikator z Kondycji bierze udział w tworzeniu puli twoich punktów wytrzymałości. Dodaje się go zwykle do każdej Kości Wytrzymałości, którą rzucasz na punkty wytrzymałości.

Kiedy twój modyfikator z Kondycji ulegnie zmianie, ciąga to za sobą zmianę maksymalnych punktów wytrzymałości, tak jakby już od 1. poziomu były obliczane z zastosowaniem nowego modyfikatora. Przykładowo, jeśli podnosisz Kondycję na 4. poziomie i dzięki temu jej modyfikator zwiększa się z +1 do +2, to dostosowujesz swoje maksymalne punkty wytrzymałości tak, jak gdyby twoja cecha od samego początku miała modyfikator +2. Dodajesz zatem 3 PW za trzy pierwsze poziomy, po czym rzucasz na PW za 4. poziom z użyciem nowego modyfikatora. Jeśli natomiast na 7. poziomie jakiś efekt obniży twoją Kondycję tak, że jej modyfikator spadnie do +1, to twoje maksymalne PW obniżą się o 7.

Inteligencja

Inteligencja jest miarą lotności umysłu, dokładności pamięci i zdolności rozumowania.

Testy Inteligencji

Testy Inteligencji przeprowadza się w sytuacjach wymagających od ciebie logicznego myślenia, wykształcenia, pamięci i dedukcji. Umiejętności Historia, Przyroda, Religia, Śledztwo oraz Wiedza tajemna odzwierciedlają uzdolnienia w określonych rodzajach testów tej cechy.

Historia. Testy Inteligencji (Historia) mierzą twoją wiedzę o wydarzeniach historycznych, legendarnych stworzeniach, starożytnych królestwach, minionych konfliktach, niedawnych wojnach czy zaginionych cywilizacjach.

Przyroda. Testy Inteligencji (Przyroda) określają twój poziom wiedzy z dziedziny geologii, botaniki, zoologii, zjawisk pogodowych i cykli natury.

Religia. Testy Inteligencji (Religia) służą określeniu, ile pamiętasz z nauk o bóstwach, doktrynach i modlitwach, hierarchiach określonych religii, świętych symbolach i działalności tajnych kultów.

Śledztwo. Gdy rozglądasz się w poszukiwaniu śladów i wyciągasz z nich wnioski, wykonujesz test Inteligencji (Śledztwo). Możesz wydedukować położenie ukrytego przedmiotu, na podstawie wyglądu rany określić, czym ją zadano, albo znaleźć słaby punkt w konstrukcji tunelu, by zawalić jego strop. Takiego testu może też wymagać próba odnalezienia fragmentu wiedzy ukrytego w stosie starożytnych zwojów.

Wiedza tajemna. Testy Inteligencji (Wiedza tajemna) decydują o sprawności, z jaką przypominasz sobie informacje dotyczące zaklęć, magicznych przedmiotów, mistycznych symboli, szkół magii oraz sfer egzystencji i ich mieszkańców.

Inne testy Inteligencji. MP może zażądać testu Inteligencji również wtedy, gdy próbujesz na przykład:

- porozumieć się z jakimś stworzeniem bez użycia słów;
- wycenić drogocenny przedmiot;
- przygotować wiarygodne przebranie strażnika miejskiego;
- sfałszować dokument;
- odwołać się do swej wiedzy rzemieślniczej lub handlowej;
- wygrać w potyczce intelektualnej.

Cecha bazowa

Inteligencja jest u magów cechą odpowiedzialną za rzucanie czarów i używa się jej do obliczenia ST rzutu obronnego przeciw ich czarom.

Mądrość

Mądrość reprezentuje wyczulenie na otaczającą cię rzeczywistość, a także spostrzegawczość i wyczucie.

Testy Mądrości

Test Mądrości może odzwierciedlać próbę odczytania mowy ciała, zrozumienia czyichś uczuć, dostrzeżenia szczegółów otoczenia czy też opieki nad rannym. Mądrość skupia takie obszary, jak: Intuicja, Medycyna, Opieka nad zwierzętami, Percepcja oraz Sztuka przetrwania.

Intuicja. Test Mądrości (Intuicja) określa, czy wyczuwasz czyjeś prawdziwe zamiary, na przykład czy przejrzysz kłamstwo albo przewidzisz czyjeś działanie. Twój sukces opiera się na wychwytywaniu wskazówek z mowy ciała, sposobu wystawiania się i zmian w zachowaniu.

Medycyna. Testy Mądrości (Medycyna) stosuje się w próbach stabilizacji umierającego towarzysza lub przy diagnozowaniu choroby.

Opieka nad zwierzętami. Testy Mądrości (Opieka nad zwierzętami) pomagają ustalić, czy udało ci się uspokoić udomowione zwierzę, opanować wierzchowca w groźnej sytuacji albo wyczuć zamiary zwierzęcia. Możesz też potrzebować takiego testu, by sprawdzić, czy udało ci się wykonać wierzchowcem ryzykowny manewr.

Percepcja. Test Mądrości (Percepcja) pozwala dostrzec, usłyszeć lub przy użyciu innych zmysłów wyczuć istnienie czegoś. Służy pomiarowi ogólnej świadomości otoczenia i wyczulenia twoich zmysłów. Przykładowo, możesz chcieć podsłuchać rozmowę przez drzwi, nadstawiać ucha pod otwartym oknem albo starać się usłyszeć skradające się przez las potwory. Albo wypatrujesz słabo widocznych lub łatwych do przegapienia rzeczy – orków czyhających w zasadzce na trakcie, zbójów kryjących się w cienistej alejce czy światła świecy w szparze pod ukrytymi drzwiami.

Sztuka przetrwania. Kiedy coś tropisz, polujesz, prowadzisz swoją grupę przez mroźną tundrę, dostrzegasz ślady okolicznej bytności sowodźwiedzi, przewidujesz pogodę albo omijasz ruchome piaski, zwykle wykonujesz testy Mądrości (Sztuka przetrwania).

Inne testy Mądrości. MP może zażądać testu Mądrości także wtedy, gdy:

- próbujesz przewidzieć, który wybór okaże się najlepszy;
- oceniasz, czy wyglądające na martwe (lub żywe) stworzenie jest nieumarłe.

Cecha bazowa

Mądrość jest u druidów, kleryków i łowców cechą odpowiedzialną za rzucanie czarów i używa się jej do obliczenia ST rzutu obronnego przeciw ich czarom.

Charyzma

Charyzma to miara twojej zdolności do skutecznych interakcji z innymi. Zawierają się w niej pewność siebie i elokwencja, lecz może także odzwierciedlać ujmującą bądź władczą osobowość.

Testy Charyzmy

Test Charyzmy może zadecydować o tym, czy udało ci się wpłynąć na innych lub dostarczyć im rozrywki, a także o tym, jakie wrażenie udało ci się wywrzeć, jakich kłamstw nawciskać albo jak dobrze lawirujesz w delikatnej sytuacji towarzyskiej. Umiejętności Oszustwo, Perswazja, Występy i Zastraszanie odpowiadają niektórym obszarom, których dotyczą testy Charyzmy.

Oszustwo. Charyzma (Oszustwo) to test określający twoje sukcesy w przekonującym ukrywaniu prawdy, czy to

w rozmowie, czy w działaniu. Oszustwo obejmuje wszystkie zabiegi od wprowadzania innych w błąd, przez dwuznaczności, aż po oczywiste kłamstwa. Do typowych działań można zaliczyć próbę wyłgania się straży, wykiwania kupca, zarobienia w grze hazardowej, podszywania się pod kogoś innego, uspokajania czyichś podejrzeń fałszywymi zapewnieniami czy też zachowania kamiennej twarzy podczas łgania w żywe oczy.

Perswazja. Gdy próbujesz wpłynąć na kogoś przy pomocy taktu, ujmującej osobowości albo dobroćliwości, wykonujesz test Charyzmy (Perswazja). Na ogół perswazję stosuje się, działając w dobrej wierze, budując przyjazne relacje, prosząc o przysługę albo dochowując etykiety. Dobrym przykładem próby perswazji może być mediacja pokojowa między wojującymi plemionami, przemawianie do tłumu bądź też przekonywanie szambelana, by wpuścił drużynę na audiencję u króla.

Występy. Przeprowadzasz test Charyzmy (Występy), by ocenić, jak bardzo udaje ci się oczarować publiczność popisami muzycznymi, tanecznymi, aktorskimi, oratorskimi lub innymi sposobami dostarczania rozrywki.

Zastraszanie. Testujesz Charyzmę (Zastraszanie), gdy próbujesz wpłynąć na kogoś pogroźkami, wrogimi działaniami i przemocą fizyczną. Wśród przykładów można podać wyciąganie informacji z więźnia, przekonywanie ulicznych bandziorów, by wycofali się z konfrontacji albo przekonywanie aroganckiego wezyra do zmiany decyzji za pomocą rozbitej butelki.

Inne testy Charyzmy. MP może zażądać testu Charyzmy, kiedy próbujesz na przykład:

- znaleźć najlepszą osobę do wyciągania wieści lub plotek;
- wtopić się w tłum, by poznać główne tematy rozmów.

Cecha bazowa

Charyzma jest u bardów, czarowników, paladynów i zaklinaczy cechą odpowiedzialną za rzucanie czarów i używa się jej do obliczenia ST rzutu obronnego przeciw ich czarom.

Rzuty obronne

Rzut obronny (czasem nazywany rzutem przeciw czemuś) przedstawia próbę oparcia się działaniu zaklęcia, pułapki, trucizny, choroby lub podobnego zagrożenia. Z reguły to nie ty decydujesz o wykonaniu rzutu obronnego – zmuszają cię do niego okoliczności, w których twoja postać lub potwór stają w obliczu niebezpieczeństwa.

Gdy wykonujesz rzut obronny, rzuc k20 i dodaj modyfikator z odpowiedniej cechy. Przykładowo, do rzutu obronnego na Zręczność dodajesz modyfikator ze Zręczności.

Rzut obronny może podlegać premiom lub karom wynikającym z okoliczności oraz ułatwieniom bądź utrudnieniom, zależnie od decyzji MP.

Każda z klas postaci zapewnia biegłość w co najmniej dwóch kategoriach rzutów obronnych. Przykładowo, mag jest biegły w rzutach obronnych na Inteligencję. Tak jak w przypadku biegłości w umiejętnościach, biegłość w rzutach obronnych pozwala ci dodawać swoją premię z biegłości do rzutów obronnych na konkretną cechę. Zdarza się, że również potwory miewają biegłości w rzutach obronnych.

Stoień Trudności rzutu obronnego jest określony przez efekt, który go wymusza. Przykładowo, ST rzutu obronnego przeciw czarowi jest określany po stronie czarującego na podstawie jego cechy bazowej i z uwzględnieniem premii z biegłości.

Następstwa sukcesu lub porażki w rzucie obronnym są również określane przez wymagający go efekt. Zwykle udany rzut obronny powoduje, że stworzeniu nie dzieje się krzywda albo efekt ma tylko częściowe działanie.

Czas

W sytuacjach, w których istotne jest śledzenie upływu czasu, MP ustala, jak długo trwa określone działanie. Może używać różnych skali, zależnie od potrzeb wynikających z sytuacji. W podziemiach działania poszukiwaczy przygód rozpatrywane są w **minutach**. Skradanie się przez długi korytarz zajmuje około minuty. Kolejna minuta to sprawdzenie, czy drzwi na końcu korytarza nie mają pułapek, zaś przeszukanie komory znajdującej się z nimi to dobre dziesięć minut.

W mieście albo w dziczy lepiej sprawdzają się **godziny**. Poszukiwacze przygód próbujący szybko dotrzeć do samotnej wieży stojącej w środku lasu przemierzają dzielące ich od niej 22 kilometry w niecałe cztery godziny.

W dłuższych podróżach najlepiej sprawdzają się **dni**. Podążając drogą prowadzącą z Wrót Baldura do Water-deep, poszukiwacze przygód spędzą cztery pozbawione interesujących wydarzeń dni, zanim wpadną w gobliniską zasadzkę.

Podczas walki i w innych dynamicznych sytuacjach gra opiera się na **rundach**, czyli sześciosekundowych odcinkach czasu opisanych dokładnie w sekcji "Walka".

Ruch

Przepływanie rwącej rzeki, przekradanie się lochami, wspinanie się po zdradliwym górskim zboczu – w przygodach w świecie gry poruszanie się odgrywa kluczową rolę.

MP może podsumować poruszanie się poszukiwaczy przygód bez wyciszania dokładnego dystansu lub czasu podróży: „Odnajdujecie zejście do podziemi późnym wieczorem trzeciego dnia podróży przez las”. Nawet w lochach, a zwłaszcza tych naprawdę ogromnych lub w sieci połączonych ze sobą jaskiń, MP może krótko podsumować ruch odbywający się pomiędzy kolejnymi spotkaniami: „Po zabiciu strażnika przy wejściu do starożytnej krasnoludzkiej twierdzy sprawdźcie swoją mapę. Prowadzi was ona przez kilometry wypełnionych echem korytarzy, aż do przepaści, nad którą zbudowano wąski kamienny łuk”.

Czasami jednak istotne jest to, ile czasu – mierzonego w dniach, godzinach czy minutach – zajmuje dostanie się z jednego miejsca do drugiego. Czas podróży zależy od dwóch czynników: szybkości i tempa podróżowania poruszających się stworzeń oraz rodzaju terenu, po którym się przemieszczają.

Szybkość

Każdy bohater i potwór posiada szybkość, która określa, ile metrów dane stworzenie może pokonać w trakcie 1 rundy. Wartość ta obejmuje również krótkie i energiczne zrywy wykonywane w sytuacjach zagrażających życiu.

Poniższe zasady określają, jak daleko bohater lub potwór może przemieścić się w trakcie minuty, godziny lub dnia.

Tempo podróży

W trakcie podróży grupa postaci może poruszać się w tempie normalnym, szybkim lub wolnym, tak jak przedstawiono to w tabeli Tempo podróży. Określa ona, jak daleko grupa może przemieścić się w jednostce czasu i czy jej tempo ma jakieś konsekwencje. Szybkie tempo sprawia, że postacie są mniej spostrzegawcze, podczas gdy tempo wolne pozwala przekradać się i dokładniej przeszukiwać teren (zobacz sekcję „Aktywności w podróży”, aby poznać więcej szczegółów).

Forsowny marsz. W tabeli Tempo podróży przyjęto założenie, że postacie podróżują przez 8 godzin dziennie. Mogą one przekroczyć ten limit, ryzykując jednak wyczerpaniem.

Za każdą dodatkową godzinę podróży ponad ósmą postacie pokonują dystans określony w kolumnie Godzina dla wybranego tempa. Dodatkowo pod koniec danej godziny każda postać musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 10 + 1 za każdą godzinę podróży ponad ósmą. W przypadku niepowodzenia postać otrzymuje 1 poziom wyczerpania (patrz dodatek A).

Wierzchowce i pojazdy. W krótkich odcinkach czasu (do jednej godziny) wiele zwierząt porusza się znacznie szybciej niż istoty humanoidalne. Postać jadąca wierzchem może przemieszczać się galopem przez godzinę, pokonując w tym czasie dwukrotnie większy dystans, niż ten wynikający z szybkiego tempa podróży. Jeśli wypoczęte wierzchowce dostępne są co każdy odcinek 12- 15 kilometrów, to bohater może pokonywać tak znacznie dłuższe dystanse, lecz taki sposób poruszania się jest niezwykle rzadki poza gęsto zaludnionymi terenami.

Bohaterowie podróżujący wozami, karetami lub innymi pojazdami lądowymi poruszają się standardowym tempem. Postacie podróżujące jednostkami wodnymi są ograniczone ich maksymalną szybkością i nie ponoszą żadnych kar za szybkie tempo, lecz nie zyskują też żadnych korzyści za poruszanie się wolnym tempem. W zależności od liczebności załogi i typu jednostki, może ona płynąć nawet 24 godziny na dobę.

Niektóre specjalne wierzchowce, takie jak pegazy i gryfy, lub specjalne pojazdy pokroju latającego dywanu pozwalają na szybszą podróż.

Tempo podróży

Temp	Dystans pokonywany w ciągu...			
	minuty	godziny	dnia	Efekt
Szybkie	120 m	6 km	45 km	-5 do pasywnej Mądrość (Percepcja)
Normalne	90 m	4,5 km	36 km	—
Wolne	60 m	3 km	27 km	Możliwość skradania się

Trudny teren

Szybkości podróży podane w powyższej tabeli zakładają relatywnie łatwy do pokonania teren: drogi, otwarte równiny lub czyste korytarze podziemi. Niestety postacie często przemierzają gęste lasy, głębokie bagna, pozwalane ruiny, strome góry i pokrytą lodem ziemię – wszystko to określane jest mianem trudnego terenu. Po trudnym terenie postać porusza się z połową szybkości – przemieszczenie się o metr po trudnym terenie kosztuje cię dodatkowy metr szybkości – możesz więc przebyć połowę normalnego dystansu w ciągu minuty, godziny lub dnia.

Specjalne rodzaje ruchu

Poruszanie się przez niebezpieczne podziemia lub dzicz często wymaga czegoś więcej, niż tylko chodzenia. Poszukiwacze przygód muszą czasami się wspinać, czołgać, pływać lub skakać, aby dotrzeć tam, dokąd chcą.

Wspinanie, pływanie i czołganie się

Podczas wspinaczki lub pływania każdy pokonany metr kosztuje dodatkowo metr szybkości (lub 2 metry w trudnym terenie), chyba że stworzenie dysponuje określoną szybkością wspinaczki lub pływania. Jeśli MP uzna za stosowne, wspinaczka po powierzchni, która jest śliska i pionowa lub ma niewiele punktów zaczepienia, wymaga zdania testu Siły (Atletyka). Na tej samej zasadzie przepłynię-

cie jakiegokolwiek dystansu w niespokojnej wodzie może wymagać zdania testu Siły (Atletyka).

Skakanie

Wartość Siły określa, jak daleko może skoczyć postać.

Skok w dal. Kiedy wykonujesz skok w dal, pokonujesz maksymalnie odległość wynoszącą wartość twojej Siły x 30 centymetrów, musisz jednak przemieścić się co najmniej 3 metry bezpośrednio przed wykonaniem skoku. Kiedy skaczesz z miejsca, bez rozbiegu, możesz przeskoczyć zaledwie połowę tej odległości. W obydwu przypadkach każdy metr, który przeskoczysz, kosztuje cię metr twojej szybkości.

Zasada ta zakłada, że wysokość skoku nie ma znaczenia, jak w przypadku przeskakiwania strumienia lub rozpadliny w ziemi. MP może uznać, że musisz zdać test Siły (Atletyka) o ST 10, aby przeskoczyć przez niską przeszkodę (nie wyższą niż jedna czwarta pokonywanego skokiem dystansu), na przykład żywopłot lub niski murek.

W przypadku niepowodzenia po prostu w nią wpadasz. Kiedy lądujesz na trudnym terenie, musisz wykonać test Zręczności (Akrobatyka) o ST 10, aby ustać na nogach. W przypadku niepowodzenia lądujesz powalony.

Skok wzwyż. Kiedy wykonujesz skok wzwyż, skaczesz w górę na wysokość równą 90 centymetrów + 30 centymetrów za każdy punkt modyfikatora z Siły (minimalnie 0), jeśli bezpośrednio przed skokiem rozbiegniesz się co najmniej 3 metry. Kiedy wykonujesz skok wzwyż z miejsca, możesz wyskoczyć na połowę tej wysokości. W obydwu przypadkach każdy metr, na który podskoczysz, kosztuje cię metr twojej szybkości. W niektórych sytuacjach MP może pozwolić ci na wykonanie testu Siły (Atletyka), aby twoja postać mogła skoczyć wyżej, niż jest to dla niej normalnie możliwe.

Twoja postać może wyprostować ręce nad głową, aby zyskać w ten sposób połowę swojego wzrostu podczas skoku. Dzięki temu może sięgnąć dłońmi na wysokość równą wysokości skoku + 1,5 x jej wzrost.

Otoczenie

Z samej swojej natury poszukiwanie przygód wymaga zapuszczania się w miejsca, w których jest mrocznie i niebezpiecznie, a tajemnice tylko czekają na to, aby je odkryć. Ta część rozdziału skupia się na najważniejszych sposobach interakcji pomiędzy bohaterami i otoczeniem w takich miejscach.

Upadek

Upadek z dużej wysokości jest jednym z najczęstszych niebezpieczeństw, z którymi musi zmierzyć się poszukiwacz przygód.

Po uderzeniu w ziemię lub inną powierzchnię stworzenie otrzymuje 1k6 obrażeń obuchowych za każde 3 metry wysokości, z jakiej spadła, aż do maksimum 20k6 obrażeń. Stworzenie ląduje powalone, chyba że nie otrzymało w wyniku upadku żadnych obrażeń.

Duszenie się

Stworzenie może wstrzymać oddech przez liczbę minut równą 1 + modyfikator z Kondycji (minimalnie 30 sekund).

Kiedy stworzenie się dusi lub skończy się mu powietrze, może przeżyć przez liczbę rund równą modyfikatorowi z Kondycji (minimum 1 rundę). Na początku jego następnej tury jej punkty wytrzymałości spadają do 0, jest umiarkująca i nie może odzyskiwać PW ani zostać ustabilizowane, póki nie będzie mogło znowu oddychać.

Przykładowo, stworzenie o Kondycji 14 może wstrzymać oddech na 3 minuty. Gdy zacznie się dusić, ma 2 rundy na to, aby znaleźć dostęp do powietrza, zanim jego punkty wytrzymałości spadną do 0.

Widzenie i światło

Fundamentalne zadania podczas poszukiwania przygód – zauważenie niebezpieczeństwa, odnalezienie ukrytych przedmiotów, trafienie przeciwnika w walce, wycelowanie w kogoś czarem i nie tylko – opierają się przede wszystkim na zdolności widzenia. Ciemność i inne efekty ograniczające widzenie mogą więc okazać się poważną niedogodnością.

Rozróżniamy dwa poziomy zmniejszonej widoczności. Na obszarze o **ograniczonej widoczności**, na przykład w słabym świetle, rzadkiej mgie lub umiarkowanie gęstym listowiu, stworzenia mają utrudnienie w testach Mądrości (Percepcja) opartych na wzroku.

Obszar **pozbawiony widoczności** – znajdujący się w ciemności, wypełniony gęstą mgłą lub listowiem – całkowicie blokuje widzenie. Brak widoczności oznacza, że stworzenie znajdujące się na takim obszarze jest traktowane jak oślepienie (patrz dodatek A).

Obecność lub nieobecność światła na danym obszarze przekłada się na trzy kategorie oświetlenia: jasne światło, słabe światło i ciemność.

Jasne światło pozwala większości istot widzieć w normalny sposób. Nawet pochmurne dni zapewniają jasne światło, podobnie jak pochodnie, latarnie, ogniska i inne źródła, ale tylko w określonym promieniu.

Słabe światło, nazywane również cieniami, tworzy obszar o ograniczonej widoczności. Strefa słabego światła jest zazwyczaj granicą pomiędzy źródłem jasnego światła, takim jak pochodnia, a otaczającą je ciemnością. Łagodne światło zmierzchu i świtu zalicza się do słabego światła. Wyjątkowo jasna pełnia księżyca również może zapewniać ten poziom oświetlenia.

Ciemność tworzy obszar pozbawiony widoczności. Postacie mają z nią do czynienia w nocy na otwartym terenie (nawet podczas większości księżycowych nocy), w nieoświetlonych częściach podziemi lub w podziemnych kryptach albo na obszarze pokrytym magicznym mrokiem.

Ślepowidzenie

Stworzenia ze zdolnością ślepowidzenia mogą postrzegać swoje otoczenie w określonym promieniu, nie polegając na wzroku. Mają ją stworzenia pozbawione oczu, takie jak szlamy, lub posiadające zdolność echolokacji albo wyostrzone zmysły, na przykład nietoperze i prawdziwe smoki.

Widzenie w ciemności

Liczne stworzenia z Wieloświata, szczególnie te, które mieszkają pod ziemią, potrafią widzieć w ciemności. Stworzenie z tą zdolnością może w określonym zasięgu widzieć w słabym świetle jak w jasnym, a w ciemności jak w słabym świetle. Widoczność na obszarach pograżonych w ciemności jest dla niej tylko ograniczona. Stworzenie nie rozróżnia jednak w ciemności kolorów, a wyłącznie odcienie szarości.

Prawdziwe widzenie

Stworzenie obdarzone prawdziwym widzeniem może w określonym zasięgu widzieć w normalnej i magicznej ciemności, dostrzegać niewidzialne stworzenia i obiekty, automatycznie rozpoznawać iluzje bazujące na zmyśle wzroku oraz automatycznie odnosić sukces w rzutach obronnych przeciwko nim. Postrzega również prawdziwą postać zmiennokształtnych lub stworzeń, które zostały przeistoczone za pomocą magii. Dodatkowo stworzenie z tą zdolnością może postrzegać Sferę Eteryzną.

Jedzenie i woda

Bohaterowie, którzy nie jedzą i nie piją, cierpią z powodu wyczerpania (patrz dodatek A). Wyczerpanie spowodowane brakiem jedzenia lub wody może zostać usunięte dopiero wtedy, gdy bohater napije się i naje się do syta.

Jedzenie

Postać potrzebuje pół kilograma strawy dziennie, choć może oszczędzać jedzenie, spożywając tylko połowę dziennej racji. Zjedzenie połowy porcji liczy się jak pół dnia bez posiłku.

Bohater może wytrzymać bez jedzenia liczbę dni równą 3 + jego modyfikator z Kondycji (minimum 1). Na koniec każdego dnia powyżej tego limitu bohater otrzymuje jeden poziom wyczerpania. Po dniu normalnego jedzenia licznik wygłodzenia cofa się do zera.

Woda

Postać potrzebuje dziennie dwóch litrów wody lub czterech, jeśli jest gorąco. Postać pijąca połowę niezbędnej ilości płynów musi na koniec dnia wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 15. W przypadku niepowodzenia otrzymuje jeden poziom wyczerpania. Postać, która ma dostęp do jeszcze mniejszej ilości wody, automatycznie otrzymuje jeden poziom wyczerpania na koniec dnia.

Jeśli bohater jest już wyczerpany, otrzymuje w obu przypadkach dwa poziomy wyczerpania.

Oddziaływanie na obiekty

Oddziaływanie postaci na obiekty znajdujące się w jej otoczeniu zazwyczaj łatwo rozstrzygnąć. Gracz mówi MP, że jego postać coś robi, a MP opisuje, co się dzieje.

Przykładowo, postać może zdecydować, że pociąga za dźwignię, co w efekcie sprawi, że podniesie się krata, pomieszczenie wypełni się wodą lub otworzy się sekretne przejście w pobliskiej ścianie. Jeśli jednak dźwignia zarzdewiała w jednej pozycji, bohater może być zmuszony do użycia siły, aby ją przesunąć. W takiej sytuacji MP może zażądać od gracza wykonania testu Siły, aby sprawdzić, czy postać jest w stanie przesunąć dźwignię. MP ustala ST takiego testu, bazując na trudności zadania.

Postacie mogą również uszkodzić obiekty za pomocą broni lub czarów. Obiekty są odporne na trucizny i obrażenia psychiczne, lecz poza tym mogą zostać zaatakowane fizycznie lub magicznie w normalny sposób. MP określa KP obiektu i jego PW; może również zdecydować, że niektóre obiekty charakteryzują się odpornością lub niepodatnością na niektóre rodzaje ataków (na przykład trudno jest przeciąć linę za pomocą pałki). Obiekty automatycznie ponoszą porażkę w rzutach obronnych na Siłę lub Zręczność i są niepodatne na efekty, które wymagają innych rzutów obronnych. Kiedy PW obiektu spadają do 0, zostaje on zniszczony.

Postać może również spróbować wykonać test Siły, aby zniszczyć obiekt. W takiej sytuacji MP określa ST testu.

Odpoczynek

Poszukiwacze przygód, choć bez wątplenia są bohaterami, nie mogą spędzać każdej godziny dnia na eksploracji, interakcjach społecznych i walce. Muszą również odpoczywać – mieć czas na posiłek i sen, opatrzenie ran, odświeżenie umysłów i ducha na użytek magii. I wreszcie muszą mieć czas, aby przygotować się na kontynuację przygody.

Poszukiwacze przygód, podobnie jak inne stworzenia, mogą odbywać krótkie odpoczynki w ciągu dnia i długi odpoczynek na jego zakończenie.

Krótki odpoczynek

Krótki odpoczynek to czas wolny trwający przynajmniej przez 1 godzinę, podczas którego postacie nie robią nic bardziej wymagającego niż jedzenie, picie, czytanie i opatrywanie ran.

Pod koniec krótkiego odpoczynku możesz wydać jedną lub więcej Kości Wytrzymałości bohatera – maksymalnie tyle, ile wynosi jego poziom. Rzucasz każdą wydaną kością i dodajesz do wyniku modyfikator z Kondycji. Postać odzyskuje liczbę PW równą sumie wszystkich rzutów (minimalnie 0). Możesz zdecydować się na wydanie kolejnej Kości Wytrzymałości po wykonaniu poprzedniego rzutu. Bohater odzyskuje część wydanych kości po odbyciu długiego odpoczynku, tak jak wyjaśniono to poniżej.

Długi odpoczynek

Długi odpoczynek jest dłuższym okresem wolnego czasu, trwającym przynajmniej 8 godzin, podczas którego bohaterowie śpią przez co najmniej 6 godzin i przez najwyżej 2 godziny zajmują się mało wymagającymi rzeczami, takimi jak czytanie, rozmawianie, jedzenie lub stanie na warcie. Jeśli odpoczynek jest zakłócony przez okres wyczerpującej aktywności – przynajmniej 1 godzinę marszu, walki, rzucania czarów lub podobnych działań charakterystycznych dla poszukiwania przygód – to postacie muszą rozpocząć długi odpoczynek od nowa, aby uzyskać wynikające z niego korzyści.

Na zakończenie długiego odpoczynku bohaterowie odzyskują wszystkie utracone punkty wytrzymałości. Odzyskują również połowę swoich Kości Wytrzymałości (minimum 1 kość). Przykładowo, jeśli postać ma 8 Kości Wytrzymałości, to może odzyskać 4 z nich na koniec długiego odpoczynku.

Bohater nie może czerpać korzyści z więcej niż jednego długiego odpoczynku w okresie 24 godzin. Oprócz tego postać musi mieć na początku odpoczynku przynajmniej 1 PW, aby otrzymać jakiegokolwiek wynikające z niego korzyści.

Struktura starcia

Typowa walka to starcie pomiędzy dwiema stronami, nagłe ataki bronią, finty, zasłony, praca nóg i rzucanie czarów. Mechanika organizuje ów chaos pola walki w cykl rund i tur. **Runda** odpowiada mniej więcej 6 sekundom w świecie gry. W trakcie rundy każdy uczestnik walki rozgrywa swoją **turę**. Kolejność wykonywania tur zostaje określona na początku starcia, gdy wszyscy rzucają na inicjatywę. Po tym, jak wszyscy skończyli swoją turę, walka przechodzi do następnej rundy, jeśli żadna ze stron nie pokonała drugiej.

Walka krok po kroku

- 1. Ustalenie zaskoczenia.** MP określa, czy ktoś zaangażowany w walkę został zaskoczony.
- 2. Określanie pozycji.** MP decyduje, gdzie znajdują się postacie i potwory biorące udział w walce. Na podstawie porządku marszu poszukiwaczy przygód lub ich zadeklarowanych pozycji w pomieszczeniu albo innej przestrzeni MP określa, gdzie znajdują się ich przeciwnicy – jak daleko i w którym kierunku.
- 3. Rzut na inicjatywę.** Wszyscy zaangażowani w walkę rzucają na inicjatywę, określając w ten sposób kolejność swoich tur.
- 4. Rozgrywanie tur.** Każdy uczestnik walki wykonuje swoją turę zgodnie z kolejnością inicjatywy.
- 5. Rozpoczęcie następnej rundy.** Gdy wszystkie postacie zaangażowane w walkę wykonają swoje tury, runda dobiega końca. Powtarzajcie krok 4. do momentu, w którym walka się zakończy.

Zaskoczenie

Grupa poszukiwaczy przygód podkrada się do obozowiska bandytów i wyskakuje zza drzew, aby ich zaatakować. Galaretowaty sześcian sunie wzdłuż przejścia w podziemiach, niezauważony przez poszukiwaczy przygód aż do chwili, gdy pochłania jednego z nich. W powyższych sytuacjach jedna ze stron zaskoczyła drugą.

MP decyduje, kto mógł zostać zaskoczony. Jeśli żadna ze stron nie próbowała się skradać, obydwie automatycznie się zauważają. W innym przypadku MP porównuje wyniki testów Zręczności (Skradanie się) każdego, kto próbuje pozostać niezauważonym, z pasywną Mądrością (Percepcja) każdego stworzenia znajdującej się po drugiej stronie konfliktu. Każdy bohater lub potwór, który nie zauważy zagrożenia, rozpoczyna starcie zaskoczony.

Jeśli postać jest zaskoczona, nie może się poruszać i wykonywać żadnych akcji w swojej pierwszej turze walki, a także nie może skorzystać z reakcji do zakończenia tej tury. Członek grupy może być zaskoczony, nawet jeśli pozostali członkowie nie są.

Inicjatywa

Inicjatywa określa porządek, w jakim przebiegają tury konfliktu. Gdy rozpoczyna się walka, każde biorące w niej udział stworzenie wykonuje test Zręczności, aby określić swoje miejsce w porządku inicjatywy. MP wykonuje jeden rzut za całą grupę identycznych stworzeń, więc wszyscy jej członkowie działają w tym samym czasie.

MP porządkuje uczestników starcia od najwyższego wyniku testu Zręczności do najniższego. Jest to kolejność (zwana kolejnością inicjatywy), w której wykonują oni swoje działania podczas każdej rundy walki. Nie zmienia się ona pomiędzy rundami.

W przypadku remisu MP decyduje o kolejności działania pomiędzy kontrolowanymi przez siebie stworzeniami, a gracze decydują o kolejności działania pomiędzy swo-

imi remisującymi bohaterami. MP może zdecydować, kto działa pierwszy, jeśli remis nastąpił pomiędzy kontrolowanym przez niego potworem a postacią gracza. Opcjonalnie MP może nakazać remisującym bohaterom i potworom wykonanie rzutu k20 – postacie, które osiągną wyższe wyniki, będą działały wcześniej.

Twoja tura

Podczas swojej tury możesz **ruszyć się** na odległość nie większą niż określona przez twoją szybkość i **wykonać jedną akcję**. Do ciebie należy decyzja, czy najpierw wykonasz ruch, czy akcję. Twoja szybkość – czasami nazywana szybkością chodzenia – jest zapisana na karcie postaci.

Najczęstsze akcje, które możesz wykonać w turze, opisane są w sekcji „Akcje w walce” nieco dalej. Wiele właściwości klasowych i innych zdolności zapewnia dodatkowe możliwości wykonywania akcji.

Sekcja „Ruch i pozycja” zawiera zasady dotyczące przemieszczania się.

Możesz zrezygnować z poruszenia się, wykonania akcji lub robienia czegokolwiek innego podczas swojej tury. Jeżeli nie możesz zdecydować się, co chcesz zrobić, rozważ wykonanie akcji Unik lub Przygotowanie, które opisano w sekcji „Akcje w walce”.

Akcje dodatkowe

Różne właściwości klasowe, czary i inne zdolności pozwalają ci na wykonanie w twojej turze akcji dodatkowej, na przykład Chytre zagranie pozwala na to łotrowi. Możesz wykonać akcję dodatkową tylko wtedy, gdy zdolność specjalna, czar lub inny element gry pozwala ci zrobić coś jako akcję dodatkową. W innym przypadku nie masz akcji dodatkowych do wykorzystania.

Co ważne, możesz wykonać tylko jedną akcję dodatkową w swojej turze, więc musisz wybrać, z której z nich chcesz skorzystać, jeśli masz ich kilka do dyspozycji.

Wybierasz też, kiedy chcesz wykonać akcję dodatkową podczas swojej tury, chyba że moment jej wykorzystania jest odgórnie określony. Pamiętaj, że jeśli cokolwiek pozbawia cię możliwości wykonywania akcji, nie możesz również wykonywać akcji dodatkowych.

Inne działania podczas twojej tury

Twoja tura może obfitować w różne działania i ozdobniki, które nie wymagają od ciebie użycia akcji lub ruchu.

Możesz komunikować się z innymi stworzeniami za pomocą krótkich wypowiedzi i gestów podczas wykonywania swojej tury, jeśli jesteś w stanie to robić.

Możesz również oddziaływać na jeden obiekt lub element otoczenia podczas swojego ruchu lub wykonywanej akcji. Przykładowo, możesz otworzyć drzwi podczas wykonywania ruchu w kierunku wroga lub dobyć broni w ramach tej samej akcji, w której atakujesz.

Jeśli chcesz oddziaływać na kolejny obiekt, musisz przeznaczyć na to swoją akcję. Niektóre magiczne przedmioty i inne specjalne obiekty zawsze wymagają użycia akcji, aby móc z nich skorzystać, co jest zaznaczone w ich opisie.

MP może wymagać użycia akcji dla każdego z tych działań, kiedy należy poświęcić mu więcej uwagi lub jeśli stanowi ono nietypową przeszkodę. Przykładowo, MP może oczekiwać od ciebie użycia akcji, gdy chcesz otworzyć zablokowane drzwi lub zakręcić korbą, by opuścić most zwodzony.

Oddziaływanie na obiekty wokół ciebie

Oto kilka przykładów czynności, które możesz wykonać w połączeniu z ruchem lub wykonywaniem akcji:

- otwarcie lub zamknięcie drzwi,
- dobyte lub schowanie miecza,
- wyjęcie mikstury z plecaka,
- podniesienie upuszczonego topora,
- zabranie błyskotki ze stołu,
- zdjęcie pierścienia z palca,
- włożenie do ust odrobiny jedzenia,
- wbicie sztandaru w ziemię,
- wyłowienie kilku monet z sakiewki,
- wypicie kufła piwa,
- pociągnięcie dźwigni lub wciśnięcie przycisku,
- wyciągnięcie pochodni z uchwytu,
- zabranie książki z półki w zasięgu ręki,
- zgaszenie małego ognia,
- założenie maski,
- założenie na głowę kaptura peleryny,
- przyłożenie ucha do drzwi,
- kopnięcie małego kamienia,
- przekręcenie klucza w zamku,
- stuknięcie w podłogę trzymetrowym kijem,
- podanie przedmiotu innej postaci.

Reakcje

Określone zdolności specjalne, czary i sytuacje pozwalają ci na wykonanie specjalnej akcji zwanej **reakcją**. Reakcja jest natychmiastową odpowiedzią na określoną okoliczność, która może wystąpić w turze twojej lub kogoś innego. Możliwość wykonania ataku okazyjnego jest najbardziej powszechnym rodzajem reakcji.

Kiedy wykonasz reakcję, nie możesz wykonać następnej aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Jeśli reakcja przerywa turę innego stworzenia, może ono ją kontynuować zaraz po rozpatrzeniu efektu reakcji.

Ruch i pozycja

W trakcie walki bohaterowie i potwory znajdują się w ciągłym ruchu, często przemieszczając się i zajmując pozycje zapewniające im przewagę.

W swojej turze możesz przemieścić się na dystans nie większy od wartości twojej szybkości. Możesz wykorzystać tyle metrów swojej szybkości, ile chcesz, kierując się poniższymi zasadami.

Twój ruch może zawierać w sobie skakanie, wspinanie się i pływanie. Te sposoby poruszania się mogą zostać połączone z chodzeniem lub stanowić twój cały ruch. Niezależnie od tego, jak się poruszasz, odejmujesz dystans pokonany w każdej części ruchu od swojej szybkości aż do momentu, w którym zużyjesz ją całą lub zakończysz ruch.

Dzielenie ruchu

Możesz podzielić swój ruch w trakcie tury, wykorzystując część swojej szybkości przed swoją akcją, a część – po niej. Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 9 metrów, możesz przemieścić się o 3 metry, wykonać akcję, a następnie poruszyć się o pozostałe 6 metrów.

Poruszanie się między atakami

Jeśli wykonywana akcja zawiera więcej niż jeden atak bronią, to możesz podzielić swój ruch jeszcze bardziej i przemieścić się między wykonywanymi atakami. Przykładowo, wojownik o szybkości 7,5 metra mogący wykonać dwa ata-

ki dzięki zdolności Dodatkowego ataku może poruszyć się o 3 metry, wykonać atak, przemieścić się o dalsze 4,5 metra i zaatakować ponownie.

Różne rodzaje szybkości

Jeśli posiadasz więcej niż jeden rodzaj szybkości, na przykład szybkość chodzenia i szybkość latania, możesz przechodzić płynnie pomiędzy nimi podczas wykonywania ruchu. Za każdym razem, gdy zmieniasz rodzaj szybkości, odejmij przebyty do tej pory dystans od nowego rodzaju szybkości. Wynik określa, jak daleko możesz się poruszyć. Jeśli rezultat wyniósł 0 lub mniej, nie możesz skorzystać z nowego rodzaju szybkości podczas wykonywania tego ruchu.

Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 9 metrów, a szybkość latania 18 metrów, ponieważ mag rzucił na ciebie czar lot, możesz przelecieć 6 metrów, następnie przejść 3 metry i wyskoczyć w powietrze, aby przelecieć kolejne 9 metrów.

Trudny teren

Walka rzadko kiedy toczy się w pustych pomieszczeniach lub na gładkich równinach. Jej scenaria zawiera zwykle elementy trudnego terenu – zasypane kamieniami pieczary, lasy pełne ciernistych roślin czy niebezpieczne schody.

Każdy metr ruchu w trudnym terenie kosztuje cię dodatkowy metr szybkości. Zasada ta obowiązuje nawet wtedy, gdy wiele różnych czynników znajdujących się na danej przestrzeni sprawia, że teren jest trudny.

Niskie meble, rupiecie, zarośla, strome schody, śnieg i płytkie bagna są przykładami trudnego terenu. Przestrzeń zajmowana przez inną istotę, wrogą bądź nie, również liczy się jako trudny teren.

Powalenie

Uczestnicy walki często lądują na ziemi, ponieważ zostali obaleni lub sami postanowili upaść. W rozumieniu mechaniki gry są wtedy **powaleni**. Jest to stan postaci opisany w dodatku A.

Możesz **upaść samemu** bez zużywania swojej szybkości. **Wstawanie** jest nieco trudniejsze; aby się podnieść, musisz wydać połowę szybkości. Przykładowo, jeżeli twoja szybkość wynosi 9 metrów, musisz zużyć 4,5 metra, aby wstać. Nie możesz tego zrobić, jeśli nie dysponujesz wystarczającą ilością szybkości lub została ona zredukowana do 0.

Aby poruszać się, będąc powalonym, musisz czołgać się lub użyć magii, takiej jak teleportacja. Każdy metr ruchu podczas czołgania się kosztuje cię dodatkowy metr szybkości. Z tego powodu czołganie się w trudnym terenie to wydatek 3 metrów szybkości za pokonanie 1 metra.

Poruszanie się wokół innych stworzeń

Możesz przemieścić się przez przestrzeń, którą zajmuje stworzenie niebędące twoim wrogiem. W przypadku wrogo stworzenia możesz to zrobić tylko wtedy, gdy jest przynajmniej dwa rozmiary większe lub mniejsze od ciebie. Pamiętaj, że obszar zajmowany przez inne stworzenie jest dla ciebie trudnym terenem.

Niezależnie od tego, czy dane stworzenie jest twoim wrogiem, czy przyjacielem, nie możesz zakończyć ruchu w miejscu, które zajmuje.

Jeśli opuszczasz strefę ataku wrogo stworzenia podczas swojego ruchu, prowokujesz atak okazyjny.

Latanie

Stworzenia latające mogą korzystać z wielu zalet swojej mobilności, lecz muszą również liczyć się z ryzykiem upadku. Jeśli latające stworzenie zostanie powalone, jego prędkość zostanie zredukowana do 0 lub w dowolny inny sposób zostanie ono pozbawione możliwości poruszania się, to spada na ziemię, chyba że dysponuje umiejętnością unoszenia się w powietrzu lub utrzymuje się w górze za pomocą magii, na przykład czarem *lot*.

Rozmiar stworzeń

Każde stworzenie zajmuje określoną ilość miejsca. Tabela kategorii rozmiarów pokazuje, jak dużo przestrzeni kontroluje w walce stworzenie danego rozmiaru. Obiekty mogą czasami wykorzystywać te same kategorie rozmiarów.

Kategorie rozmiarów

Rozmiar	Zajmowana przestrzeń
Malutki	0,75 x 0,75 m
Mały	1,5 x 1,5 m
Średni	1,5 x 1,5 m
Duży	3 x 3 m
Wielki	4,5 x 4,5 m
Ogromny	6 x 6 m lub więcej

Zajmowana przestrzeń

Przestrzeń zajmowana przez dane stworzenie to obszar mierzony w metrach, który jest przez nie efektywnie kontrolowany w walce i nie oznacza fizycznych rozmiarów stworzenia. Przykładowo, typowe Średnie stworzenie nie jest szerokie na 1,5 metra, lecz jest w stanie kontrolować przestrzeń o takiej szerokości. Jeśli Średniego rozmiaru hobgoblin stoi w szerokich na 1,5 metra drzwiach, inne stworzenia nie mogą przez nie przejść, chyba że hobgoblin im na to pozwoli.

Przestrzeń zajmowana przez stworzenie jest również odzwierciedleniem obszaru potrzebnego, by mogło ono skutecznie walczyć. Z tego powodu istnieje limit dotyczący liczby stworzeń, które mogą otoczyć inne stworzenie podczas starcia. Przy założeniu Średniego rozmiaru walczących, osiem stworzeń może wypełnić przestrzeń w promieniu 1,5 metra dookoła wroga.

Ponieważ większe stworzenia zajmują więcej miejsca, mniejsza ich liczba może otoczyć inną postać. Jeśli cztery Duże stworzenia tłoczą się dookoła Średniej lub mniejszej postaci, pozostaje niewiele miejsca dla kogoś innego. W odwrotnej sytuacji nawet do dwudziestu Średnich stworzeń może otoczyć jedno Ogromne.

Przeciskanie się

Stworzenie może przecisnąć się przez przestrzeń, która jest wystarczająco duża dla kogoś o jeden rozmiar mniejszego, na przykład Duże stworzenie może przecisnąć się przez przejście mające 1,5 metra szerokości. Przeciskając się, stworzenie musi wydać dodatkowy metr szybkości za każdy przebyty metr. Ma również utrudnienie we wszystkich testach ataku i rzutach obronnych na Zręczność. Testy ataku przeciwko takiemu stworzeniu wykonywane są z ułatwieniem, dopóki znajduje się ono w wąskiej przestrzeni.

Akcje w walce

Kiedy wykonujesz akcję w swojej turze, możesz skorzystać z akcji opisanych tutaj, zapewnianych przez twoją klasę lub zdolności specjalne albo wymyślonych na poczekaniu. Wiele potworów dysponuje własnymi akcjami opisanymi w ich statystykach.

Kiedy opisujesz akcję, której nie ma w zasadach, MP określa, czy jest ona możliwa do wykonania i jaki test będzie potrzebny (o ile to konieczne), aby sprawdzić, czy akcja się powiodła.

Atak

Najczęstszą akcją wykonywaną podczas walki jest Atak, niezależnie czy uderzasz mieczem, strzelasz z łuku, czy też walczysz na gołe pięści.

Za pomocą tej akcji wykonujesz jeden atak wręcz lub dystansowy. Zajrzyj do sekcji „Wykonywanie ataku”, aby poznać zasady.

Niektóre zdolności, takie jak Dodatkowy atak wojownika, pozwalają ci na wykonanie więcej niż jednego ataku w ramach tej akcji.

Odstąpienie

Jeżeli używasz akcji Odstąpienia, twój ruch do końca twojej tury nie powoduje ataków okazyjnych.

Pomoc

Możesz pomóc innemu stworzeniu w wykonywanym przez nie zadaniu. Kiedy używasz akcji Pomocy, takie stworzenie ma ułatwienie w następnym teście cechy związanym z czynnością, w której mu pomagasz, zakładając, że wykona ten test przed początkiem twojej następnej tury.

Alternatywnie możesz pomóc przyjaznemu stworzeniu zaatakować inne stworzenie znajdujące się w odległości do 1,5 metra od ciebie. Pozorujesz atak, rozpraszasz cel lub w inny sposób pomagasz swojemu sojusznikowi najskuteczniej wykonać atak. Jeśli twój sojusznik zaatakuje cel przed początkiem twojej następnej tury, wykonuje swój pierwszy test ataku z ułatwieniem.

Przeszukiwanie

Kiedy wykonujesz akcję Przeszukiwania, poświęcasz swoją uwagę próbie znalezienia czegoś. Zależnie od rodzaju twoich poszukiwań, MP może zdecydować, że musisz wykonać test Mądrości (Percepcja) lub Inteligencji (Śledztwo).

Przygotowanie

Czasami chcesz skoczyć na wroga, gdy wystarczająco się zbliży, lub poczekać na określone wydarzenie, zanim zdecydujesz się działać. Aby to zrobić, możesz w swojej turze wykonać akcję Przygotowania, która umożliwia ci wykorzystanie twojej reakcji przed początkiem twojej następnej tury.

Najpierw musisz zdecydować, jakie możliwe do zaobserwowania okoliczności wywołają twoją reakcję. Następnie decydujesz, co zrobisz w odpowiedzi na te okoliczności – wybierasz akcję, którą wykonasz, albo ruch na odległość do wartości twojej szybkości. Przykładowo, możesz powiedzieć: „Jeśli kultysta wejdzie na zapadnię, użyję dźwigni, która ją otworzy” albo „Gdy goblin do mnie podejdzie, odsunę się od niego”.

Kiedy nastąpi określone przez ciebie wydarzenie, możesz użyć swojej reakcji zaraz po tym, jak zostanie ono rozpatrzone, albo je zignorować. Pamiętaj, że możesz wykonać tylko jedną reakcję w rundzie.

Gdy przygotowujesz czar, rzucasz go zgodnie z normalnymi zasadami, jednak wstrzymujesz jego energię, którą wyzwalaś w reakcji na określone przez ciebie okoliczności. Aby czar mógł zostać przygotowany, jego czas rzucania musi wynosić 1 akcję, natomiast jego wstrzymywanie wymaga koncentracji. Jeśli twoja koncentracja zostanie przerwana, energia czaru rozprasza się bez żadnego efektu. Przykładowo, jeśli koncentrujesz się na utrzymywaniu czaru *pajęczyna* i przygotowujesz magiczny pocisk, działanie *pajęczyny* dobiega końca, a jeśli otrzymasz obrażenia, zanim uwolnisz w ramach reakcji przygotowany magiczny pocisk, to twoja koncentracja może zostać przerwana.

Rzucenie czaru

Postacie posługujące się magią, takie jak magowie i klerycy, oraz liczne potwory mają dostęp do czarów i mogą ich skutecznie używać w walce. Każdy czar ma swój czas rzucania, który określa, czy postać musi poświęcić akcję, reakcję, czy też minuty lub nawet godziny, aby go rzucić. Z tego powodu rzucanie czaru niekoniecznie musi być akcją. Czas rzucania większości zaklęć wynosi jednak 1 akcję, więc postać często wykorzystuje swoją akcję w turze, aby rzucić taki czar.

Sprint

Kiedy używasz akcji Sprintu, otrzymujesz dodatkowy ruch w swojej turze. Wzrost ten jest równy twojej szybkości po zastosowaniu wszelkich modyfikatorów. Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 9 metrów, to gdy wykonasz Sprint, możesz w swojej turze przemieścić się 18 metrów.

Każde zwiększenie lub zmniejszenie twojej szybkości zmienia dodatkowy ruch o tę samą wartość. Jeśli twoja szybkość wynosząca 9 metrów zostanie zredukowana do 4,5 metra, możesz poruszyć się sprintem w swojej turze maksymalnie do 9 metrów.

Ukrycie się

Kiedy korzystasz z akcji Ukrycia się, wykonujesz test Zręczności (Skradanie się), aby się schować, zgodnie z zasadami ukrywania się. Jeżeli test się powiedzie, otrzymujesz korzyści opisane w sekcji „Niewidoczni atakujący i atakowani”.

Unik

Kiedy wykonujesz akcję Uniku, skupiasz wszystkie swoje wysiłki na tym, by nie zostać trafionym. Do początku twojej następnej tury każdy atak skierowany przeciwko tobie ma utrudnienie, jeśli widzisz atakującego. Masz również ułatwienie w rzutach obronnych na Zręczność. Tracisz tę korzyść, jeśli zostajesz obezwładniony (zgodnie z opisem w dodatku A) lub twoja szybkość spada do 0.

Użycie obiektu

Zazwyczaj wchodzisz w interakcję z przedmiotami przy okazji robienia czegoś innego, na przykład wtedy, gdy w ramach ataku dobywasz miecza. Kiedy jednak obiekt wymaga akcji, by z niego skorzystać, wykonujesz akcję Użycia obiektu. Jest ona przydatna również wtedy, kiedy chcesz w swojej turze wejść w interakcję z więcej niż jednym obiektem.

Wykonanie ataku

Atak ma prostą strukturę niezależnie od tego, czy uderzasz bronią białą, czy strzelasz, czy też wykonujesz test ataku w ramach rzucania czarów.

- 1. Wybór celu.** Wybierz cel znajdujący się w zasięgu twojego ataku: stworzenie, obiekt lub miejsce.
- 2. Określenie modyfikatorów.** MP określa, czy cel znajduje się za osłoną i czy masz ułatwienie lub utrudnienie. Dodatkowo czary, specjalne zdolności i inne efekty mogą zapewniać premie lub kary do twojego testu ataku.
- 3. Rozstrzygnięcie ataku.** Wykonujesz test ataku. W przypadku trafienia rzucasz na obrażenia, chyba że twój atak ma zasady stanowiące inaczej. Niektóre ataki mają specjalne efekty, które występują zamiast obrażeń lub jako dodatek do nich.

Jeśli kiedykolwiek pojawi się pytanie, czy twoje działanie liczy się jako atak, to zasada jest prosta – jeżeli wykonujesz test ataku, to atakujesz.

Testy ataku

Kiedy atakujesz, twój test ataku określa, czy cel został trafiony. Aby go wykonać, rzuć k20 i dodaj do wyniku odpowiednie modyfikatory. Jeśli suma wyniku rzutu i modyfikatorów jest równa Klasie Panczerza (KP) celu lub wyższa, to atak trafił. KP bohatera jest określana podczas tworzenia postaci, natomiast KP potwora znajduje się w jego statystykach.

Modyfikatory do rzutu

Kiedy postać wykonuje test ataku, dwoma najczęstszymi modyfikatorami są modyfikator z cechy i premia z biegłości. Kiedy potwór wykonuje atak, używa wszelkich modyfikatorów wyszczególnionych w jego statystykach.

Modyfikator z cechy. Modyfikatorem z cechy używanym dla broni służących do walki wręcz jest modyfikator z Siły, natomiast dla broni dystansowych – ze Zręczności. Właściwości broni finezyjna lub rzucana zmieniają tę zasadę.

Niektóre czary również wymagają wykonania testu ataku. Modyfikator z cechy używany w tym przypadku zależy od cechy bazowej danej klasy postaci.

Premia z biegłości. Dodajesz swoją premię z biegłości do testu ataku, gdy atakujesz bronią, w której masz biegłość, lub gdy rzucasz czar.

Wyrzucenie 1 lub 20

Czasami fortuna pobłogosławi lub przeklnie walczącego, sprawiając, że nowicjusz trafi, a weteran spudłuje.

Jeżeli wynikiem rzutu k20 jest 20, atak trafia, niezależnie od innych modyfikatorów i KP celu. Jest to trafienie krytyczne.

Jeżeli wynikiem rzutu k20 jest 1, atak chybia, niezależnie od innych modyfikatorów i KP celu.

Niewidoczni atakujący i atakowani

Uczestnicy starcia często starają się umknąć uwadze innych, kryjąc się, używając czarów *niewidzialność* lub przekradając się w ciemności.

Kiedy atakujesz cel, którego nie widzisz, masz utrudnienie w teście ataku. Zasada ta obowiązuje zarówno wtedy, kiedy zgadujesz położenie celu, jak i wtedy, kiedy próbujesz zaatakować cel, który tylko słyszysz. Jeśli cel nie znajduje się we wskazanym miejscu, automatycznie chybiasz, lecz MP zazwyczaj mówi tylko, że atak nie trafił, aby nie ujawniać, że cel jest gdzie indziej.

Kiedy stworzenie cię nie widzi, masz ułatwienie w teście ataku przeciwko niemu. Gdy jesteś ukryty – nie słychać cię ani nie widać – to podczas ataku zdradzasz swoje położenie niezależnie od tego, czy trafisz, czy chybisz.

Ataki dystansowe

Kiedy strzelasz z łuku lub kuszy, rzucasz toporkiem lub w jakikolwiek inny sposób miotasz pociskiem, aby zadać obrażenia swojemu wrogowi z większej odległości, to wykonujesz atak dystansowy. Przykładowo, potwór może strzelić kolcami ze swojego ogona. Wiele czarów również wymaga wykonania ataku dystansowego.

Zasięg

Możesz wykonać atak dystansowy wyłącznie przeciwko tym celom, które znajdują się w określonym zasięgu.

Jeśli atak dystansowy, na przykład wykonywany za pomocą czarów, ma podany tylko jeden zasięg, nie możesz zaatakować celu, który znajduje się poza nim.

Niektóre ataki dystansowe, takie jak te wykonywane za pomocą długiego lub krótkiego łuku, mają podane dwa zasięgi. Niższa wartość jest ich zasięgiem normalnym, a wyższa – zasięgiem dalekim. Masz utrudnienie w teście ataku, kiedy cel znajduje się poza zasięgiem normalnym broni. Nie możesz natomiast zaatakować celu znajdującego się poza zasięgiem dalekim.

Ataki dystansowe w zwarcu

Celowanie atakiem dystansowym jest o wiele bardziej kłopotliwe, kiedy wróg znajduje się blisko ciebie. Gdy wykonujesz atak dystansowy za pomocą broni, czarów lub w inny sposób, masz utrudnienie w teście ataku, jeśli znajdujesz się w odległości do 1,5 metra od wrogiego stworzenia, które cię widzi i nie jest obezwładnione.

Ataki wręcz

Ataki wręcz, używane w zwarcu, pozwalają ci zaatakować wroga, który znajduje się w twojej **strefie ataku**. Atak wręcz odbywa się zazwyczaj z wykorzystaniem broni białej, takiej jak miecz, młot bojowy lub topór. Typowy potwór atakuje wręcz, gdy uderza pazurami, rogami, kłami, maczkami lub innymi częściami ciała. Kilka czarów również wymaga wykonania ataku wręcz.

Większość stworzeń posiada **strefę ataku** równą 1,5 metra, więc może atakować wręcz cele znajdujące się do 1,5 metra od nich. Niektóre stworzenia (zazwyczaj większe niż Średnie) dysponują atakami wręcz o strefie ataku większej niż 1,5 metra, co jest uwzględnione w ich opisach.

Zamiast używać broni do ataku wręcz możesz wykonać atak bez broni: cios pięścią, kopnięcie, walnięcie głową lub podobne mocne uderzenie (które nie liczą się jako atak bronią). Masz biegłość w atakach bez broni, a przy trafieniu zadajesz obrażenia obuchowe w wysokości 1 + modyfikator z Siły.

Ataki okazyjne

W trakcie walki wszyscy bezustannie wypatrują szansy zaatakowania przeciwnika, który ucieka lub przemieszcza się w pobliżu. Takie ciosy nazywane są atakami okazyjnymi.

Możesz wykonać atak okazyjny, kiedy wrogi stworzenie, które widzisz, opuszcza twoją strefę ataku. W tym celu wykorzystujesz swoją reakcję, aby wykonać jeden atak wręcz przeciwko prowokującemu go stworzeniu. Rozpatrywanie ruchu stworzenia jest wstrzymywane tuż przed tym, nim opuści ono twoją strefę ataku, i rozstrzygany jest atak okazyjny.

Możesz uniknąć prowokowania ataków okazyjnych, jeśli wykonasz Odstąpienie. Nie spowodujesz ich również wtedy, gdy się teleportujesz lub ktoś albo coś przemieści cię bez wykorzystania przy tym twojego ruchu, akcji ani reakcji. Przykładowo, nie prowokujesz ataku okazyjnego, gdy wybuch odrzuca cię poza strefę ataku twojego wroga lub gdy grawitacja sprawia, że spadając, przelatujesz obok przeciwnika.

Walka dwiema broniąmi

Gdy wykonujesz Atak lekką bronią białą, którą trzymasz w jednej dłoni, możesz użyć akcji dodatkowej, aby zaatakować inną lekką bronią białą trzymaną w drugiej dłoni. Nie dodajesz swojego modyfikatora z cechy do obrażeń wynikających z akcji dodatkowej, chyba że jest on negatywny.

Jeżeli któraś z tych broni posiada właściwość rzucana, możesz nią rzucić zamiast wykonywać atak wręcz.

Pochwycenie

Kiedy chcesz pochwycić istotę lub walczyć z nią w zapaśach, możesz użyć akcji Ataku, aby wykonać pochwycenie, czyli specjalny atak wręcz. Jeżeli możesz wykonywać kilka ataków w ramach swojej akcji Ataku, pochwycenie zastępuje jeden z nich.

Cel twojego pochwycenia musi być co najwyżej o jeden rozmiar większy od ciebie i znajdować się w twojej strefie ataku. Starasz się złapać cel, używając przynajmniej jednej wolnej ręki. Zamiast testu ataku wykonujesz test pochwycenia – test Siły (Atletyka) przeciwko testowi Siły (Atletyka) lub Zręczności (Akrobatyka) celu (przeciwnik wybiera używaną cechę). Wygrywasz automatycznie, jeśli cel jest obezwładniony. Jeżeli wygrasz, twój cel staje się pochwycony (patrz dodatek A). Opis stanu określa okoliczności, w których pochwycenie się kończy. Możesz również uwolnić swój cel w dowolnym momencie (co nie wymaga użycia akcji).

Uwalnianie się z pochwycenia. Pochwyczone stworzenie może użyć swojej akcji, aby spróbować się uwolnić. Aby się to udało, musi wygrać w teście Siły (Atletyka) lub Zręczności (Akrobatyka) przeciwko twojemu testowi Siły (Atletyka).

Przemieszczanie pochwyczonej istoty. Kiedy się poruszasz, możesz ciągnąć za sobą lub nieść pochwyczone stworzenie. Twoja szybkość zostaje zredukowana o połowę, chyba że stworzenie jest co najmniej o dwa rozmiary mniejsza od ciebie.

Odepchnięcie istoty

Korzystając z akcji Ataku, możesz wykonać specjalny atak wręcz, aby odepchnąć inne stworzenie. Możesz ją w ten sposób powalić na ziemię lub odsunąć od siebie. Jeżeli możesz wykonywać kilka ataków w ramach swojej akcji Ataku, odepchnięcie zastępuje jeden z nich. Cel twojego odepchnięcia musi być co najwyżej o jeden rozmiar większy od ciebie i znajdować się w twojej strefie ataku.

Zamiast testu ataku wykonujesz test Siły (Atletyka) przeciwko testowi Siły (Atletyka) lub Zręczności (Akrobatyka) celu (przeciwnik wybiera używaną cechę). Wygrywasz automatycznie, jeśli cel jest obezwładniony. Jeżeli wygrasz, twój cel zostaje powalony albo odepchnięty o 1,5 metra od ciebie.

Ostona

Mury, drzewa, stworzenia i inne przeszkody mogą zapewnić ostonę w trakcie walki, sprawiając, że cel jest trudniejszy do trafienia. Cel może skorzystać z dobrodziejstwa ostony tylko wtedy, gdy atak lub inny efekt ma swoje źródło po drugiej stronie ostony.

Istnieją trzy poziomy ostony. Jeśli cel znajduje się za kilkoma różnymi źródłami ostony, zastosowanie ma tylko ta, która chroni go najlepiej – poziomy ostony nie sumują się ze sobą. Przykładowo, jeżeli cel znajduje się za stworzeniem, które zasiania go w połowie, i za pniem drzewa, który chroni go w trzech czwartych, to jest chroniony w trzech czwartych.

Cel osłonięty **połowicznie** otrzymuje premię +2 do KP i rzutów obronnych na Zręczność. Cel ma połowiczną ostonę, jeśli przeszkoda zasiania przynajmniej połowę jego ciała. Może nią być niski mur, duży mebel, wąski pień drzewa albo przyjazne lub wrogie stworzenie.

Cel osłonięty **w trzech czwartych** otrzymuje premię +5 do KP i rzutów obronnych na Zręczność. Cel ma trzy czwarte ostony, gdy jest zasłonięty przez przeszkodę prawie w całości. Przeszkoda może być kratą w bramie zamku, wykuszem strzeleckim lub grubym pniem drzewa.

Cel osłonięty **w całości** nie może zostać wyznaczony jako bezpośredni cel czaru lub ataku, choć niektóre czary mogą go osiągnąć swoim obszarem działania. Cel ma całkowitą ostonę, jeśli przeszkoda zupełnie go zasiania.

Obrażenia i leczenie

Rany i ryzyko śmierci są stałymi towarzyszami tych, którzy eksplorują świat gry. Pchnięcie mieczem, dobrze wymierzona strzała lub uderzenie płomienia pochodzącego z kuli ognia – wszystkie te ataki mogą zranić, a nawet zabić najsilniejszych ze stworzeń.

Punkty wytrzymałości

Punkty wytrzymałości (PW) reprezentują kombinację fizycznej i psychicznej odporności, woli życia i zwykłego szczęścia. Stworzenia dysponujące większą liczbą punktów wytrzymałości są trudniejsze do zabicia.

Aktualne punkty wytrzymałości stworzenia (zazwyczaj nazywane po prostu punktami wytrzymałości) mogą przyjmować wartości pomiędzy maksymalnymi punktami wytrzymałości stworzenia a zerem. Ich liczba często się zmienia, gdy stworzenie otrzymuje obrażenia lub się leczy.

Za każdym razem, gdy stworzenie otrzymuje obrażenia, ich liczba jest odejmowana od jego punktów wytrzymałości. Ich utrata nie ma żadnego wpływu na możliwości stworzenia aż do czasu, gdy jego PW spadną do 0.

Rzuty na obrażenia

Każda broń, czar i raniąca zdolność potwora zadają określoną liczbę obrażeń. Rzucasz kością lub kośćmi obrażeń, sumujesz ich wyniki, dodajesz modyfikatory i zadajesz łączne obrażenia swojemu celowi. Bronie magiczne, specjalne zdolności i inne czynniki mogą zapewnić premię do zadawanych obrażeń.

Atakując za pomocą **broni**, dodajesz do obrażeń swój modyfikator z cechy – ten sam, którego używasz, gdy wykonujesz test ataku. W przypadku **czaru** jego opis wskazuje, jakimi kośćmi należy rzucić i czy dodać do wyniku jakiegoś modyfikatora.

Jeżeli czar lub inny efekt zadaje obrażenia **więcej niż jednemu celowi** w tym samym momencie, rzuć na obrażenia raz i zastosuj je do wszystkich celów. Przykładowo, kiedy mag rzuca *kulę ognia*, obrażenia czaru określane są tylko raz i zadawane wszystkim celom znajdującym się w obszarze działania czaru.

Trafienia krytyczne

Kiedy trafisz krytycznie, zadajesz dodatkowe kości obrażeń celowi ataku. Rzuć kośćmi obrażeń dwukrotnie i zsumuj wyniki. Następnie normalnie dodaj wszystkie stosowne modyfikatory. Aby przyspieszyć rozgrywkę, możesz rzucić od razu wszystkimi kośćmi obrażeń.

Przykładowo, jeśli zadasz trafienie krytyczne sztyłem, rzuć na obrażenia 2k4, a nie jak zwykle 1k4, po czym dodaj do wyniku modyfikator z cechy. Jeśli atak zapewnia inne kości obrażeń, tak jak w przypadku Ukradkowego ataku łotra, to nimi również rzucasz dwukrotnie.

Typy obrażeń

Różne rodzaje ataków, czary zadające obrażenia i inne raniące efekty zadają odmienne rodzaje obrażeń. Poszczególne typy obrażeń nie posiadają własnych zasad, lecz odwołują się do nich inne reguły takie jak odporność na obrażenia.

Poniżej wymienione zostały typy obrażeń wraz z przykładami, aby pomóc MP w ich przydzielaniu do nowych efektów.

Obrażenia cięte. Miecze, topory i pazury potworów zadają obrażenia cięte.

Obrażenia klute. Przebijające i nadziejające ataki, na przykład włócznią czy ukąszeniem, zadają obrażenia klute.

Obrażenia nekrotyczne. Obrażenia nekrotyczne, zadawane przez niektórych nieumarłych i czary, takie jak *mrożący dotyk*, sprawiają, że usycha materia, a nawet dusza.

Obrażenia obuchowe. Ataki i sytuacje powodujące obicia i zmiżdżenia – od młota, upadku, duszenia i im podobnych – zadają obrażenia obuchowe.

Obrażenia od dźwięku. Wstrząsające uderzenie dźwięku, jak w przypadku efektu *fali gromu*, zadaje obrażenia od dźwięku.

Obrażenia od elektryczności. Czar *piorun* i zionięcie niebieskiego smoka zadają obrażenia od elektryczności.

Obrażenia od kwasu. Żrący rozprysk zionięcia czarnego smoka i rozpuszczające enzymy, którymi pokryte są ciała szlamów, zadają obrażenia od kwasu.

Obrażenia od mocy. Moc jest czystą energią magiczną skupioną w formę zadającą obrażenia. Większość efektów, które zadają obrażenia od mocy, to czary, między innymi *magiczny pocisk* i *duchowa broń*.

Obrażenia od ognia. Zionięcie czerwonego smoka oraz liczne czary tworzące płomień zadają obrażenia od ognia.

Obrażenia od światłości. Obrażenia od światłości zadawane przez *śłup ognia* kleryka lub anielską broń palą ciało niczym ogień i przeciążają ducha mocą światła.

Obrażenia od trucizn. Zatrute żądła lub toksyczny gaz pochodzący z zionięcia zielonego smoka zadają obrażenia od trucizn.

Obrażenia od zimna. Piekielny chłód promieniujący z włóczni lodowego diabła i mroźny podmuch zionięcia białego smoka to przykłady obrażeń od zimna.

Obrażenia psychiczne. Zdolności mentalne, takie jak psioniczne uderzenie łupieżcy umysłów, zadają obrażenia psychiczne.

Odporność i podatność na obrażenia

Niektóre stworzenia i obiekty nadzwyczaj trudno albo wcale niełatwo zranić lub uszkodzić obrażeniami określonego typu.

Jeżeli stworzenie lub obiekt posiada **odporność** na jakiś typ obrażeń, to otrzymuje ich tylko połowę. Natomiast **podatność** na określony typ obrażeń oznacza, że są one podwajane w przypadku stworzenia lub obiektu mającego tę cechę.

Odporność, a następnie podatność są brane pod uwagę po zastosowaniu wszystkich innych modyfikatorów do

obrażeń. Przykładowo, stworzenie posiadające odporność na obrażenia obuchowe zostaje trafiona przez atak, który zadaje 25 obrażeń tego typu. Stworzenie znajduje się również pod działaniem magicznej aury, która redukuje wszelkie otrzymanywane obrażenia o 5 punktów. W takiej sytuacji 25 obrażeń jest najpierw zmniejszanych o 5, a następnie dzielonych na pół, w wyniku czego stworzenie otrzymuje 10 obrażeń.

Pochodzące z różnych źródeł odporności lub podatności, które wpływają na te same obrażenia, rozpatruje się zawsze tylko raz. Przykładowo, jeśli stworzenie posiada odporność na ogień i na obrażenia niemagiczne, to obrażenia od niemagicznego ognia zostaną zredukowane o połowę, a nie o trzy czwarte.

Leczenie

Otrzymane obrażenia nigdy nie są trwałe, jeśli nie doprowadziły do śmierci. Odpoczynek może pomóc stworzeniu odzyskać punkty wytrzymałości, a magiczne metody, takie jak czar *leczenie ran* lub *mikstura leczenia*, mogą usunąć obrażenia w ciągu kilku chwil.

Kiedy stworzenie leczy się w dowolny sposób, odzyskane przez nie punkty wytrzymałości dodawane są do ich aktualnej wartości. Punkty wytrzymałości nie mogą przekroczyć wartości maksymalnej, więc wszystkie nadmiarowe punkty są stracone. Przykładowo, druid leczy łowcy 8 PW. Jeśli łowca ma obecnie 14 PW, a jego maksimum wynosi 20, odzyska tylko 6 punktów, a nie 8.

Stworzenie, które umarło, nie może odzyskiwać punktów wytrzymałości do czasu przywrócenia go do życia magią, na przykład czarem *ożywienie*.

0 punktów wytrzymałości

Kiedy twoje punkty wytrzymałości spadną do 0, to albo natychmiast umierasz, albo tracisz przytomność.

Natychmiastowa śmierć

Poważne obrażenia mogą zabić cię na miejscu. Kiedy otrzymane obrażenia sprawią, że twoje punkty wytrzymałości spadną do 0, lecz zostaną jeszcze jakieś do przydzielenia, to umierasz, jeśli pozostałe obrażenia będą co najmniej równe twojej maksymalnej liczbie punktów wytrzymałości.

Przykładowo, kleryczka z maksymalną liczbą PW wynoszącą 12 posiada obecnie 6 PW. Jeśli otrzyma 18 obrażeń od ataku, jej PW zostaną zredukowane do 0, jednak zostanie jeszcze 12 obrażeń do rozpatrzenia. Ponieważ pozostałe obrażenia równe są maksymalnej liczbie jej punktów wytrzymałości, zostaje ona zabita.

Utrata przytomności

Jeśli obrażenia zredukują punkty wytrzymałości stworzenia do 0, ale go nie zabiją, to stworzenie pada nieprzytomne (patrz dodatek A). Stan ten kończy się, gdy odzyska jakiegokolwiek punkty wytrzymałości.

Rzuty przeciwko śmierci

Jeśli rozpocznasz swoją turę z 0 PW, musisz wykonać specjalny rzut obronny nazywany rzutem przeciw śmierci, aby określić, czy zbliżasz się nieuchronnie do grobu, czy też kurczowo trzymasz się życia. W odróżnieniu od innych rzutów obronnych ten nie jest przypisany do żadnej cechy. Jesteś teraz w rękach losu, a wspomagają cię jedynie czary i inne efekty, które zwiększają twoje szanse na sukces w rzucie obronnym.

Rzuc k20. Jeśli wynik rzutu jest równy 10 lub wyższy, odnosisz sukces. W innym przypadku rzut oznacza porażkę. Sukces lub porażka nie mają same w sobie żadnego

efektu. Przy trzecim sukcesie stabilizujesz się (patrz niżej). Przy trzeciej porażce umierasz. Sukcesy i porażki nie muszą następować po sobie; zaznaczaj je po prostu do momentu, w którym osiągniesz trzy wyniki jednego rodzaju. Liczba sukcesów i porażek zostaje wyzerowana, gdy odzyskujesz jakiegokolwiek punkty wytrzymałości lub się stabilizujesz.

Wyrzucenie 1 lub 20. Kiedy wykonujesz rzut przeciw śmierci i wyrzucisz 1 na k20, liczy się on jako dwie porażki. Jeżeli wyrzucisz 20, odzyskujesz 1 punkt wytrzymałości.

Obrażenia przy 0 PW. Jeżeli otrzymasz jakiegokolwiek obrażenia, gdy twoje punkty wytrzymałości wynoszą 0, otrzymujesz jedną porażkę w rzucie przeciwko śmierci. Jeżeli obrażenia pochodzą od trafienia krytycznego, otrzymujesz dwie porażki. Jeżeli obrażenia są równe co najmniej twojej maksymalnej wartości PW, to natychmiast umierasz.

Stabilizowanie stworzenia

Najlepszym sposobem na uratowanie stworzenia, które ma 0 punktów wytrzymałości, jest go uleczenie. Jeżeli jednak leczenie jest niedostępne, stworzenie może zostać przynajmniej ustabilizowane, aby nie umrzeć z powodu nieudanych rzutów przeciw śmierci.

Możesz wykorzystać swoją akcję w turze, aby udzielić pierwszej pomocy nieprzytomnemu stworzeniu i spróbować je ustabilizować, co wymaga udanego testu Mądrości (Medycyna) o ST 10.

Stabilne stworzenie nie wykonuje rzutów przeciw śmierci mimo tego, że ma 0 punktów wytrzymałości, lecz pozostaje nieprzytomne. Stworzenie przestaje być stabilne i musi znów wykonywać rzuty przeciw śmierci, jeśli otrzyma jakiegokolwiek obrażenia. Stabilne stworzenie, które nie zostanie uleczone, odzyskuje 1 punkt wytrzymałości po 1k4 godzinach.

Potwory i śmierć

Większość Mistrzów Podziemi uznaje, że potwory giną automatycznie, gdy ich punkty wytrzymałości spadną do 0. Nie rozpatrują oni utraty przytomności i nie wykonują rzutów przeciw śmierci dla tych stworzeń.

Potężni przeciwnicy i istotni bohaterowie niezależni są częstym wyjątkiem od tej reguły. MP może zdecydować, że tracą oni przytomność i stosują się do tych samych zasad co postacie graczy.

Pozbawianie przytomności

Czasami atakujący nie chce zadawać śmiertelnego ciosu, lecz jedynie obezwładnić swojego przeciwnika. Kiedy atakujący zredukuje punkty wytrzymałości stworzenia do 0 atakiem wręcz, może pozbawić je przytomności. Decyzję o tym podejmuje się w chwili zadawania obrażeń. Stworzenie traci przytomność i jest stabilne.

Tymczasowe punkty wytrzymałości

Niektóre czary i specjalne zdolności zapewniają stworzeniu tymczasowe punkty wytrzymałości. Nie są one prawdziwymi punktami wytrzymałości, lecz stanowią bufor przeciwko obrażeniom. Jest to zatem oddzielna pula punktów wytrzymałości chroniących postać przed zranieniem.

Kiedy posiadasz tymczasowe punkty wytrzymałości i otrzymujesz obrażenia, tracisz tymczasowe punkty jako pierwsze, a pozostałe obrażenia przechodzą na twoje właściwe punkty wytrzymałości. Przykładowo, gdy masz 5 tymczasowych PW i otrzymujesz 7 obrażeń, tracisz wszystkie tymczasowe PW i otrzymujesz 2 obrażenia.

Ponieważ tymczasowe punkty wytrzymałości nie są związane z twoimi aktualnymi punktami wytrzymałości, mogą przekroczyć ich maksymalną wartość. Dzięki temu

postać mająca maksymalną liczbę punktów wytrzymałości może otrzymywać tymczasowe punkty wytrzymałości.

Leczenie nie może przywrócić tymczasowych punktów wytrzymałości i nie mogą one być do siebie dodawane. Jeśli posiadasz tymczasowe punkty wytrzymałości i otrzymasz ich więcej, musisz zdecydować, czy zachowujesz te, które już masz, czy zamieniasz je na właśnie otrzymane. Przykładowo, jeżeli czar zapewnia ci 12 tymczasowych PW, kiedy masz już ich 10, to możesz mieć ich 12 albo 10, ale nie 22.

Jeżeli masz 0 punktów wytrzymałości, otrzymanie tymczasowych punktów wytrzymałości nie przywraca ci przytomności ani cię nie stabilizuje. Mogą one nadal absorbować obrażenia skierowane przeciwko tobie, jednak tylko prawdziwe leczenie może cię uratować.

Jeśli zdolność, która zapewniła ci tymczasowe punkty wytrzymałości, nie ma określonego czasu trwania, utrzymują się one aż do wyczerpania ich puli lub do zakończenia długiego odpoczynku.

Walka z wierzchowca

Rycerka szarżująca w bitwie na rumaku bojowym, magini rzucająca czary z grzbietu gryfa, kleryk szybujący w przestworzach na pegazie – wszyscy oni korzystają z szybkości i mobilności, jaką może zapewnić wierzchowiec.

Przychylnie stworzenie, które jest przynajmniej o jeden rozmiar większe od ciebie i posiada odpowiednią anatomię, może służyć jako wierzchowiec, zgodnie z poniższymi zasadami.

Dosiadanie i zsiadanie

Raz podczas swojego ruchu możesz wsiąść na stworzenie, które znajduje się do 1,5 metra od ciebie, lub z niego zsiąść. Kosztuje cię to połowę twojej szybkości. Przykładowo, jeśli twoja szybkość wynosi 9 metrów, musisz zużyć 4,5 metra, aby wsiąść na konia. Z tego powodu nie możesz wsiąść na wierzchowca, jeśli pozostało ci mniej niż 4,5 metra szybkości lub wynosi ona 0.

Jeżeli jakiś efekt porusza twojego wierzchowca wbrew jego woli, kiedy na nim siedzisz, musisz wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 10. W przypadku niepowodzenia spadasz z wierzchowca i lądujesz powalony 1,5 metra od niego. Jeżeli zostajesz powalony, gdy siedzisz na wierzchowcu, musisz wykonać ten sam rzut obronny.

Jeżeli twój wierzchowiec zostanie powalony, możesz wykorzystać swoją reakcję, aby zeskoczyć z niego w chwili upadku i wylądować na nogach. Jeśli tego nie zrobisz, spadasz z wierzchowca i lądujesz powalony 1,5 metra od niego.

Kontrolowanie wierzchowca

Kiedy dosiadasz wierzchowca, masz wybór: możesz albo go kontrolować, albo pozwolić mu działać samodzielnie.

Inteligentne stworzenia, takie jak smoki, działają samodzielnie. Możesz kontrolować wierzchowca tylko wtedy, gdy został on wytresowany, aby akceptować obecność jeźdźca na swoim grzbiecie. Udomowione konie, osły i tym podobne stworzenia z założenia przeszły tego rodzaju tresurę. Inicjatywa wierzchowca zmienia się na wartość twojej inicjatywy, kiedy go dosiadasz. Porusza się on tak, jak mu każesz, i dysponuje tylko trzema rodzajami akcji: Sprintem, Odstąpieniem i Unikaniem. Kontrolowany przez ciebie wierzchowiec może poruszać się i działać nawet w tej samej turze, w której na niego wsiadasz.

Działający niezależnie wierzchowiec zachowuje swoją pozycję w kolejności inicjatywy. Porusza się i działa wedle własnego uznania, a obecność jeźdźca nie ogranicza akcji, które może wykonać. Może więc uciec z pola walki, ruszyć

do ataku, pożyć ciężko rannego wroga albo w dowolny inny sposób zadziałać wbrew twojej woli.

W obydwu przypadkach, jeśli wierzchowiec spowoduje swoim zachowaniem atak okazyjny, to przeciwnik może wybrać jako cel zarówno wierzchowca, jak i ciebie.

Walka pod wodą

Gdy poszukiwacze przygód ścigają sahuagina wprost do jego podwodnego domostwa, walczą z rekinem we wraku starożytnego okrętu lub znajdują się w zalanej odnodze podziemi, muszą stoczyć walkę w szczególnie wymagającym otoczeniu. Pod powierzchnią wody obowiązują następujące zasady.

Podczas **ataku wręcz** stworzenie, które nie posiada szybkości pływania (naturalnej bądź zapewnionej przez magię), ma utrudnienie w teście ataku, chyba że wykonuje go za pomocą miecza krótkiego, oszczepu, sztyletu, trójzębu lub włóczni.

Atak dystansowy automatycznie chybia celu, który znajduje się poza jego normalnym zasięgiem. Stworzenie atakujące cel znajdujący się w normalnym zasięgu ma utrudnienie, chyba że atak jest wykonywany za pomocą kuszy, sieci lub broni, która jest rzucona podobnie do oszczepu (w tym strzałki, trójzębu i włóczni).

Stworzenia i obiekty, które są w pełni zanurzone w wodzie, otrzymują odporność na obrażenia od ognia.

Dodatek A: Stany

Na możliwości i działania stworzeń, w tym bohaterów, ma wpływ wiele różnych stanów mogących być skutkiem zaklęcia, właściwości klasy, ataku potwora lub jeszcze innego zdarzenia. Większość z nich, na przykład oślepienie, wpływa na postać niekorzystnie, choć niektóre, na przykład niewidzialność, mogą ułatwić jej życie.

Stan trwa do czasu jego zakończenia (przykładowo stan obalenia zostaje zakończony wstaniem na nogi) lub przeminą po upływie czasu określonego w opisie efektu, który go wywołał.

Gdy kilka efektów powoduje ten sam stan, ich czas trwania rozpatruje się osobno, ale stan nie ulega pogorszeniu – stworzenie znajduje się w jakimś stanie albo nie.

Poniższe definicje opisują, co dzieje się ze stworzeniem, które znajduje się w określonym stanie.

Nieprzytomny

- Nieprzytomne stworzenie jest traktowane jak obezwładnione (zobacz opis stanu), nie może się poruszać ani mówić i nie ma świadomości tego, co się wokół niego dzieje.
- Stworzenie upuszcza wszystkie trzymane przedmioty i zostaje powalone (zobacz opis stanu).
- Nieprzytomne stworzenie automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Rzuty na atak przeciwko nieprzytomnemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem.
- Każde trafienie w nieprzytomne stworzenie jest trafieniem krytycznym, jeśli atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu.

Niewidzialny

- Niewidzialnego stworzenia nie można zobaczyć bez zastosowania specjalnych zdolności lub magii. W przypadku ukrywania się niewidzialne stworzenie traktowane jest jak przebywające na obszarze pozbawionym widoczności. Jego obecność i lokalizację można ustalić na podstawie wydawanych przez nie dźwięków lub pozostawianych śladów.
- Testy ataku przeciwko niewidzialnemu stworzeniu są wykonywane z utrudnieniem, a niewidzialne stworzenie ma ułatwienie w testach ataku.

Obezwładniony

- Obezwładnione stworzenie nie może podejmować akcji i reakcji.

Ogłuchły

- Ogłuchłe stworzenie nie słyszy i automatycznie nie zdaje testów cech opartych na słuchu.

Ogłuszony

- Ogłuszone stworzenie jest obezwładnione (zobacz opis stanu), nie może się poruszać i ma trudności w mówieniu.
- Stworzenie automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Testy ataku przeciwko ogłuszonemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem.

Oślepiiony

- Oślepienie stworzenie nie widzi i automatycznie nie zdaje cech opartych na wzroku.
- Testy ataku przeciwko oślepienemu stworzeniu wykonywane są z ułatwieniem, a oślepienie stworzenie atakuje z utrudnieniem.

Pochwycony

- Szybkość pochwyconego stworzenia spada do 0 i nie może ono korzystać z premii do szybkości.
- Stan pochwylenia kończy się, jeśli chwytający zostanie obezwładniony (zobacz opis stanu).
- Stan pochwylenia kończy się także, jeśli jakiś efekt spowoduje usunięcie pochwyconego stworzenia z zasięgu stworzenia chwytającego lub z obszaru efektu powodującego ten stan, na przykład, gdy zostanie odrzucone *falą gromu*.

Powalony

- Powalony stworzenie w ramach ruchu może się tylko czołgać, chyba że podniesie się i tym samym zakończy ten stan.
- Stworzenie ma utrudnienie w testach ataku.
- Testy ataku przeciwko powalonemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem, o ile atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu. W innym wypadku testy ataku wykonywane są z utrudnieniem.

Przerażony

- Przerażone stworzenie wykonuje z utrudnieniem wszystkie testy cech i testy ataku, jeśli źródło jego strachu znajduje się w zasięgu wzroku.
- Przerażone stworzenie nie może z własnej woli zbliżyć się do źródła swojego strachu.

Skamieniały

- Skamieniałe stworzenie wraz ze wszystkimi noszonymi lub trzymanymi niemagicznymi przedmiotami zostaje zmienione w nieruchomą, litą statwę (zazwyczaj kamienną). Stworzenie przestaje się starzeć, a jego waga rośnie dziesięciokrotnie.
- Stworzenie jest obezwładnione (zobacz opis stanu), nie może się poruszać ani mówić i nie ma świadomości tego, co się wokół niego dzieje.
- Testy ataku przeciwko skamieniałemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem.
- Skamieniałe stworzenie automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Skamieniałe stworzenie zyskuje odporność na wszystkie rodzaje obrażeń.
- Skamieniałe stworzenie jest niepodatne na trucizny i choroby, choć jeśli było już pod wpływem trucizny lub choroby, to nie zostaje ona zneutralizowana, a tylko wstrzymana.

Sparaliżowany

- Sparaliżowane stworzenie jest obezwładnione (zobacz opis stanu), a także nie może się ruszać ani mówić.
- Sparaliżowane stworzenie automatycznie nie zdaje rzutów obronnych na Siłę i Zręczność.
- Testy ataku przeciwko sparaliżowanemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem.
- Każde trafienie w sparaliżowane stworzenie jest trafieniem krytycznym, jeśli atakujący znajduje się do 1,5 metra od celu.

Unieruchomiony

- Szybkość unieruchomionego stworzenia spada do 0 i nie może ono korzystać z premii do szybkości.
- Testy ataku przeciwko unieruchomionemu stworzeniu są wykonywane z ułatwieniem, a unieruchomione stworzenie atakuje z utrudnieniem.
- Unieruchomione stworzenie ma utrudnienie w rzutach obronnych na Zręczność.

Wyczerpanie

Niektóre zdolności specjalne, trudne warunki lub niebezpieczne otoczenie, na przykład wygłodzenie czy długotrwałe przebywanie w wyjątkowo niskiej lub wysokiej temperaturze, mogą prowadzić do specjalnego stanu – wyczerpania. W przeciwieństwie do innych stanów wyczerpanie ma sześć poziomów. Określony efekt może wyczerpać postać o więcej niż jeden poziom, zgodnie ze swoim opisem.

Poziom	Efekt
1	Utrudnienie w testach cech
2	Szybkość zmniejszona o połowę
3	Utrudnienie w testach ataku i rzutach obronnych
4	Maksymalne PW zmniejszone o połowę
5	Szybkość zmniejszona do 0
6	Śmierć

Jeśli wyczerpane stworzenie zostanie wystawione na kolejny efekt powodujący wyczerpanie, to jego obecny poziom wyczerpania zwiększa się zgodnie z opisem tego efektu.

Stworzenie ponosi konsekwencje swojego aktualnego poziomu wyczerpania oraz wszystkich poprzednich. Przykładowo, stworzenie mające dwa poziomy wyczerpania porusza się z połową szybkości i ma utrudnienie w testach cech.

Efekt usuwający wyczerpanie eliminuje określoną liczbę poziomów, zgodnie ze swoim opisem. Gdy liczba poziomów spadnie do zera, stworzenie przestaje być wyczerpane.

Ukończenie długiego odpoczynku usuwa jeden poziom wyczerpania, o ile stworzenie również najadło się i napiło. Przywrócenie do życia również zmniejsza o jeden poziom wyczerpania stworzenia.

Zatruty

- Zatrute stworzenie ma utrudnienie w testach ataku i testach cech.

Zauroczony

- Zauroczone stworzenie nie może zaatakować stworzenia powodującego zauroczenie lub w inny sposób mu zaszkodzić (na przykład zakłęciami lub zdolnościami).
- Stworzenie powodujące zauroczenie ma ułatwienie we wszystkich testach cech podczas interakcji społecznych z zauroczonym stworzeniem.