

STOPIEŃ	KOSTKI	STOPIEŃ	KOSTKI
1	K4-2	21	K20+K10+K6
2	K4-1	22	K20+K10+K8
3	K4	23	K20+2K10
4	K6	24	K20+K12+K10
5	K8	25	K20+K10+K8+K4
6	K10	26	K20+K10+K8+K6
7	K12	27	K20+K10+2K8
8	2K6	28	K20+2K10+K8
9	K8+K6	29	K20+K12+K10+K8
10	K10+K6	30	K20+K10+K8+2K6
11	K10+K8	31	K20+K10+2K8+K6
12	2K10	32	K20+2K10+2K8
13	K12+K10	33	K20+3K10+K8
14	K20+K4	34	K20+K12+2K10+K8
15	K20+K6	35	2K20+K10+K8+K4
16	K20+K8	36	2K20+K10+K8+K6
17	K20+K10	37	2K20+K10+2K8
18	K20+K12	38	2K20+2K10+K8
19	K20+2K6	39	2K20+K12+2K10+K8
20	K20+K8+K6	40	2K20+K10+K8+2K6

Zwiększenie cechy	Koszt w punktach legend
Pierwsze	800
Drugie	1300
Trzecie	2100
Czwarte	3400
Piąte	5500

Poziom umiejętności	Koszt w punktach legend
1	200
2	300
3	500
4	1300
5	2100
6	3400
7	8900
8	14 400
9	23 300
10	37 700

Poziom talentu	Kręgi 1-4	Kręgi 5-8	Kręgi 9-12	Kręgi 13-15
1	100	200	300	500
2	200	300	500	800
3	300	500	800	1300
4	500	800	1300	2100
5	800	1300	2100	3400
6	1300	2100	3400	5500
7	2100	3400	5500	8900
8	3400	5500	8900	14 400
9	5500	8900	14 400	23 300
10	8900	14 400	23 300	37 700
11	14 400	23 300	37 700	61 000
12	23 300	37 700	61 000	98 700
13	37 700	61 000	98 700	159 700
14	61 000	98 700	159 700	258 400
15	98 700	159 700	258 400	418 100

Typ bohatera	Stopień trudności testu				
	łatwa	średnia	trudna	b. trudna	heroiczna
Zwykły	1-2	3-5	6-9	10-12	13-15
Krag 1-4	1-2	3-7	8-12	13-16	17-20
Krag 5-8	3-6	7-12	13-18	19-22	23-27
k. 9-12	6-8	12-16	18-24	15-29	30-35
k. 13-15	8-11	17-20	25-28	29-34	35-41

Powierzchnia wspinaczki	Stopień trudności
Drzewo	3
Pal	7
Ściana z dziurami	9
Skalna ściana	12
Gładka powierzchnia	15

Dystans upadku (w metrach)	Stopień obrażeń
1,5-3	2
3,1-6	6
6,1-9	15
9,1-15	15 (2)
15,1-30	20 (2)
30,1-45	25 (2)
45,1-75	25 (3)
75,1-120	30 (3)
120,1-180	30 (4)
180,1+	30 (5)

Wielkość ognia	Stopień obrażeń
Pochodnia	4
Nieduże ognisko	6
Duże ognisko	8
Płonący dom	10
Płonący las	12

Sytuacja	Modyfikator testu ataku	Modyfikator obron
Ciemności	-3 stopnie	-
Niespodziewany atak	+2 stopnie	-
Osaczenie	-2 stopnie	-
Przewrócenie	-3 stopnie	-3
Zaskoczenie	Bez testów	-3

Rodzaj opcji walki	Opis
Agresywny atak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bohater +3 do testu ataku i +3 do testu obrażeń</li> <li>Wróg +3 do testu ataku</li> </ul>
Przewracanie	Wynik testu obrażeń herosa = trudność testu równowagi przeciwnika
Ogłuszanie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nie można zabić</li> <li>Do pierwszego testu zdrowienia wroga+stopień SW</li> </ul>
Precyzyjny atak	-3 do trafienia
Przejdzie do obrony	<ul style="list-style-type: none"> <li>+3 do obrony fizycznej</li> <li>-3 do wszystkich testów</li> </ul>
Oddawanie pola	<ul style="list-style-type: none"> <li>+1 do obrony fizycznej / 1 metr (max. poziom talentu)</li> <li>1 punkt wyczerpania</li> </ul>
Ominięcie tarczy	Jeżeli (inicjatywa herosa – pan.fiz. tarczy > inicjatywa wroga) to omijają się tarczę

Material bariery	Pancerz fizyczny	Próg uszkodzeń
Drewno max. 5 cm	7	20
Drewno pow. 5 cm	9	30
Ściana z cegieł	12	45
Kamienne bloki	20	85
Ściana jaskini	30	150

Obrona fizyczna wynosi zawsze 7



Stopień trudności	Porażka	Przeciętny sukces	Duży sukces	Ogromny sukces	Wyjątkowy sukces
3	1	3	6	8	10
4	1	4	7	10	12
5	1	5	9	11	14
6	2	6	10	13	17
7	2	7	12	15	19
8	3	8	13	16	20
9	4	9	14	18	22
10	5	10	15	19	24
11	5	11	17	21	25
12	6	12	18	22	27
13	6	13	20	24	29
14	7	14	21	26	32
15	8	15	22	27	33
16	8	16	24	29	35
17	9	17	25	30	37
18	10	18	26	32	38
19	11	19	27	33	39
20	12	20	28	34	41
21	13	21	29	35	42
22	13	22	31	37	44
23	14	23	32	38	45
24	15	24	33	40	47
25	16	25	34	41	48
26	17	26	35	42	49
27	18	27	36	43	51
28	18	28	38	45	52
29	18	29	40	47	53
30	20	30	40	47	55
31	21	31	41	48	56
32	22	32	42	49	58
33	23	33	43	51	59
34	23	34	45	53	62
35	24	35	46	53	62
36	25	36	47	55	64
37	26	37	48	56	65
38	26	38	50	58	67
39	27	39	51	59	68
40	28	40	52	60	70
41	29	41	53	61	71
42	30	42	54	62	72

Różnica inicjatyw	Szybkość w walce (w metrach / rundę)						
	13	14-25	26-50	51-100	101-200	201-300	301+
1	1	2	5	10	20	30	40
2	2	4	10	20	40	60	80
3	3	6	15	30	60	90	120
4	4	8	20	40	80	120	160
5	5	10	25	50	100	150	200
6	6	12	30	60	120	180	240
7	7	14	35	70	140	210	280
8	8	16	40	80	160	240	320
9	9	18	45	90	180	270	360
10+	+1	+2	50	100	200	300	400

Rodzaj	Obrona mag. / stopień	Wystąpienie objawów	Czas działania
Raniąca	5-9	nat./po 1-2 dn.	1-5 rund
Oslabiająca	5-7	natychmiast	wynik testu efektu w dn.
Paralizująca	5-9	natychmiast	wynik testu efektu w godz
Zabójcza	10-13	nat./po 1-2 dn.	natychmiast

Czynnik zewnętrzny	Modyfikator
<b>WZROK</b>	
Bohater wie co/kogo szuka	+2
Ciemność	-5
Kapuśniaczek/mżawka	-1
Kolor szukanego kontrastuje z otoczeniem	+3
Szukany ma kolor otoczenia	-3
Szukany ma inny kształt niż otoczenie	+2
Przeciwnik ukryty w:	
25%	-1
50%	-2
75%	-3
95%	-5
Ulewa	-3
Zmierzch/świt	-2
<b>SŁUCH</b>	
Bohater słyszał głos wcześniej	+2
Jedyny słyszalny dźwięk	+3
Dźwięk ma niższy ton niż szum otoczenia	-2
Dźwięk ma wyższy ton niż szum otoczenia	+2
Dźwięk ma stały rytm	+2
Głośna rozmowa/śpiew	-3
Hałas/odgłosy walki:	
Oddalony o 10-19 metrów	-1
Oddalony o 20-49 metrów	-2
Oddalony o 50+ metrów	-4
Rozmowa	-2
Szum otoczenia	-1
<b>WECH</b>	
Silny zapach	+2
Zapach miesza się z innymi	-2
<b>DOTYK</b>	
B.wysoka/niska temperatura	+3
Bohater nosi rękawiczki	-3
<b>SMAK</b>	
Bohater jest przeziębiony	-3
Smak jest charakterystyczny	+3

Sytuacja	Typowy stopień trudności
Ukryty przeciwnik	Zręczność przeciwnika
Wykrywanie pułapek	Trudność wykrycia pułapki
Znajdywanie ukrytych przejść	8+
Dostrzeganie śladów	5+
Dostrzeganie niezwykłych elementów otoczenia	6

Warunki	Daleki zasięg	Średni zasięg	Bliski zasięg
Ciemna noc	30	15	5
Deszcz	100	50	10
Mżawka	350	175	15
Dzień	750	200	20
Jasna noc	200	60	15
Mgielka	150	75	10
Mgła	10	5	2
Świt/zmierzch	500	125	15

Źródło światła	Promień (w metrach)
Świeca	3
Pochodnia	10
Ognisko	15
Latarnia	30

BRON DO WALKI WRĘCZ					
Broń	Cena	St. Obr.	Min. SF	Ciężar	Wlk.
Berdysz	150	8	15	6	6
Bicz	10	3	7, ZR-7	0,5	3
Bulawa	20	4	9	2,5	3
Głuszak	1	1	2	0,25	1
Kilof	25	5	13	2	4
Kopia	150	5	15	5	6
Korbacz	35	5	10	4	3
Kosa	20	6	13	1	5
Kostur	5	2	5	2	5
Lopata	10				
Maczuga	40	6	13	4	4
Miecz	25	5	9	1,5	3
Miecz dwuręczny	125	7	15	3,5	5
Miecz krasnoludz	6	3	7	1	2
Miecz krótki	16	4	5	1	2
Miecz trollowy	50	6	13	3	4
Młot bojowy	125	7	15	3,5	5
Nadziak	150	7/10 tarcze	15	4	5
Nóż	3 m	1	4	0,3	1
Nadgarstnik	25	2	12	2,5	3
Palka	2	3	7	1,5	2
Sztylet	8 m	2	5	0,5	1
Topór	12	4	10	1	2
Topór bojowy	35	6	13	2,5	4
Trójzęb	25	5	11	3,5	3
Włócznia	3	4	11	2	4
Kryształowy miecz	2800	*	13	3,5	3
Nadziak	2200	*	15	4	5
Trójtopór	2100	*	15	5	5

BRON STRZELECKA								
Broń	Cena	St. obr.	Min SF	Ciężar	Wlk.	Zasięg (w metrach)		
						B	S	D
Dmuchawka	2	1	1	0,3	1	1-2	3-4	5-6
Proca	3	2	7	1	2	2-15	16-40	41-100
Proca trollowa	15	4	15	1,5	4	2-25	26-60	61-100
Łuk	15	3	10	1,5	3	2-25	26-80	81-120
Łuk długi	60	4	13	2	5	2-40	41-100	101-220
Łuk elficki	200	5	13, ZR-15	2	5	2-40	41-200	201-300
Łuk wietrzniacki	25	3	5	0,4	2	2-25	26-80	81-100
Kusza	100	5	13	3	5	2-50	51-175	176-275
L. kusza	50	4	10	2,5	4	2-50	51-125	126-200
Długi luk	1900	*	13	2	5	*	*	*
Kryształowy luk	2500	*	15	3	5	*	*	*
Proca	1000	*	7	1	2	*	*	*

BRON MIOTANA								
Bola	10	3	4	0,5	2	2-15	16-25	16-35
Jastrzębiec	125	4	9	1	3	2-25	26-80	81-125
Sieć mała	15	-	4	1	2	1-2	3-4	5-6
Sieć	15	-	9	2,5	6	1-2	3-4	5-6
Strzałki	5 m	1	5	0,05	1	1-3	4-6	7-9
Sztylet	8 m	2	9	0,5	1	2-5	6-10	11-15
Sztylet do rzucania	2	2	12	0,35	1	2-10	11-20	21-30
Sztylet lotny	25	2	12	0,35	1	2-15	16-40	41-75
Toporek do rzucania	25	3	5	1,5	3	2-15	16-25	26-40
Włócznia	3	4	5	2	4	-15	16-40	41-100
Włócznia wietrzniacka	45	2	4	0,25	2	2-15	16-40	41-75
Butelka z olejem	6	5 (x3)	5	0,25	3	2-10	11-20	21-30
Topór do rzucania	1300	*	5	1,5	3	*	*	*
Jastrzębiec	2500	*	9	1	3	*	*	*

ZBROJE					
Zbroja	Cena	P. fiz.	P. duch.	Ciężar	Mod.in.
Zbroja warstwowa	2	2	0	1,5	0
Zbroja skórzana	10	3	0	7,5	0
Zbroja skórzana warstwowa	20	4	0	10	0
Zbroja skórzana utwardzana	40	5	0	10	1
Skóra zwierzęca	50	5	1	12,5	1
Zbroja kółkowa	110	6	0	15	2
Kolczuga	180	7	0	20	3
Zbroja płytowa	3 000	9	0	30	4
Obsydiańska skóra	100	3	1	10	0
Pnącz-zbroja	125	2	3	7,5	0
Krwawe kamienie	300	5	3	-	1
Kryształowa kolczuga	500	4	4	25	2
Zbroja z żywego kryształu	1 100	6	3	-	2
Zbroja płytowa kryształowa	12 000	7	7	45	5
Skórzana	1400	*	*	7,5	0
Kolczuga	3200	*	*	20	*

EKWIPUNEK POSZUKIWACZY PRZYGÓD		
Towar	Cena	Ciężar
Fiolka atramentu	10	0,25
Bukłak	2	1 pełny/ 0 pusty
Derka	5	1
Haczyk na ryby	1 m	-
Hak wspinaczkowy	9 m	1
Koc	15	1,5
Kociołek żelazny	20	4
Kryształ świetlny	75	1
Kotwiczka do liny	10	2,5
Pudełko – 5 kred	3 m	0,25
Krzesiwo	1	0,5
Latarnia punktowa	27	3
Latarnia zwykła	9	3
Lina 3m	8	2,5
Lina 10m	15	6
Lina 20m	25	12,5
Łańcuch cienki	10	2,5
Łańcuch gruby	50	5
Medykamenty	75	2,5
Med. uzupełnienie	50	-
Namiot	30	7,5
Narz. Rzeźbiarskie	30	0,5
Narz. Malarskie	45	1
Zw. do wyszywania	25	0,5
Narz. Kowalskie	100	10
Róg	70	3,5
Papier (pergamini)	1	-
Wytrychy	100	0,5
Sakiewka	8 m	0,5
Świece (2 sztuki)	7 m	0,25
Worek duży	2	0,5
Worek mały	1	-

TARCZE					
Tarcza	Cena	P. fiz.	P. duch.	Ciężar	Mod.in.
Liściotarcza	22	+1	+2	2,5	1
Pawęż	50	+5	+0	7,5	2
Puklerz	5	+1	+0	2,5	0
Tarcza jazdy	20	+3	+0	4	1
Tarcza kryształowa	150	+3	+3	7,5	2
Tarcza piechoty	15	+3	0	5	1
Kryształowy puklerz	2300	*	*	4,5	0

POCISKI		
Pocisk	Cena	Ciężar
10 strzałek do dmuchawki	1	0,25
20 strzał do łuku zwykłego	5	2,5
20 strzał do łuku długiego	10	3,5
20 strzał do łuku elfickiego	25	3,5
20 strzał do łuku wietrznickiego	5	0,25
15 beltów do kuszy zwykłej	20	1,5
15 beltów do kuszy lekkiej	15	1,5

WYŻYWIENIE I ZKWATEROWANIE	
Cena	
Racje podróżne -7 dni	10 / 4 kg
Żelazne racje - 7 dni	25 / 6 kg
Jedzenie	
Porządny obiad	3
Prosty obiad	3 m
Przeciętny obiad	1
Uyglar therański	25
Wystawna uczta	50
Napoje	
Dobre wino - kieliszek	1
Dobre wino - butelka	5
Kufel mocnego piwa	2
Kufel przyzwoitego piwa	1
Kufel słabego piwa	5 m
Wino - kieliszek	1 m
Wino - butelka	5 m
Zakwaterowanie	
<i>Gospoda gildii</i>	
Pokój z magicznym zamkiem	12
Sypialnia z łazienką	8
<i>Gospoda kupiecka</i>	
Własny pokój z łazienką	5
Własny pokój, jednoosobowe łóżko	3
<i>Luksusowa gospoda</i>	
Pokój plus osobisty służący	55 + napiwki
Pokój z magicznymi udogodnieniami	40
Sypialnia z łazienką	25
Noclegownia (bez łóżka)	1 m
<i>Tania gospoda</i>	
Własny pokój, jednoosobowe łóżko	1
Wspólna sala, wspólne, duże łóżko	5 m

<b>Moneta powietrza</b>	<b>1000 sr.</b>
<b>Moneta ziemi</b>	<b>100 sr.</b>
<b>Moneta ognia</b>	<b>1000 sr.</b>
<b>Moneta wody</b>	<b>100 sr.</b>
<b>Moneta orichalkowa</b>	<b>10 000 sr.</b>

POJAZDY	
Typ	Cena
Łodzie	
kajak	15
łódź wiosłowa	20
mała łódź żaglowa	35
Powóz	
duży	50
mały	30
Wóz	
duży	25
mały	10

ZWIERZĘTA	
Typ	Cena
Gryf (szkolony)	7500
Grzmotorozec	4000
Koń	
bojowy	1500
pociagowy	125
wierzchowy	100
Muł	100
Pies	
bojowego	50
Myśliwski lub strażniczy	30
Sokół (szkolony)	350
Słoń	3000

EKWIPUNEK MAGICZNY		
	Cena	Waga
Mikstury lecznicze		
Antidotum Kelii	125	1
Eliksir leczenia chorób	500	1
Eliksir leczenia	300	1
Eliksir odporności na choroby	75	1
Eliksir ostatniej szansy	600	0,5
Eliksir zdrowienia	50	1
Okład Kelixa	50	0,5
Kryształy świetlne		
Mały	75	1
Średni	125	3
Duży	200	10
Amulety krwi		
Celne oko	450	0,5
Desperacki cios	275	0,5
Desperacki czar	300	0,5
Ochrony przed Horrorami	200	0,5
Oko astralne	325	0,5
Oslabienie ciosu	100	0,5
Oszukanie śmierci	450	0,5
Akcesoria Mistrza Żywiłów		
Kula szklana z wplecioną esencją ziemi		200
Porcja żywiołu ognia		100
Kamienna szkatułka		150
Porcja żywiołu wody		50
Sakiewka z nitkami esencji ziemi		150
Porcja żywiołu powietrza		100
Orichalkowa szkatułka		300
Porcja żywiołu ziemi		50

