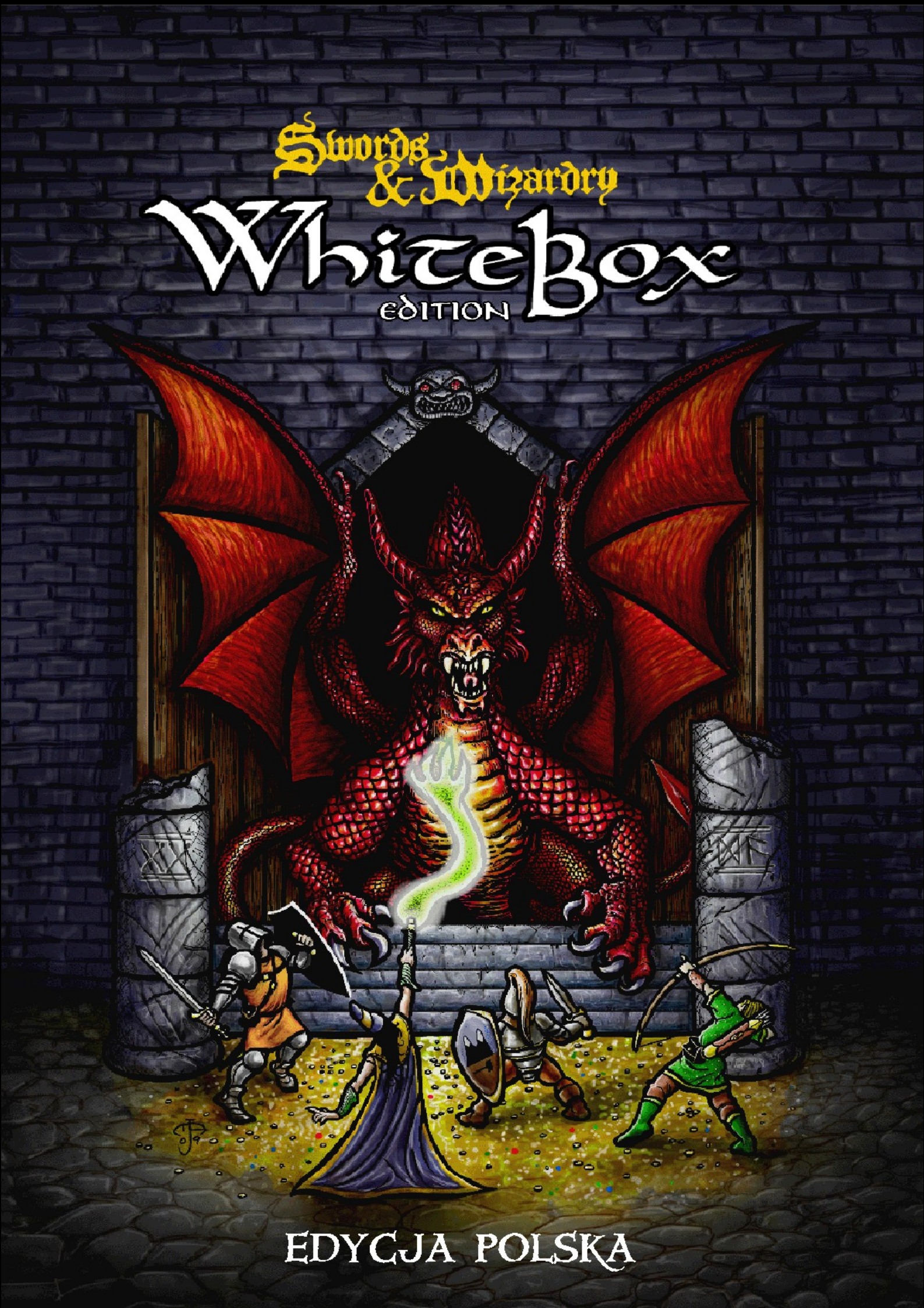
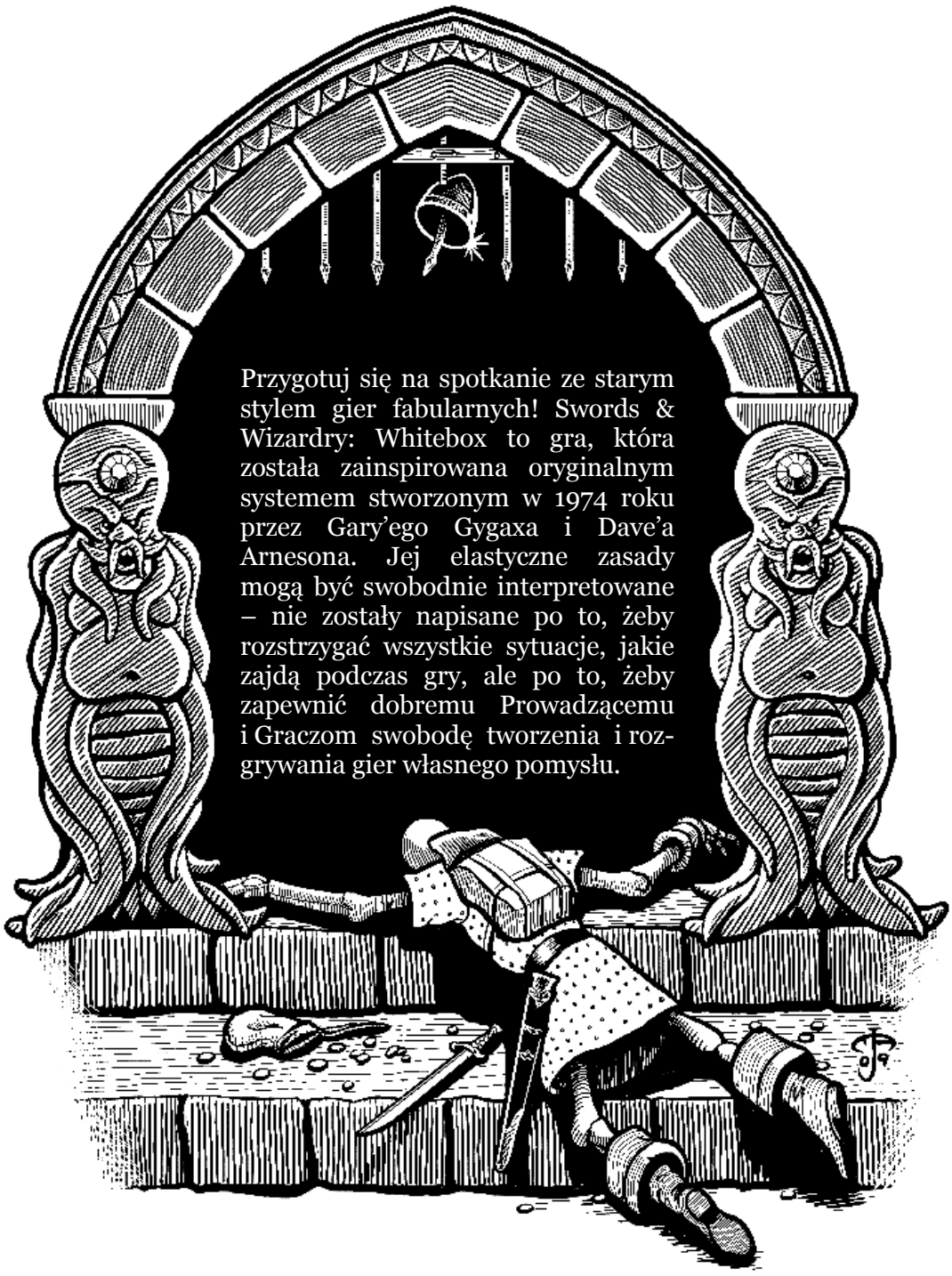
Swords & Wizardry WhiteBox Edition



EDYCJA POLSKA

MNIEJ ZASAD, WIĘCEJ WYOBRAŹNI!



Przygotuj się na spotkanie ze starym stylem gier fabularnych! Swords & Wizardry: Whitebox to gra, która została zainspirowana oryginalnym systemem stworzonym w 1974 roku przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona. Jej elastyczne zasady mogą być swobodnie interpretowane – nie zostały napisane po to, żeby rozstrzygać wszystkie sytuacje, jakie zajdą podczas gry, ale po to, żeby zapewnić dobremu Prowadzącemu i Graczom swobodę tworzenia i rozgrywania gier własnego pomysłu.

Published under license from Mythmere Games.
Swords & Wizardry: Whitebox is copyright © 2009 by Matt Finch
and Marv Breig and is the property of Mythmere Games.
All Rights Reserved.

Swords & Wizardry

WHITE BOX

EDYCJA POLSKA

Marv Breig

Na podstawie Swords & Wizardry: Core Rules Matthew J. Fincha

Ilustracja na okładce
Copyright © 2009 Mark Allen

Ilustracje wewnętrzne
Copyright © 2007-2009 Matthew J. Finch, Edward M. Kann, Jeff Preston i Chad Thorson

Wydanie amerykańskie:
Projekt i typografia: Jesse Rothacher
Redakcja: Jason Cone, Allan T. Grohe, Jr., Jerry Mapes i Jesse Rothacher.
Dodatkowa redakcja i korekta: Scott Casper, fandomaniac, Eric Norred, Lord Kilgore, Kuburanar, Lee Reynoldson i forum Swords & Wizardry
Z podziękowaniami dla Jasona Cone'a, Allana T. Grohe'a, Jr. i Jerry'ego R. Mapesa

Wydanie polskie:
Tłumaczenie i skład: Witold „Squid" Krawczyk
Korekta: Ojciec Kanonik, Tomasz „smartfox" Smejlis
Dodatkowa korekta: Adrian Sprysak

Dedykowane Dave'owi Arnesonowi (1947-2009), E. Gary'emu Gygaxowi (1938-2008) i Jerry'emu R. Mapesowi (1965-2009)

Wydanie pierwsze – 30 lipca 2010 r.

MYTHMERE GAMES™

www.swordsandwizardry.com

Copyright © 2008 Marv Breig i Matthew J. Finch

SPIS TREŚCI

Wstęp 4
Rozdział 1: Bohaterowie....5
Rozpoczęcie gry....5
Najważniejsza zasada....5
Kości....5
Karty postaci....5
Cechy....5
Punkty Życia....7
Początkowe złoto....7
Klasy postaci....7
Rasy postaci....10
Światopogląd....12
Koniec przygód....12
Przedmioty i wyposażenie 12
Zatrudnianie pomocników....14
Rozdział 2: Rozgrywka 15
Zdobywanie doświadczenia....15
Czas....15
Walka....15
Odpędzanie nieumarłych....17
Przykład rozgrywki....18
Rozdział 3: Magia....19
Lista czarów kapłana....19
Lista czarów maga....19
Opisy czarów....20
Rozdział 4: Prowadzenie gry....31
Projektowanie przygody....31
Tworzenie kampanii....31
Punkty Doświadczenia....31
Rozdział 5: Potwory....33
Opisy potworów....33
Lepsze potwory....50
Tworzenie potworów....50
Rozdział 6: Skarby....51
Kosztowności....51
Przedmioty przeklęte....63
Dodatek : tabele walki....65
Zasady....65
Publishing your own materials....67
Open Game Content? What does it mean?....67
The Swords & Wizardry Compatibility-Statement License (CSL): 67

WSTĘP

SWORDS & WIZARDRY: WHITEBOX to gra fabularna fantasy. Zasady są niezwykle krótkie w porównaniu z przypominającymi wielotomowe encyklopedie podręcznikami do większości współczesnych systemów RPG. Pomimo tego, SWORDS & WIZARDRY: WHITEBOX zawiera w sobie zalążki fantastycznych opowieści, elementy składające się na złożoną strukturę cudownego świata. Siła gry leży w zamknięciu jej w krótkiej formie, podobnie jak potężny dżin może być zamknięty w niepozornej lampie lub butelce. Ta gra może być dobrym wstępem dla początkujących graczy, a równocześnie doskonałym narzędziem dla doświadczonego Prowadzącego, który korzystając z opcjonalnych zasad tworzy niepowtarzalne światy. Proste zasady można w pełni dostosować do gustu grających (zawsze łatwiej jest dodać jakieś reguły, niż trudzić się z upraszczaniem istniejących).

Jeszcze jedna uwaga dla chcących rozwijać grę: możecie wydawać własne przygody, zasady opcjonalne i inne materiały do gry. Szczegóły i wymagania tego znajdują się na końcu książki tuż przed Licencją Otwartej Gry.

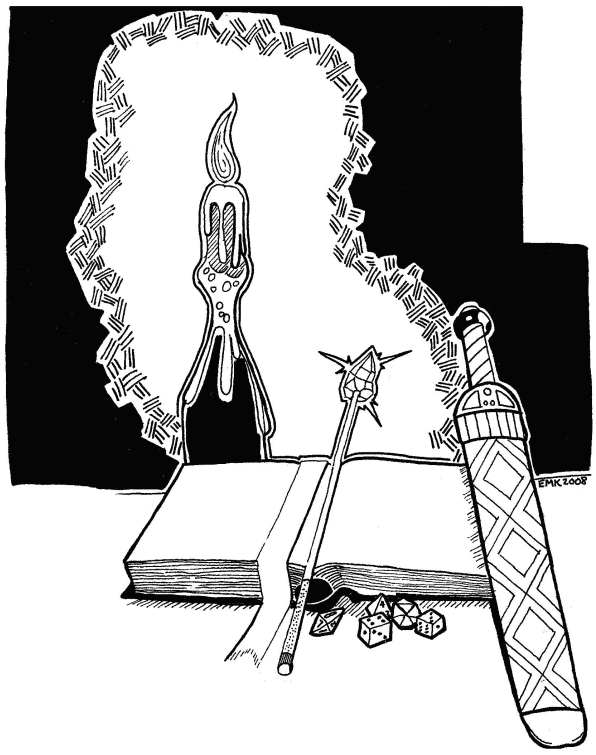
Bawcie się dobrze!

— Matt „Mythmere" Finch

Niczym archeolog, odkopujący starożytne ruiny, postawiłem sobie za cel ukazanie i przechowanie esencji tego, co zapewniło świetność grom fabularnym u zarania tego hobby. Ten podręcznik jest napisany tak, aby zachował ducha i filozofię najstarszych modeli gry z czasów, kiedy od zasad nie oczekiwano, że będą „kompletne", ponieważ połowa zabawy płynęła z wymyślania własnych reguł na poczekaniu. Gram w gry fabularne od 1975 r., kiedy to pierwszy raz odkryłem zabawną grę w małym, białym pudełku. Cieszę się, że mogę dać czytelnikowi okazję do ponownego dokonania tego odkrycia

Chciałbym podziękować Mattowi za umożliwienie mi tego, a Philotomy'emu za jego wspaniałe sugestie i zacytować Sir Izaaka Newtona: *„Jeśli widzę dalej, to tylko dlatego, że stoję na ramionach olbrzymów."*

— Marv „Finarvyn" Breig



ROZDZIAŁ 1: BOHATEROWIE

ROZPOCZĘCIE GRY

SWORDS & WIZARDRY: WHITEBOX to gra przewidziana dla dwóch rodzajów uczestników: Graczy i Prowadzącego. Dla Gracza pierwszym etapem gry jest stworzenie odgrywanej przez siebie postaci – Bohatera Gracza (BG). Jest to kwestia rzucenia kilkoma kośćmi, żeby określić jego siłę i inne podstawowe cechy, wybrania klasy postaci, wylosowania początkowego majątku i zakupu wyposażenia.

Jeśli jesteś Prowadzącym, to czekają cię trochę dłuższe przygotowania. Jest to opisane w Rozdziale 4.

NAJWAŻNIEJSZA ZASADA

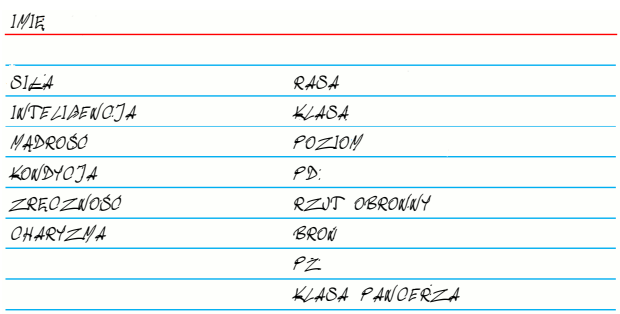
Najważniejsza zasada brzmi następująco: Prowadzący zawsze może zmieniać zasady. Jest to nawet wskazane. To w końcu *twoja* gra, prawda? W zasadach są luki – dziury, których nie załataliśmy, ponieważ sporo zabawy ze starego stylu gry płynie z możliwości wymyślania nowych zasad, kiedy okażą się potrzebne. Te zasady mogą być tak proste, jak „hmm, rzuć kilkoma kośćmi i podaj mi wynik", mogą jednak też być złożonymi tabelami dotyczącymi każdego szczegółu rozgrywki. W tym podręczniku znajduje się wiele propozycji i uzasadnień zmian w zasadach; masz całkowitą swobodę korzystania z nich lub nie.

KOŚCI

SWORDS & WIZARDRY korzysta z różnych rodzajów kostek. Posługujemy się skrótami, opisującymi ilość ich ścian. Czworościenna kostka jest nazywana k4, sześcienna to k6, ośmiościenna to k8, dziesięciościenna to k10, dwunastościenna to k12, a dwudziestościenna – k20. Liczba przed symbolem kości oznacza rzut kilkoma kostkami, tak więc 3k4 oznacza rzut trzema czworościennymi kośćmi. Nie istnieje kostka o stu ścianach – żeby rzucić k100 rzucasz dwiema dziesięciościennymi kośćmi, traktując pierwszy wynik jako dziesiątki, a drugi jako jedności. Jeśli wyrzuciłbyś najpierw 7, a potem 3, to oznaczałoby to wynik 73. Wyrzucenie dwóch zer oznacza wynik „100".

KARTY POSTACI

Karta postaci to przydatny graczowi i Prowadzącemu kawałek papieru, na którym są zapisywane wszystkie najważniejsze informacje o bohaterze. W wersji WHITEBOX kartą postaci może być nawet zwyczajna kartka A6 z miejscem na wyposażenie i czary po drugiej stronie.



Większą i bardziej szczegółową kartę postaci znajdziesz na końcu tego podręcznika. Jeżeli to nie przypadnie ci do gustu, możesz skorzystać z kart ze strony internetowej Swords & Wizardry albo stworzyć własną (i umieścić ją w internecie, jeśli chcesz).

CECHY

Podstawowe cechy to wartości, które określają siłę, inteligencję, mądrość, kondycję, zręczność i charyzmę postaci.

Standardowym sposobem określenia cech bohatera jest rzucenie 3k6 po kolei dla każdej z cech podanych powyżej. Po wykonaniu tych rzutów często jest oczywiste, jaki typ postaci będzie najbardziej pasował do jej statystyk, ale gracz ma zawsze możliwość zagrania każdą klasą postaci, jaką będzie chciał.

Wariant: losowanie cech

Niektórzy Prowadzący mogą chcieć dać graczom większą elastyczność w wyborze klasy postaci. Jedną z możliwości jest rzucenie sześć razy 3k6 i dowolne rozdzielenie wyników. To pozwala graczowi przydzielić najlepsze wyniki dla cech, które najbardziej pasują do jego koncepcji postaci.

Współczesne gry często pozwalają graczom rzucać za każdą z cech 4k6 i odrzucać najniższą kostkę. W Swords & Wizardry nie jest jednak konieczne posiadanie wyjątkowo wysokich cech, więc taki wariant jest zbędny.

Uniwersalny modyfikator z cechy

Każda cecha może wpłynąć na to, co robisz. Poniższa tabela podaje przykładowe modyfikatory do rozważenia:

Tabela 1: Modyfikator z cechy

Cecha	Opis	Modyfikator
3–6	Poniżej średniej	-1 (lub -5%)
7–14	Wartość średnia	–
15–18	Powyżej średniej	+1 (lub 5%)

W tych zasadach polecamy używanie powyższej tabeli dla wszystkich cech poza Charyzmą, która ma swoją własną tabelę.

Każdy Prowadzący może zdecydować, jak i kiedy wykorzystywany jest modyfikator i bez wahania przerabiać tabelę. Niektórzy Prowadzący mogą na przykład chcieć, żeby wartość średnia wynosiła 9-12, i zgodnie z tym dokonają zmian.

Premia do doświadczenia

Cechy zapewniają bohaterom procentowy modyfikator do zdobywanych w trakcie przygód Punktów Doświadczenia (PD).

Wszyscy bohaterowie dodają swoje procentowe modyfikatory z Mądrości, Charyzmy i cechy głównej swojej klasy postaci, żeby uzyskać modyfikator PD. Najwyższy osiągalny modyfikator wynosi zatem +15%.

Siła

Wysoka Siła może zapewnić twojej postaci przewagę podczas walki mieczem lub inną bronią do walki wręcz (przy użyciu odpowiednich wariantów zasad) i pozwala jej podnosić większe ciężary. Siła jest główną cechą wojowników.

- Wojownicy zwiększają ilość zdobywanych przez siebie Punktów Doświadczenia (PD) o swój procentowy modyfikator z Siły.

Wariant: Siła do walki

Niektórzy Prowadzący mogą ustalić, że wojownicy korzystają ze swojego modyfikatora z Siły w walce, na przykład na któryś z tych sposobów:

- Wojownicy dodają swój modyfikator z Siły do rzutu na atak w walce wręcz.
- Wojownicy dodają swój modyfikator z Siły do obrażeń zadawanych w walce wręcz.

Inteligencja

Inteligencja reprezentuje IQ, logiczne myślenie, umiejętność rozwiązywania zagadek i zdolność rozumienia złożonych problemów. Inteligencja jest główną cechą magów.

- Możesz skorzystać z wysokiej Inteligencji, żeby nauczyć się dodatkowych języków. Znasz jeden dodatkowy język za każdy punkt tej cechy powyżej 10.
- Magowie zwiększają ilość zdobywanych przez siebie Punktów Doświadczenia (PD) o swój procentowy modyfikator z Inteligencji.

Wariant: Inteligencja do czarów

Niektórzy Prowadzący mogą ustalić, że magowie dodają swój modyfikator z Inteligencji do „skuteczności czaru" (np. cel ma utrudniony rzut obronny przeciwko czarom maga).

Mądrość

Mądrość określa wnikliwość bohatera, jego spostrzegawczość i rozsądek. Mądrość to główna cecha kapłanów. Poza tym każda postać z Mądrością 13 lub wyższą otrzymuje 5% premii do wszystkich przyznawanych Punktów Doświadczenia.

- Dodajesz 5% do zdobywanych Punktów Doświadczenia (PD), jeśli masz Mądrość 13 lub wyższą.
- Kapłani zwiększają ilość zdobywanych przez siebie Punktów Doświadczenia (PD) o swój procentowy modyfikator z Mądrości.

Wariant: Mądrość do czarów

Niektórzy Prowadzący mogą ustalić, że kapłani dodają swój modyfikator z Mądrości do „skuteczności czaru" (np. cel ma utrudniony rzut obronny przeciwko czarom kapłana).

Kondycja

Kondycja odzwierciedla zdrowie i wytrzymałość postaci. Wysoka Kondycja zapewnia bohaterowi dodatkowe Punkty Życia.

- Modyfikator z Kondycji zmienia liczbę Punktów Życia bohatera wynikających z każdej Kostki.

Zręczność

Zręczność to połączenie koordynacji i szybkości. Wysoka Zręczność pozwala twojej postaci uzyskać premię podczas posługiwania się łukiem i innymi broniami dystansowymi.

- Modyfikator ze Zręczności wpływa na ataki bohatera przy użyciu broni dystansowej.

Wariant: Zręczność do KP

Niektórzy Prowadzący mogą ustalić, że modyfikator ze Zręczności zmienia Klasę Pancerza (KP) lub Rosnącą Klasę Pancerza (RKP) postaci; użyj wartości modyfikatora dla RKP lub zamień „+" na „-" dla KP.

Ten wariant może być przydatny w kampaniach płaszcza i szpady, w których dostęp do pancerza jest ograniczony.

Charyzma

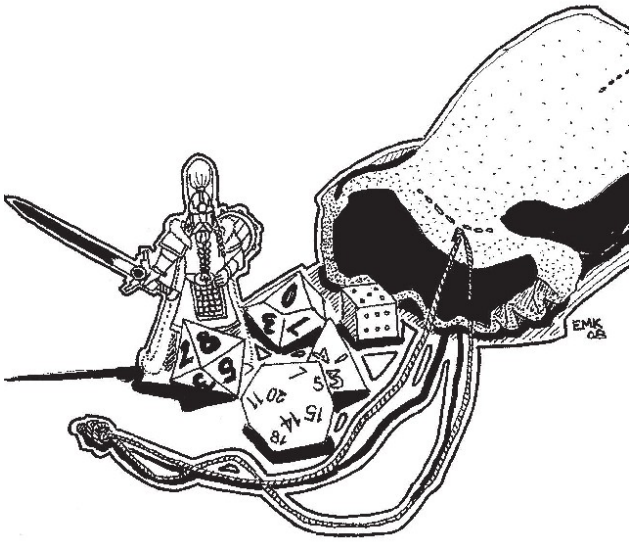
Charyzmatyczny bohater ma dużo większe szanse na dyplomatyczne wyjście z opresji i może mieć więcej lojalnych przybocznych niż postać z niską Charyzmą. Każdy bohater z Charyzmą 13 lub wyższą otrzymuje modyfikator +5% do całego przyznawanego doświadczenia.

- Dodajesz 5% do zdobywanych Punktów Doświadczenia (PD), jeśli masz Charyzmę 13 lub wyższą.
- Charyzma określa ilość przybocznych – lojalnych Bohaterów Niezależnych (BN), którzy mogą dołączyć do postaci. Są nimi raczej specjaliści od różnych dziedzin i nieludzie, a nie zwykli żołnierze. Charyzma wpływa również na morale najemników, którzy służą postaci.

Tabela 2: Modyfikator z Charyzmy

Charyzma	Przyboczni	Lojalność
3–4	1	-2
5–6	2	-2
7–8	3	-1
9–12	4	0
13–15	5	+1
16–17	6	+2
18	7	+2

Prowadzący może sprawdzić rzutem kostką lojalność BN-a narażonego na niebezpieczeństwo lub przekupywanego, by zdradził postać.



PUNKTY ŻYCIA

Punkty Życia reprezentują zakres obrażeń, jakie postać może otrzymać przed śmiercią. Liczba PŻ jest uzyskiwana poprzez rzucenie określoną ilością kostek k6 i zsumowanie wyników; ilość kostek zależy od klasy postaci i poziomu. Jeżeli gracz rozpoczyna grę wojownikiem na pierwszym poziomie (Kostki: 1+1), to rzuca jedną kością (k6) i dodaje +1 do wyniku, żeby określić początkową ilość PŻ

Punkty Życia są przerzucane za każdym razem, kiedy bohater osiąga kolejny poziom. Jeśli uzyskany wynik będzie niższy od dotychczasowego, zignoruj przerzut i pozostań przy dawniejszej liczbie.

POCZĄTKOWE ZŁOTO

Rzuć 3k6 i pomnóż wynik razy 10. Ta liczba to ilość sztuk złota (sz), z którymi twoja postać rozpocznie kampanię.

KLASY POSTACI

W tej grze istnieją trzy klasy postaci: kapłan, mag i wojownik. Możliwe, że twój Prowadzący stworzył też własne klasy lub zezwala na korzystanie z klas postaci i ras z innych gier fantasy.

Odczytywanie tabel klas postaci

Poziom: Odnosi się do poziomu doświadczenia postaci.

PD: Określa ilość Punktów Doświadczenia (PD) potrzebnych, by osiągnąć konkretny poziom.

Atak: Jest to modyfikator dodawany do rzutu na atak (patrz: **Walka**, str. 15).

Kostki: Jest to ilość kostek, przy użyciu których losuje się ilość Punktów Życia na danym poziomie. Wszystkie kości są przerzucane za każdym razem, kiedy bohater osiąga kolejny poziom, jeśli jednak uzyskany wynik będzie niższy od dotychczasowego, to można pozostać przy starym.

RO: To minimalna wartość, jaką musisz wyrzucić na k20 podczas rzutu obronnego, wykonywanego, by bohater wyszedł cało z opresji.

Kapłan

Kapłani to zbrojni duchowni, służący Dobru/Ładowi lub Złu/Chaosowi. Większość kapłanów posiada bóstwo opiekuńcze lub służy konkretnej religii. Możesz swobodnie uzupełnić szczegóły, jeśli Prowadzący nie korzysta w waszej kampanii z żadnej konkretnej mitologii.

Niezależnie od szczegółów, walczysz za wiarę i swój światopogląd. Możesz być złowieszczym łowcą czarownic, egzorcystą wypędzającym demony, świętym rycerzem wiary lub tajnym agentem w służbie jakiejś świątyni. Ponieważ większość zdolności kapłana służy uzdrawianiu i ochronie, kapłani pełnią podczas walki rolę wsparcia, stojąc w drugiej linii. Jeśli jednak trzeba, to walczą jak równi z równym wraz z wojownikami – przynajmniej przez pewien czas.

Tabela 3: Rozwój postaci kapłana

Poziom	PD	Kostki	Atak	RO
1	0	1	+0	14
2	1 500	2	+0	13
3	3 000	3	+0	12
4	6 000	3+1	+1	11
5	12 000	4	+1	10
6	24 000	5	+2	9
7	48 000	6	+2	8
8	96 000	6+1	+3	7
9	192 000	7	+4	6
10	384 000	8	+5	5

Tabela 4: Ilość czarów kapłana na dzień

Poziom	Poziom czaru				
	1	2	3	4	5
1	–	–	–	–	–
2	1	–	–	–	–
3	2	–	–	–	–
4	2	1	–	–	–
5	2	2	1	–	–
6	2	2	1	1	–
7	2	2	2	1	1
8	2	2	2	2	2
9	3	3	3	2	2
10	3	3	3	3	3

Zdolności klasowe kapłana

Ograniczenia broni i pancerza: Ponieważ kapłani niechętnie dokonują rozlewu krwi, ograniczają się do używania tępych broni (kijów, cepów bojowych i buław). Jedyną bronią dystansową, jakiej mogą używać, jest proca. Kapłanów nie dotyczą ograniczenia pancerza.

Rzucanie czarów: Kapłani rzucają czary z listy czarów kapłana. Codziennie modlą się, wybierając tyle czarów z każdego poziomu, na ile wskazuje tabela. Kapłani poszczególnych bogów mogą mieć odmienne zestawy czarów stworzone przez Prowadzącego, ale typowy kapłan używa standardowej listy.

Rzut obronny: Kapłani otrzymują modyfikator +2 do rzutów obronnych przeciwko śmierci i truciźnie.

Odpędzanie nieumarłych: Kapłani mogą odpędzać nieumarłych, zmuszając ich do ucieczki przed własną świętością lub – w wypadku złych kapłanów – zmuszać ich do posłuszeństwa (p. Odpędzanie nieumarłych, strona 17).

Założenie świątyni (10. poziom): Na dziesiątym poziomie kapłan, który postanowi wznieść świątynię swojemu bóstwu, może przyciągnąć licznych zwolenników, którzy przysięgną mu wierność.

Modyfikator PD za Mądrość: Główną cechą kapłanów jest Mądrość, co oznacza, że jej wysoka wartość daje im dodatkowe 5% Punktów Doświadczenia poza standardową premią do PD, którą otrzymują wszyscy bohaterowie o wysokiej Mądrości.

Mag

Mag to tajemnicza postać, badacz pradawnych mocy i adept sztuki czarodziejskiej. Spowici w szaty ozdobione mistycznymi symbolami, magowie mogą być niszczycielskimi przeciwnikami, jednak są zwykle słabsi fizycznie od innych postaci i nie są wyszkoleni w używaniu broni i pancerzy.

Wraz ze wzrostem poziomu mag staje się właściwie najpotężniejszą z klas postaci, ale na niższych poziomach jest łatwy do zranienia i musi być chroniony przez innych członków drużyny. Jako mag możesz pewnego dnia stać się tak potężny, że wzniesiesz magicznie bronioną wieżę, by prowadzić w niej badania, stworzysz niezwykłe zaklęte przedmioty i zapiszesz formuły nieznanych wcześniej zaklęć. Tacy arcymagowie trzęsą polityką królestw i budzą szacunek i strach w całych krainach.

Tabela 5: Rozwój postaci maga

Poziom	PD	Kostki	Atak	RO
1	0	1	+0	15
2	2 500	1+1	+0	14
3	5 000	2	+0	13
4	10 000	2+1	+0	12
5	20 000	3	+1	11
6	40 000	3+1	+1	10
7	80 000	4	+2	9
8	160 000	4+1	+2	8
9	320 000	5	+3	7
10	640 000	5+1	+3	6
11	–	6	+4	5
12	–	6+1	+4	5
13	–	7	+5	5

Tabela 5: Rozwój postaci maga (cd.)

Poziom	PD	Kostki	Atak	RO
14	–	7+1	+5	5
15	–	8	+6	5
16	–	8+1	+6	5

Tabela 6: Ilość czarów maga na dzień

Poziom	Czary na dzień					
	1	2	3	4	5	6
1	1	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–
3	3	1	–	–	–	–
4	4	2	–	–	–	–
5	4	2	1	–	–	–
6	4	2	2	–	–	–
7	4	3	2	1	–	–
8	4	3	3	2	–	–
9	4	3	3	2	1	–
10	4	4	3	2	2	–
11	4	4	4	3	3	–
12	4	4	4	4	4	1
13	5	5	5	4	4	2
14	5	5	5	4	4	3
15	5	5	5	4	4	4
16	5	5	5	5	5	5

Zdolności klasowe maga

Ograniczenia broni i pancerzy: Magowie zwykle spędzają życie studiując magiczne księgi i zwoje, przez co nie zdobywają zbyt wielkich umiejętności posługiwania się bronią. Mogą posługiwać się wyłącznie sztyletami i kosturami i nie mogą korzystać z pancerzy.

Rzucanie czarów: W przeciwieństwie do kapłana mag posiada księgę czarów, która niekoniecznie zawiera wszystkie czary z podstawowej listy. Czytając księgę, mag utrwala formułę czaru w swoim umyśle, „przygotowując" konkretny czar. Kiedy przygotowany czar zostaje rzucony, mag nie może rzucić go ponownie, aż nie przygotuje go po raz kolejny. Ilość przygotowanych czarów każdego poziomu jest ograniczana liczbą podaną w tabeli, przy czym jeden czar można przygotować kilka razy. Jeżeli mag znajdzie zwój z czarami podczas przygody, może skopiować go do swojej księgi. Mag rozpoczyna grę z księgą czarów, zawierającą jeden czar.

Rzut Obronny: Magowie otrzymują modyfikator +2 do rzutów obronnych przeciwko magii.

Premia PD za Inteligencję: Główną cechą magów jest Inteligencja, co oznacza, że jej wysoka wartość daje im dodatkowe 5% Punktów Doświadczenia.

Wariant: Wyższe poziomy maga

Niektórzy Prowadzący mogą pozwolić na osiąganie przez magów poziomów wyższych od 10. Dla twojej wygody w tabeli podaliśmy statystyki maga na tych poziomach. Ilość doświadczenia potrzebna do ich osiągnięcia jest określana przez Prowadzącego.

Wojownik

Jesteś wojownikiem wyszkolonym w walce i przywykłym do broni i pancerzy. Być może jesteś dzikim wikingiem, wędrownym samurajem lub średniowiecznym rycerzem, jednak niezależnie od tego, prawdopodobnie i tak wylądujesz na pierwszej linii, stając twarzą w twarz ze smokami, goblinami i złymi kultystami, wyrąbując sobie przez nich drogę i przyjmując na siebie impet ich ataku.

Wojownik to klasa najwytrzymalsza i najlepiej wyposażona. Kapłani leczą, magowie rzucają czary, ale to ty brudzisz sobie ręce w walce. Będziesz służył jako miecz i tarcza drużyny, osłaniając słabszych towarzyszy i zabijając wrogów. Być może pewnego dnia powstaną legendy o twojej waleczności, a poplecznicy zgromadzą się w twojej twierdzy, gdzie uczcisz swoją sławę, bogactwa i nowo zdobyte szlachectwo. Jeśli odniesiesz porażkę, to oczywiście zginiesz – kolejny zapomniany wojownik w niebezpiecznym świecie.

Zdolności klasowe wojownika:

Ograniczenia broni i pancerza: Wojownicy są wyszkoleni w walce i dzięki temu nie dotyczą ich żadne ograniczenia broni i pancerza.

Maszyna do zabijania: Podczas walki z przeciwnikami o jednej Kostce lub mniej, wojownicy wykonują jeden atak na rundę za każdy poziom postaci.

Rzut obronny: Wojownicy otrzymują modyfikator +1 do rzutów przeciwko śmierci i truciźnie.

Zbudowanie twierdzy (9. poziom): Każdy wojownik na dziewiątym poziomie, który postanowi zbudować zamek, jest mianowany baronem przez miejscowego króla lub władcę i może zebrać wokół siebie grupę lojalnych zbrojnych, którzy przysięgną mu wierność.

Modyfikator PD za Siłę: Główną cechą wojowników jest Siła, co oznacza, że jej wysoka wartość daje im dodatkowe 5% Punktów Doświadczenia.

Tabela 7: Rozwój postaci wojownika

Poziom	PD	Kostki	Atak	RO
1	0	1+1	+0	15
2	2 000	2	+1	14
3	4 000	3	+2	13
4	8 000	4	+2	12
5	16 000	5	+3	11
6	32 000	6	+4	10
7	64 000	7	+4	9
8	128 000	8	+5	8
9	256 000	9	+6	7
10	512 000	10	+6	6

RASY POSTACI

W świecie fantasy ludzie często nie są sami. Elfy mogą zaludniać puszcze, krasnoludy mogą wykuwać swoje pałace i kopalnie w głębi ziemi, a niziołki mogą zamieszkiwać komfortowe nory w swoich sielankowych włościach.

Z kolei inne światy fantasy mogą przedstawiać samotną rasę ludzką przeciwstawioną przedwiecznemu złu i ponurej i groźnej dziczy światów o świcie (lub zmierzchu) ludzkiej cywilizacji. Jeszcze inne podkreślają dziwaczność poprzez pozwolenie graczom na granie szerokim wachlarzem fantastycznych ras. Takie światy są pełne konfliktów i sprzeczności, z cudami czekającymi za każdym zakrętem. Prowadzący

musi zdecydować, jakie rasy nieludzi – jeśli jakiekolwiek – będą dostępne dla twojej postaci. Może on również udostępnić rasy, które nie są tu opisane.

Elf

Prowadzący przedstawiają elfy na najróżniejsze sposoby. Czy są Pięknym Ludem z irlandzkich legend, alfami z mitów nordyckich, podobnymi do ludzi elfami leśnymi, potężnymi i tajemniczymi Elfami Szarymi Tolkiena, czy też kimś zupełnie innym, tworem wyobraźni Prowadzącego? W folklorze elfy zwykle posługują się magią, a równocześnie są wyszkolone w walce przy użyciu miecza i łuku. W grze ich natura zależy całkowicie od Prowadzącego. Jeżeli chce, może nawet stworzyć dla elfów nowe klasy postaci.

Bohater będący elfem może każdego dnia (prawdopodobnie o wschodzie księżyca) zdecydować, czy chce korzystać z możliwości maga, czy wojownika. W rezultacie elf ma dwa różne schematy rozwoju (wymagane ilości PD na poziom, Kostki, rzuty obronne, atak itd.) z których korzysta w zależności od tego, czy przywdział danego dnia stal, czy przywołał swoje magiczne moce.

Elf musi używać księgi czarów, żeby przygotowywać czary, które znikają z jego umysłu po rzuceniu – zupełnie tak, jak w przypadku maga.

Elfie zdolności rasowe

Rozwój postaci: Elfy mogą korzystać zarówno z tabeli rozwoju maga, jak i wojownika. Na początku każdej przygody decydują, której będą używać. Zazwyczaj mogą osiągnąć najwyżej czwarty poziom wojownika i ósmy maga.

Ograniczenia broni i pancerza: Elfów poszukujących przygód jako magowie dotyczą ograniczenia magów, mogą jednak wtedy korzystać ze specjalnych, elfich kolczug.

Odwieczni wrogowie: Elfy otrzymują modyfikator +1 w walce z goblinami, orkami, inteligentnymi nieumarłymi i likantropami. Ponadto elfy są odporne na paraliż wywoływany przez takich nieumarłych, jak ghule.

Czułe zmysły: Elfy z łatwością zauważają tajne i ukryte przejścia.

Rzut obronny: Elfy otrzymują modyfikator +2 do rzutów obronnych przeciwko magii.

Języki: W kampaniach, w której każda rasa mówi własnym narzeczem, elfy powinny móc porozumiewać się z gnollami, goblinami, orkami i hobgoblinami.

Elf (wariant)

Niektórzy Prowadzący mogą pozwolić elfom rozwijać się jako połączenie wojownika i maga, zamiast przechodzenia od jednego do drugiego. Mogą wtedy w następujący zmienić tabelę rozwoju i ograniczenia broni i pancerza:

Ograniczenia broni i pancerza: Elfy czerpałyby korzyści z magii i pancerza równocześnie, więc Prowadzący może ograniczyć dostępne im pancerze do kolczugi. Elfy nie mogą używać tarcz i dwuręcznej broni, kiedy rzucają czary.

Tabela 8: Opcjonalny rozwój postaci elfa

Poziom	PD	Kostki	Atak	RO
1	0	1+1	+0	16
2	5 000	2	+1	15
3	10 000	2+1	+1	14
4	20 000	3	+1	13
5	40 000	3+1	+2	12
6	80 000	4	+2	11
7	160 000	4+1	+2	10
8	320 000	5	+2	9

Tabela 9: Opcjonalne czary elfa

Poziom	Czary na dzień		
	1	2	3
1	–	–	–
2	1	–	–
3	2	–	–
4	2	1	–
5	3	2	–
6	4	2	–
7	4	2	1
8	4	2	2

Krasnolud

Krasnoludy zwykle dorastają w podziemnych miastach, dzięki czemu z łatwością zauważają szczególne cechy kamiennych konstrukcji: pochyłe korytarze, pułapki wykonane z kamienia (w szczególności spadające głazy, zapadające się sufity czy szpary w ścianach wypuszczające trujący gaz lub wystrzeliwujące pociski) i ruchome ściany. Nie ma ustalonego rzutu czy zasady używania tych zdolności; to, co dokładnie widzi lub czego nie widzi krasnolud, zależy od Prowadzącego.

Rozwój postaci: Krasnoludy używają tabeli rozwoju wojownika. Zazwyczaj mają możliwość osiągnięcia najwyżej szóstego poziomu.

Ograniczenia broni i pancerza: Tak jak inni wojownicy, krasnoludy są wyszkolone w walce i dzięki temu nie dotyczą ich ograniczenia broni i pancerza.

Odwieczni wrogowie: Krasnoludy otrzymują modyfikator +1 w walce z orkami i goblinami.

Czułe zmysły: Pod ziemią krasnoludy z łatwością zauważają pułapki, pochyłe korytarze i nietypowe konstrukcje.

Trudny cel: Krasnoludy zazwyczaj otrzymują jakąś premię do Klasy Pancerza w walce (na przykład -2 przeciwko istotom rozmiaru człowieka i -4 przeciwko olbrzymom) ze względu na swój niski wzrost i, co za tym idzie, zwiększoną trudność trafienia.

Rzut obronny: Krasnoludy nie używają magii i dzięki temu są w pewnym stopniu odporne na nią – otrzymują modyfikator +4 do rzutów obronnych przeciwko niej. Ponieważ są bardzo wytrzymałym ludem, otrzymują również modyfikator +1 do rzutów przeciwko śmierci i truciźnie.

Języki: W kampaniach, w których każda rasa mówi własnym narzeczem, krasnoludy powinny móc porozumiewać się z gnomami, goblinami, orkami i koboldami.

Niziołek

W literaturze pojawia się wiele różnych rodzajów niziołków – do tej grupy można zaliczyć gnomy, skrzaty, duszki, mały lud Marchii Zachodniej lub każdych innych karzełków, których Prowadzący wprowadzi do swojej kampanii.

Rozwój postaci: Niziołki używają tabeli rozwoju wojownika. Zazwyczaj mogą osiągnąć najwyżej czwarty poziom.

Trudny cel: Niziołki zazwyczaj otrzymują jakąś premię do Klasy Pancerza w walce (na przykład -2 przeciwko istotom rozmiaru człowieka i -4 przeciwko olbrzymom) ze względu na swój niski wzrost i, co za tym idzie, zwiększoną trudność trafienia.

Zabójcza celność: Niziołki otrzymują modyfikator +2 do posługiwania się bronią dystansową.

Niezauważalność: Jeżeli niziołki nie walczą, to są trudne do zauważenia i potrafią bezszelestnie się poruszać.

Rzut obronny: Niziołki nie używają magii i dzięki temu są w pewnym stopniu odporne na nią. Otrzymują modyfikator +4 do rzutów obronnych przeciwko magii. Ponieważ są bardzo wytrzymałym ludem, otrzymują również modyfikator +1 do rzutów przeciwko śmierci i truciźnie.

Języki: W kampaniach, w których każda rasa mówi własnym narzeczem, Prowadzący powinien wybrać, z kim niziołki będą mogły się porozumiewać.

ŚWIATOPOGLĄD

SWORDS & WIZARDRY: WHITEBOX nie korzysta z żadnego oficjalnego systemu charakterów czy światopoglądów. W niektórych kampaniach konflikt Ładu i Chaosu ma skalę kosmiczną, a Dobro i Zło są jedynie postawami śmiertelników. W innych to konflikt Dobra i Zła dzieli bogów, śmiertelników i całą rzeczywistość.

Jeżeli do swojej gry potrzebujesz jakiegoś domyślnego, „nieoficjalnego" systemu, to pozwól graczom wybrać jeden spośród trzech światopoglądów: Ładu, Chaosu lub Neutralności. Ład to ci dobrzy, Chaos to ci źli, a każdy, komu chodzi tylko o osiągnięcie sławy i bogactwa, jest Neutralny.

KONIEC PRZYGÓD

Każdy Prowadzący ma swoje własne preferencje, jeśli chodzi o podejście do ograniczenia maksymalnego poziomu postaci. Prowadzący ma ostatnie słowo, jeśli chodzi o określenie, kiedy postacie w jego grze przechodzą w stan spoczynku. Niektórzy mogą się tym wcale nie przejmować i zwyczajnie rozszerzyć tabele, żeby uwzględnić poziomy wyższe od podanych.

PRZEDMIOTY I WYPOSAŻENIE

Każda postać rozpoczyna grę z pewną ilością sztuk złota, którą można wydać na zakup wyposażenia. Jedna sztuka złota (sz) jest warta 10 sztuk srebra (ss)

lub 100 sztuk miedzi (sm). Ceny wyposażenia (w sztukach złota) są podane w tabelach poniżej. Zachęcamy Prowadzącego do dodawania dodatkowych przedmiotów do listy, jeśli będą mu potrzebne, i ustalenia cen na podstawie podanych przykładów.

Waga Ekwipunku

Przyjmuje się, że „normalna" ilość różnego wyposażenia waży 4,5 kg. Dodawane są do tego skarby – każde 20 monet lub klejnotów waży 1 kg.

Tabela 10: Sprzęt poszukiwacza przygód

Sprzęt	Cena (sz)
Bukłak	1
Butelka wina, szklana	1
Futerał (na mapę lub zwój)	3
Hełm	10
Koc	2
Kolce, żelazne (12)	1
Kołki, drewniane (12)	1
Kotwiczka	5
Krzesiwo	5
Księga czarów (pusta)	100
Latarnia	10
Lina, jedwabna (15 m)	5
Lina, konopna (15 m)	1
Lustro (małe, stalowe)	5
Łom	5
Łopata	5
Młotek	2
Namiot	20
Olej (do lampy), pół litra	2
Plecak (pojemność 15 kg)	5
Pochodnie (6 sztuk)	1
Prowiant (na dzień)	1
Prowiant, suchy (na dzień)	3
Sakwa (pojemność 7,5 kg)	1
Święty symbol, drewniany	2
Święty symbol, srebrny	25
Tojad, belladonna, czosnek (wiązka)	10
Tyczka, trzymetrowa	1
Woda święcona (mała fiolka)	25
Worek (pojemność 15 kg)	2

Tabela 11: Transport

Rodzaj	Cena (sz)
Muł	20
Koń pociągowy	30
Koń wierzchowy	40
Koń bojowy, zwykły	100
Koń bojowy, ciężki	200
Siodło	25
Juki	10
Zbroja dla konia (kropierz)	320
Furmanka	80
Wóz	160
Tratwa	40
Łódź	100
Mała galera	10 000
Mały żaglowiec	5000
Duży żaglowiec	20 000
Duża galera	30 000

Tabela 12: Broń do walki wręcz

Broń	Obrażenia	Waga	Cena
Broń drzewcowa*	1k6+1	7	7
Buława lub młot bojowy	1k6	5	5
Cep bojowy	1k6	7	8
Kostur	1k6	5	–
Kostur*	1k6	5	1
Miecz	1k6	5	10
Miecz dwuręczny*	1k6+1	7	15
Miecz, krótki	1k6-1	2	8
Morgensztern	1k6	7	6
Sztylet	1k6-1	1	3
Topór bojowy*	1k6+1	7	7
Topór, lekki**	1k6	5	3
Włócznia***	1k6	5	2

*Broń dwuręczna
**Może być używany jako broń dystansowa.
***Może być używana z drugiego szeregu, jeśli jest trzymana oburącz. Może być również używana jako broń dystansowa.

Tabela 13: Broń dystansowa

Broń	Obrażenia	Waga	Cena
Kołczan i strzały (20)	–	1	5
Kusza, ciężka	1k6+1	2	25
Kusza, lekka	1k6-1	2	15
Łuk, długi	1k6	2	40
Łuk, krótki	1k6-1	2	25
Proca	1k6	0,5	2
Sakiewka i kamienie do procy (20)	–	0,5	1
Strzała, srebrna (1)	–	–	5
Zasobnik i bełty (30)	–	0,5	5

Tabela 14: Tempo ostrzału i zasięg broni dystansowych

Broń	Tempo*	Zasięg**
Kusza, ciężka	1/2	80/24
Kusza, lekka	1	60/18
Łuk, długi	2	70/21
Łuk, krótki	2	50/15
Proca	1	30/9
Topór do rzucania	1	10/3
Włócznia	1	20/6

*Tempo ostrzału określa, ile razy w rundzie można użyć broni.
**Zasięg podany w stopach/metrach. Ataki na bliski zasięg (podana liczba × 1) wykonywane są z modyfikatorem +2, każdy kolejny rozpoczęty zasięg oznacza modyfikator -2 do ataku.

Tabela 15: Zbroje

Zbroja	Zmiana KP (RKP)	Waga*	Cena
Tarcza	-1 [+1]	5	10
Pancerz skórzany	-2 [+2]	10	15
Kolczuga	-4 [+4]	25	30
Zbroja płytowa	-6 [+6]	35	50

*Prowadzący może ustalić, że magiczna zbroja albo waży połowę podanej wartości, albo nie waży nic.

Obliczanie Klasy Pancerza

Żeby obliczyć Klasę Pancerza (KP) bohatera, musisz wiedzieć, z którego z dwóch systemów KP korzysta twój Prowadzący. Oba są opisane poniżej.

Malejąca Klasa Pancerza

W tym systemie nieopancerzony człowiek ma KP 9. Noszona zbroja zmniejsza tę wartość, utrudniając trafienie przeciwnikom. W tym systemie człowiek (domyślna KP 9) noszący pancerz skórzany (KP-2) ma całkowitą KP 7 (9-2).

Rosnąca Klasa Pancerza

W tym systemie nieopancerzony człowiek ma RKP [10]. Noszona zbroja, zamiast zmniejszać wartość całkowitą, podnosi ją, zwiększając trudność trafienia postaci. Tak więc człowiek (domyślna RKP [10]) noszący pancerz skórzany (RKP [+2]) ma całkowitą RKP [12] (10+2).

Ważne!

Twój Prowadzący zdecyduje, czy w waszej grze używacie systemu, w którym trudniej trafić kogoś o niższej KP, czy systemu „Rosnącej KP" (RKP), w którym trudniej trafić kogoś o wyższej KP.

Wartości RKP są podawane w nawiasach, żeby rozróżnić jeden system od drugiego, kiedy wartości są podane obok siebie.

Porównanie systemów KP

Żeby „przetłumaczyć" KP na RKP, suma wartości Klasy Pancerza (KP) i Rosnącej Klasy Pancerza (RKP) powinna wynosić 19. Tak więc KP 7 jest tym samym, co RKP 12 (19-7=12).

ZATRUDNIANIE POMOCNIKÓW

Wiele postaci, zwłaszcza na początku kariery poszukiwacza przygód, potrzebuje pomocników do przenoszenia łupów i walki z potworami. Poniższa tabela zakłada, że typowa przygoda trwa około jednego tygodnia. Płace są podane w sztukach złota.

Tabela 16: Zatrudnianie pomocników

Pomocnik	Płaca
Cywil (służący, tragarz)	5
Typowy spisany na straty żołnierz	2
Jeździec, marynarz	3
Kowal	5
Płatnerz	25
Kapitan statku	75
Szpieg, treser	125
Inżynier	200
Alchemik	250
Mędrzec, skrytobójca	500

Te wartości dotyczą wyłącznie ludzi. Koszty zatrudnienia nieludzi są wyższe.

ROZDZIAŁ 2: ROZGRYWKA

Kiedy będziesz już miał stworzoną postać, Prowadzący opisze, gdzie się ona znajduje i co widzi. Gra może rozpocząć się wszędzie: w małej wiosce, w rozległym, bogatym mieście najeżonym wieżami i minaretami, w zamku, w karczmie lub u bram starożytnego grobowca. Ty podejmujesz decyzje (np. o zejściu po schodach czy zaatakowaniu smoka), ty również prowadzisz rozmowy z napotkanymi postaciami (odgrywanymi przez innych Graczy lub Prowadzącego). Z kolei Prowadzący określa, jaki był rezultat twoich działań: schody prowadzą bohatera do ogromnego grobowca, smok zionie ogniem itd. Zasady poniżej są wskazówkami dotyczącymi rozstrzygania konkretnych sytuacji: przede wszystkim walki, ale również zdobywania doświadczenia, poruszania się, leczenia, umierania i innych ważnych aspektów gry.

Ogólnie rzecz biorąc, współpracujecie z Prowadzącym: on opisuje świat gry, a ty opisujesz, co twoja postać w nim robi. Współtworzysz epicką opowieść o tym, jak bohater dochodzi do wielkości (albo ginie, próbując to zrobić), osadzoną w świecie Prowadzącego.

ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA

Za zabijanie potworów i gromadzenie skarbów bohaterowie są nagradzani Punktami Doświadczenia (PD). Za każdego potwora drużyna otrzymuje ilość PD podaną w jego opisie, a każda sztuka złota warta jest jeden Punkt Doświadczenia. Nagradzanie doświadczeniem za zdobyte skarby może wydawać się dziwne, ale zauważ, że każda moneta, która znajdzie się w rękach postaci, jest świadectwem umiejętności gracza. Jeżeli PD byłyby przyznawane wyłącznie za zabitych przeciwników, drużyna, która wywabi smoka z jego leża, żeby zagarnąć skarby bez walki, nie otrzymałaby żadnej nagrody. Postacie posługujące się sprytem, fortelami i przekradające się za plecami wrogów nie zdobywałyby w ogóle doświadczenia.

Każda klasa postaci ma wymienioną w swoim opisie cechę główną, wpływającą na zdobywane doświadczenie. Szczegółowe zasady dotyczące wpływu cech na PD zostały opisane w części zasad poświęconej tworzeniu postaci.

CZAS

Czasami Prowadzący zarządzi, że „mija godzina", albo nawet „mija miesiąc" w życiu bohaterów, ale dwie ważne jednostki czasu wymagają krótkiego wyjaśnienia: „tura" i „runda walki". Tura trwa 10 minut, runda walki – jedną minutę.

Tempo ruchu

Przeciętna szybkość wszystkich ras (w stopach na rundę walki) jest podana w **Tabeli 14**.

Tabela 17: Tempo ruchu

Obciążenie	Człowiek i elf	Krasnolud i niziołek
Do 35 kg	12	9
Do 45 kg	9	6
Do 70 kg	6	3
Do 140 kg	3	1

Tabela 18: Zmiana tempa ruchu

Rodzaj ruchu	Zmiana
Ostrożny	Połowa zwyczajnego tempa
Zwykły	Zwyczajne tempo
Bieg	Zwyczajne tempo × 2

WALKA

Kiedy drużyna napotyka przeciwników, rozpoczyna się walka podzielona na rundy. Walka toczona jest następująco:

1. Prowadzący stwierdza, czy któraś ze stron może wykonać dodatkowy atak lub ruch dzięki przewadze zaskoczenia. Zależnie od okoliczności, może kierować się własnym osądem lub rzutem kostką.

2. Zostaje określone, która ze stron uzyskuje inicjatywę.
3. Strona z inicjatywą działa pierwsza (strzela, rzuca czary, porusza się, atakuje wręcz itd.) i zachodzą rezultaty jej działań.
4. Działa strona bez inicjatywy i zachodzą rezultaty jej działań.
5. Runda się kończy; powtórz te kroki w następnej rundzie, jeśli walka jeszcze się nie skończyła.

Określenie inicjatywy

Na początku rundy walki każda strona rzuca k6 – wyższy wynik oznacza zdobycie inicjatywy. Strona z inicjatywą działa pierwsza poruszając się, atakując i rzucając czary. Druga strona otrzymuje obrażenia i odnosi straty, po czym przychodzi jej kolej.

Rzut na inicjatywę może skończyć się remisem. Jeśli tak się stanie, przyjmuje się, że obie strony działają równocześnie. Prowadzący może potraktować tę sytuację tak, jak chce, ale warto rozważyć następującą regułę: obrażenia zadawanie przez walczących o równej inicjatywie są zadawane nawet wtedy, kiedy jeden z nich zginie w czasie rundy. Dzięki temu jest możliwe, że dwaj przeciwnicy zabiją się nawzajem.

Wariant: Deklarowanie działań

Niektórzy Prowadzący wolą, żeby walczące strony określiły jeszcze przed rzutem na inicjatywę, co zamierzają zrobić w danej rundzie, żeby zmusić graczy do planowania swoich działań, zanim dowiedzą się, kto będzie pierwszy.

Wariant: Dwudziestki i jedynki

Wielu Prowadzących stosuje zasadę, że wyrzucenie podczas testu ataku 20 lub 1 (przed uwzględnieniem modyfikatorów) to odpowiednio trafienie krytyczne i krytyczny pech. Trafienie krytyczne może oznaczać automatyczne trafienie lub zadanie podwójnych obrażeń, a krytyczny pech –automatyczne pudło i ryzyko upuszczenia broni lub potknięcia.

Rzut na atak

Najważniejszym elementem zasad dotyczącym walki jest rzut na atak.

Żeby zaatakować bronią, gracz rzuca k20 i dodaje do wyniku wszystkie modyfikatory do ataku, m. in. podstawowy modyfikator do ataku wynikający z klasy postaci, premię za magiczną broń, modyfikator ze Zręczności (do ataku dystansowego) czy modyfikator z Siły (opcjonalnie – do ataku wręcz).

Następnie wynik jest porównywany z Klasą Pancerza celu, żeby sprawdzić, czy atak odniesie skutek. Sposób porównania zależy od tego, jakiego systemu Klasy Pancerza używa Prowadzący. W standardowym systemie (w którym niższa KP jest lepsza), należy użyć **Tabeli 16.** Jeżeli wynik rzutu na atak jest wyższy lub równy od podanej liczby, atak jest udany. W systemie Rosnącej Klasy Pancerza atak odnosi skutek, jeśli wynik rzutu na atak jest wyższy lub równy od KP celu.

Skuteczny atak zadaje pewną ilość obrażeń, która jest odejmowana od Punktów Życia trafionego (patrz: **Obrażenia i śmierć**, poniżej)

Szczególne sytuacje

Poniżej znajduje się zbiór wskazówek i zasad, dotyczących rozgrywania różnych sytuacji, do których może dojść w trakcie walki.

Obrażenia i śmierć

Kiedy postać (lub potwór) zostaje trafiona, traci liczbę Punktów Życia zależną od obrażeń zadawanych przez broń przeciwnika. Kiedy Punkty Życia spadną do 0, postać ginie.

Leczenie

Poza różnymi magicznymi sposobami przywracania Punktów Życia, postać odzyskuje 1 punkt za każdy dzień poświęcony na nieprzerwany odpoczynek. Cztery tygodnie odpoczynku przywrócą wszystkie Punkty Życia postaci niezależnie od tego, ile ich straciła.

Tabela 19: Rzut na atak

Minimalny wynik wymagany, by trafić przeciwnika o podanej Klasie Pancerza (KP) lub Rosnącej Klasie Pancerza (RKP)*

KP	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9
[RKP]	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Wymagany wynik	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28

*Do wyniku wlicza się wszystkie modyfikatory do ataku.

Wariant: Mniejsza śmiertelność

Różni Prowadzący mają różne opinie na temat tego, jak śmiertelna powinna być gra. Wielu z nich decyduje, że postacie tracą przytomność, kiedy osiągają 0 PŻ, a giną dopiero wtedy, kiedy ich Punkty Życia spadną do pewnej konkretnej wartości poniżej zera.

Prowadzący może na przykład zarządzić, że postać jest żywa tak długo, jak długo ilość ujemnych PŻ nie przekroczy jej poziomu (na przykład postać na czwartym poziomie zginie, jeśli jej PŻ spadną poniżej -4).

Wariant: Opatrywanie ran

Prowadzący może zezwolić bohaterom na opatrzenie ran po każdej walce, co pozwalałoby przywrócić 1k4 utracone Punkty Życia.

Ta opcja jest szczególnie użyteczna w kampaniach z niskim poziomem magii lub utrudnionym dostępem do niej i w przygodach, w których żaden z graczy nie gra kapłanem.

Zauważ, że postać może wyleczyć tylko PŻ stracone w poprzedzającej opatrywanie ran walce. Po opatrzeniu ran PŻ nie mogą przekroczyć swojego maksimum dla zdrowej postaci.

Niewidzialny przeciwnik

Niewidzialny przeciwnik może być zaatakowany tylko wtedy, kiedy jego położenie jest mniej więcej znane. Wtedy atak przeprowadza się z -4 do trafienia. Warto zaznaczyć, że potężniejsze potwory (te z czułym węchem lub słuchem albo posiadające więcej niż 6 Kostek) często będą w stanie wykryć niewidzialnego przeciwnika, a Prowadzący powinien określić szanse na to zależnie od rozważanego stworzenia i sytuacji.

Atak wręcz

Atak wręcz jest wykonywany przy użyciu broni do walki wręcz, takiej jak miecz, włócznia czy sztylet. Do obrażeń i rzutu na atak może być dodawana premia z Siły postaci. Dwóch walczących, znajdujących się nie dalej niż 10 stóp (3 m) od siebie, uznaje się za będących „w walce".

Atak dystansowy

Ataki dystansowe są wykonywane przy użyciu broni dystansowej, takiej jak kusza, proca czy topór do rzucania. Do rzutu na atak dodawany jest modyfikator ze Zręczności postaci. Jeżeli cel ataku dystansowego znajduje się w walce wręcz, istnieją równe szanse na trafienie każdego z walczących – nawet sojusznika.

Morale

Niektóre potwory, na przykład stworzenia bezrozumne i nieumarli, nie odczuwają strachu i zawsze walczą do śmierci. Większość jednak nie będzie kontynuować walki w beznadziejnej sytuacji i spróbuje wycofać się, poddać lub uciec. Prowadzący zdecyduje, kiedy potwory porzucą walkę i uciekną, biorąc pod uwagę okoliczności i ich inteligencję. Morale powinno również mieć wpływ na działania i lojalność popleczników postaci i innych towarzyszących im BN-ów.

Dyplomacja i negocjacje

Niektórych walk można uniknąć kilkoma dobrze dobranymi (i niekoniecznie szczerymi) słowami. Jeśli przeciwnicy mają dużą przewagę albo potwory nie wyglądają na posiadaczy interesującego łupu, drużyna może zdecydować się na próbę wyłgania się od walki lub przynajmniej opóźnienia jej do momentu, kiedy pojawią się sprzyjające okoliczności.

Czary

Rzucenie zaklęcia rozpoczyna się na początku rundy. Postać w walce wręcz (w odległości 10 stóp od przeciwnika) może próbować rzucić czar, ale jeśli czarujący odniesie obrażenia podczas rzucania, czar zostaje utracony. Jeśli opis zaklęcia nie mówi inaczej, czar odnosi efekt w kroku działania czarującego.

ODPĘDZANIE NIEUMARŁYCH

Kapłani posiadają zdolność odpędzania nieumarłych, dzięki której mogą zmusić ich do ucieczki lub całkowicie zniszczyć. Kiedy kapłan próbuje dokonać odpędzenia, należy wykonać rzut 3k6 i porównać wynik z tabelą na następnej stronie.

Jeśli wynik na kostkach jest równy lub wyższy od wartości podanej w tabeli, wszyscy nieumarli określonego typu są odegnani i będą uciekać przez 3k6 rund albo skulą się bezradnie, jeśli ucieczka nie jest możliwa.

Wynik „Z" oznacza dla kapłanów służących Ładowi natychmiastowe zniszczenie nieumarłego; potwór rozsypuje się w pył. Dla kapłanów służących Chaosowi wynik „Z" oznacza, że nieumarły jest zmuszony do wykonywania ich rozkazów przez 24 godziny.

Tabela 20: Odpędzanie nieumarłych

Kostki nieumarłego	Przykłady	Poziom kapłana									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9–13	14+
1	Szkielet	10	7	4	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
2	Ghul, Zombie	13	10	7	4	Z	Z	Z	Z	Z	Z
3	Cień, Zmora	15	13	10	7	4	Z	Z	Z	Z	Z
4	Upiór	17	15	13	10	7	4	Z	Z	Z	Z
5	?		17	15	13	10	7	4	Z	Z	Z
6	Mumia	–	–	17	15	13	10	7	4	Z	Z
7	Zjawa	–	–	–	17	15	13	10	7	4	Z
8	Wampir	–	–	–	–	17	15	13	10	7	4
9–11	?	–	–	–	–	–	17	15	13	10	7
12–18	Licz	–	–	–	–	–	–	17	15	13	10
???	Demon	–	–	–	–	–	–	–	17	15	13

Wariant: Słabsze odpędzanie

Prowadzący, chcący ograniczyć stosowanie odpędzania nieumarłych, mogą traktować tę zdolność jako kapłański czar 1. poziomu.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Wojownik, Arnold Lew, walczy z trzema goblinami w ciemnej uliczce Lśniącego Miasta Semoulii. Przyglądamy się grze od momentu, w którym rozpoczyna się spotkanie.

Grający Arnoldem: „Staję przed nimi i wołam, że jestem dowódcą straży. Moi żołnierze są tuż za mną. Niech pójdą precz, albo weźmiemy je na przesłuchanie."

Prowadzący: „Nie. Nie kupują tego. Jesteś cały w łajnie z tamtego rynsztoka, pamiętasz?"

Grający Arnoldem: „A, racja. Zapomniałem o tym."

Prowadzący: „Rzuć na inicjatywę." (W tajemnicy rzuca k6 i wyrzuca 6.)

Grający Arnoldem: „Wyrzuciłem 2."

Prowadzący: „Gobliny atakują pierwsze. Wszystkie są dalej niż 3 metry od ciebie i idą w twoją stronę z maczugami w rękach.

Grający Arnoldem: „Nie szarżują?"

Prowadzący: „Nie."

Grający Arnoldem: „Nie dostają ataku, bo w tej turze się ruszały. Teraz moja kolej, nie?"

Prowadzący: „Zgadza się."

Grający Arnoldem: (Rzuca k20) „16... Dobrze! Jeśli dodam premię do ataku i modyfikator z Siły, to razem mam 18!"

Prowadzący: (Sprawdza, że gobliny mają KP 14 w systemie rosnącej klasy pancerza.) „Tniesz mieczem najbliższego goblina. Rzuć na obrażenia."

Grający Arnoldem: (Rzuca k6) „2, ale mam premię +1 do obrażeń, więc razem 3."

Prowadzący: (To wystarczy, by zabić goblina, który ma tylko 2 PŻ) „Dobra. Goblin idąc w twoją stronę poślizgnął się na mokrych kamieniach uliczki, w której walczycie, i nabił się na twój miecz. Wyszarpujesz ostrze, a goblin spada na ziemię – martwy. Pozostałe dwa wciąż atakują, ale z mniejszą determinacją – widocznie zaczęły zastanawiać się nad zmianą planów."

PAMIĘTAJ!

SWORDS & WIZARDRY to prosta gra fabularna – nie ma w niej zbyt wielu zasad. Prowadzący jest odpowiedzialny za rozstrzyganie sytuacji, o których zasady nie wspominają, oceniając sprawiedliwie skuteczność działań postaci i decydując, jaki będzie ich rezultat. W tej grze Gracze nie grają przeciwko Prowadzącemu, pomimo tego, że to on wymyślił chytre pułapki i czyhające na bohaterów zagrożenia oraz kieruje poczynaniami potworów i innych wrogów drużyny. Tak naprawdę Gracze i Prowadzący współpracują, tworząc wspólnie opowieść – Prowadzący tworzy świat gry, a Gracze rozwijają historie bohaterów. Jeśli nie myślą i kiepsko grają, to te historie mogą być bardzo krótkie, ale celem Prowadzącego nie jest pokonanie Graczy – jest nim zapewnienie ciekawych (i niebezpiecznych) wyzwań, a potem sprawiedliwe rozstrzyganie konfliktów.

ROZDZIAŁ 3: MAGIA

LISTA CZARÓW KAPŁANA

Poziom 1

Leczenie (zadawanie) lekkich ran
Ochrona przed Chaosem (Ładem)
Oczyszczenie (splugawienie) jedzenia i wody
Światło (ciemność)
Wykrycie magii
Wykrycie Chaosu (Ładu)

Poziom 2

Błogosławieństwo (klątwa)
Rozmawianie ze zwierzętami
Wykrycie pułapek
Zawładnięcie osobami

Poziom 3

Leczenie (wywoływanie) chorób
Światło (ciemność), stałe
Zdjęcie klątwy
Zlokalizowanie przedmiotu

Poziom 4

Leczenie (zadawanie) poważnych ran
Neutralizacja trucizny
Ochrona przed Chaosem (Ładem), promień 3 m
Patyki w węże
Rozmawianie z roślinami

Poziom 5

Misja
Plaga insektów
Rozproszenie Chaosu (Ładu)
Stworzenie jedzenia i wody
Wskrzeszenie
Zjednoczenie

LISTA CZARÓW MAGA

Poziom 1

Czytanie języków
Czytanie magii
Ochrona przed Chaosem
Światło
Uśpienie
Wykrycie magii
Zablokowanie drzwi
Zauroczenie osoby

Poziom 2

Lewitacja
Magiczny zamek
Niewidzialność
Otwarcie
Pajęczyna
Światło, stałe
Widziadło
Wykrycie Chaosu
Wykrycie myśli (ESP)
Wykrycie niewidzialnego
Zlokalizowanie przedmiotu

Poziom 3

Błyskawica
Kryształowa kula
Kula ognista
Lot
Manipulacja czasem
Niewidzialność, promień 3 m
Ochrona przed Chaosem, promień 3 m
Ochrona przed pociskami
Oddychanie wodą
Zawładnięcie osobami
Rozproszenie magii
Widzenie w ciemności

Poziom 4

Czarodziejskie oko
Drzewozłuda
Drzwi przez wymiary
Miraż
Polimorfia
Rozrost roślin
Ściana ognia (lodu)
Zamęt
Zauroczenie potwora
Zdjęcie klątwy

Poziom 5

Animacja martwego
Kontakt z zaświatami
Magiczne naczynie
Ogłupienie
Zawładnięcie potworami
Powiększenie zwierzęcia
Przejście w ścianie
Przemiana błota w skałę
Przywołanie żywiołaka
Telekineza
Teleportacja
Ściana z żelaza (z kamienia)
Zabójcza chmura

Poziom 6

Dezintegracja
Iluzoryczny duplikat
Kontrolowanie pogody
Misja
Niewidzialny łowca
Poruszenie wody
Poruszenie ziemi
Przemiana kamienia w ciało
Reinkarnacja
Sfera antymagii
Zaklęcie śmierci

OPISY CZARÓW

Poniżej zostały opisane w porządku alfabetycznym wszystkie czary kapłana i maga. Czary Chaosu, zapisane kursywą, są dostępne wyłącznie kapłanom.

Animacja martwego

Poziom czaru: M5
Zasięg: Decyzja Prowadzącego
Czas trwania: Trwały

Ten czar ożywia zmarłych, tworząc szkielety lub zombie. Powstaje 1k6 nieumarłych na każdy poziom maga powyżej ósmego. Ciała pozostają ożywione aż do zniszczenia nieumarłych lub do rozproszenia magii.

Błogosławieństwo *(klątwa)*

Poziom czaru: K2
Zasięg: Postać gracza lub BN (poza walką)
Czas trwania: Godzina

Czarujący musi wybrać, którą z wersji czaru rzuca. Celem czaru może być dowolne stworzenie, które nie znajduje się w walce.

1. Czar Ładu, **Błogosławieństwo**, zapewnia modyfikator +1 do rzutów na atak (i poprawia morale, jeśli nie zostaje rzucony na postać gracza).
2. Czar Chaosu, **Klątwa**, obdarza modyfikatorem -1 zamiast +1.

Błyskawica

Poziom czaru: M3
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Natychmiastowy

Łańcuch błyskawic szeroki na prawie 3 metry i długi na 18 metrów wystrzeliwuje z wybranego miejsca. Każdy na jego drodze odnosi 1k6 obrażeń na poziom czarującego. Rzut obronny chroni przed połową obrażeń. Błyskawice zawsze osiągają pełne 18 metrów, nawet jeśli miałoby to spowodować odbicie się od napotkanej przeszkody.

Czarodziejskie oko

Poziom czaru: M4
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Godzina

To zaklęcie tworzy niewidzialne magiczne „oko", przez które może patrzeć czarujący. Może on przemieszczać je w powietrzu z prędkością 120 stóp na rundę, jednak oko nie może oddalić się od niego na ponad 240 stóp (72 m).

Czytanie języków

Poziom czaru: M1
Zasięg: Zasięg wzroku
Czas trwania: Jeden lub dwa teksty

Ten czar pozwala magowi odczytywać wskazówki, instrukcje i podobne zapiski, które są zapisane w nawet całkowicie nieznanych językach. Jest szczególnie

pomocny przy odczytywaniu map prowadzących do skarbów.

Czytanie magii

Poziom czaru: M1
Zasięg: Zasięg wzroku
Czas trwania: 2 zwoje lub inne zapiski

Ten czar pozwala magowi odczytać magiczne zapiski na przedmiotach i zwojach. Magiczne pismo nie może zostać odczytane bez użycia tego zaklęcia.

Dezintegracja

Poziom czaru: M6
Zasięg: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: Trwały

Czarujący wybiera jeden cel, np. drzwi, przechodzącego wieśniaka lub pomnik, który natychmiast rozsypuje się w pył. Materiały magiczne nie mogą zostać zdezintegrowane, a żywe stworzenia (jak wspomniany wieśniak) mogą wykonać rzut obronny. Efektu **Dezintegracji** nie można rozproszyć.

Drzewozłuda

Poziom czaru: M4
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Do rozproszenia magii lub przejrzenia iluzji.

Czar nadaje stu lub mniej stworzeniom wygląd nieszkodliwych drzew. Iluzja jest tak realistyczna, że nawet ktoś przechodzący przez ten „las" nie zauważy oszustwa.

Drzwi przez wymiary

Poziom czaru: M4
Zasięg: 10 stóp (3 m) – rzucanie, 360 stóp (108 m) – teleportacja
Czas trwania: Natychmiastowy

Jest to słabszy wariant zaklęcia **Teleportacja**, używany przez mniej potężnych magów. Czarujący może bezpiecznie i precyzyjnie teleportować siebie, jakiś przedmiot lub inną osobę do wybranego miejsca w zasięgu czaru.

Iluzoryczny duplikat

Poziom czaru: M6
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: 1 godzina

Czarujący stwarza obraz swojej postaci w zasięgu co najwyżej 240 stóp od siebie. Iluzja nie tylko naśladuje głos i ruchy maga – wszystkie czary rzucane przez niego będą wyglądały, jakby rzuciła je jego podobizna.

Kontakt z zaświatami

Poziom czaru: M5
Zasięg: Brak
Czas trwania: Patrz: **Tabela 21**

Czarujący łączy się mentalnie z mocami z zaświatów, żeby uzyskać potwierdzające lub zaprzeczające odpowiedzi na pytania, nad którymi rozmyśla. Efekt czaru zależy od tego, w jak odległe sfery zaświatów zagłębi się mag. Czarujący musi wybrać krąg zaświatów, z którym nawiąże kontakt.

Tabela 21: Kontakt z zaświatami

Krąg*	Szaleństwo**	Prawda	Fałsz***
1	1-2	3-11	12-20
2	1-4	4-13	14-20
3	1-6	7-16	16-20
4	1-8	9-17	18-20
5	1-10	11-18	19-20
6	1-12	13-19	20

*Numer kręgu, w który się zagłębisz, oznacza również ilość pytań, które możesz zadać.
**Mag popada w krótkotrwałe szaleństwo. Jego czas trwania (w tygodniach) jest równy numerowi kręgu, w którym się znajdował.
***To szansa na otrzymanie źle zinterpretowanej lub fałszywej odpowiedzi.

Kontrolowanie pogody

Poziom czaru: M6
Zasięg: Decyzja Prowadzącego
Czas trwania: Decyzja Prowadzącego

Czarujący może przywołać lub powstrzymać deszcz, wywołać nadzwyczajnie niskie lub wysokie temperatury, przywołać lub powstrzymać trąbę powietrzną, stworzyć chmury na niebie albo rozegnać je.

Kryształowa kula

Poziom czaru: M3
Zasięg: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: 2 godz.

Czarujący musi określić, jaki wariant zaklęcia jest rzucany. Oba warianty nie działają przez kamienne ściany grubości co najmniej pół metra, jak również przez nawet najcieńsze warstwy ołowiu.

1. Czar, rzucony jako **Jasnosłyszenie**, pozwala magowi słyszeć przez przeszkody.
2. Czar, rzucony jako **Jasnowidzenie**, pozwala mu widzieć przez przeszkody.

Kula ognista

Poziom czaru: M3
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Natychmiastowy

Pocisk wystrzeliwuje z palca czarującego, żeby wybuchnąć we wskazanym miejscu, tworząc ognistą eksplozję. Promień wybuchu to 6 m, a obrażenia wynoszą 1k6 na każdy poziom czarującego. Udany rzut obronny oznacza otrzymanie tylko połowy obrażeń.

Lot

Poziom czaru: M3
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: 1k6 tur plus 1 tura/poziom

Ten czar obdarza mocą latania z prędkością 120 stóp na rundę. Prowadzący w tajemnicy losuje dokładny czas trwania; gracz nie wie, kiedy czar przestanie działać.

Leczenie *(wywoływanie)* Chorób

Poziom czaru: K3
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy

1. **Leczenie chorób** leczy dotkniętego ze wszystkich chorób, również tych wywołanych przy pomocy magii.
2. **Wywoływanie chorób** zaraża dotkniętego chorobą wybraną przez Prowadzącego.

Leczenie *(zadawanie)* lekkich ran

Poziom czaru: K1
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy

1. Ten czar, rzucony jako **Leczenie lekkich ran**, przywraca 1k6+1 PŻ.
2. Rzucony jako **Zadawanie lekkich ran** zadaje 1k6+1 obrażeń.

Leczenie *(zadawanie)* poważnych ran

Poziom czaru: K4
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy

1. Ten czar, rzucony jako **Leczenie poważnych ran**, przywraca 3k6+3 PŻ.
2. Rzucony jako **Zadawanie poważnych ran** zadaje 3k6+3 obrażeń.

Lewitacja

Poziom czaru: M2
Zasięg: 20 stóp (6 m)/poziom
Czas trwania: 10 min/poziom

Ten czar pozwala magowi unieść się w powietrze i poruszać się w górę lub w dół, ale nie zapewnia możliwości poruszania się poziomo. Ściana, krawędź klifu lub sufit mogą oczywiście zostać użyte, żeby przeciągać się na boki.

Lewitacja pozwala na ruch w tempie 6 stóp na minutę (60 stóp na turę), a czarujący nie może wznieść się wyżej niż na 20 stóp (6 m) na poziom (liczone od poziomu ziemi w miejscu, gdzie czar został rzucony). Ten dystans stosuje się zarówno do ruchu w górę, jak i do ruchu w dół w przepaść lub przez szyb w podłodze.

Magiczne naczynie

Poziom czaru: M5
Zasięg: Patrz niżej
Czas trwania: Patrz niżej

Ten czar umieszcza siły życiowe, umysł i duszę czarującego w jakimś przedmiocie (praktycznie dowolnego rodzaju). Ten przedmiot, czyli naczynie, musi być w odległości do 30 stóp (9 m) od ciała czarującego, żeby czar się powiódł.

Przebywając w naczyniu, mag może opętać inne stworzenia, jeśli znajdują się w odległości 180 stóp (36 m) od niego i nie powiedzie im się rzut obronny. Dusza maga może powrócić do naczynia w dowolnym momencie, a jeśli opętana istota zostanie zabita, robi to natychmiastowo. Jeśli ciało maga zostanie zniszczone, podczas gdy dusza jest w naczyniu, to bezcielesny mag musi w nim pozostać, chociaż wciąż ma możliwość opętania innych. Jeśli naczynie z esencją maga zostanie zniszczone, dusza przepada. Mag może wrócić z naczynia do własnego ciała w dowolnym momencie, kończąc przez to działanie czaru.

Magiczny zamek

Poziom czaru: M2
Zasięg: Bliski
Czas trwania: Trwały do rozproszenia magii

Czar działa jak **Zablokowanie drzwi**, ale trwa aż do rozproszenia magii. Stworzenia odporne na magię mogą przełamać czar bez wysiłku. Drzwi będzie potrafił otworzyć każdy mag o trzy poziomy potężniejszy od czarującego, podobnie jak każdy, kto użyje czaru Otwarcie, w tych wypadkach jednak czar nie zostaje trwale rozproszony.

Manipulacja czasem

Poziom czaru: M3
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: 30 minut

Czarujący musi określić, którą z wersji czaru rzuca. Obie działają w promieniu 90 stóp (27 m) od miejsca, w które zostanie skierowany czar.

1. Jako **Przyspieszenie** ten czar sprawia, że do 24 stworzeń może poruszać się i atakować z dwukrotną prędkością.
2. Jako **Spowolnienie** ten czar sprawia, że do 24 stworzeń atakuje i porusza się dwa razy wolniej niż zwykle, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny.

Misja

Poziom czaru: K5, M6
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: Do wykonania misji

Jeśli rzucenie czaru się powiedzie (rzut obronny), to rzucający może wyznaczyć jakieś zadanie ofierze zaklęcia.

Jeśli ofiara nie przykłada się do wykonania zadania, to dotykają ją konsekwencje zależne od klasy postaci czarującego. Jeśli czar został rzucony przez maga, to rezygnacja z zadania oznacza śmierć, a jeśli przez kapłana, to konsekwencje zależą od Prowadzącego.

Miraż

Poziom czaru: M4
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Aż do dotknięcia przez przeciwnika lub zdjęcia czaru.

To zaklęcie zmienia wygląd okolicy tak, jak zażyczy sobie tego czarujący. Może na przykład uczynić jakieś wzgórze niewidzialnym albo zastąpić je złudzeniem lasu.

Neutralizacja trucizny

Poziom czaru: K4
Zasięg: Decyzja Prowadzącego
Czas trwania: 10 minut

Ten czar przeciwdziała truciźnie, ale nie przywraca zmarłych do życia.

Niewidzialność

Poziom czaru: M2
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Do rozproszenia magii lub do wykonania ataku

Cel czaru, niezależnie, czy to przedmiot, czy osoba, staje się niewidzialny (również dla oczu widzących w ciemnościach). Jeśli Prowadzący używa niezmienionych zasad niewidzialności, to w wyniku działania czaru niewidzialne stworzenie nie może być atakowane, chyba że znane jest jego przybliżone położenie. Nawet wtedy wszystkie ataki przeciw niemu wykonywane są z modyfikatorem -4.

Jeżeli niewidzialne stworzenie zaatakuje, czar się kończy. W innym wypadku zaklęcie trwa aż do zdjęcia go przez rzucającego albo do użycia **Rozproszenia magii**.

Niewidzialność, promień 3 m

Poziom czaru: M3
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Do zdjęcia czaru lub do wykonania ataku

Tak jak w wypadku czaru Niewidzialność, to zaklęcie czyni cel niewidzialnym. Ponadto tworzy w promieniu 3 metrów od niego sferę niewidzialności, która porusza się razem z nim. Jeśli Prowadzący używa niezmienionych zasad niewidzialności, to w wyniku działania czaru niewidzialne stworzenie nie może być atakowane, chyba że znane jest jego przybliżone położenie. Nawet wtedy wszystkie ataki przeciw niemu wykonuje się z modyfikatorem -4.

Jeżeli niewidzialne stworzenie zaatakuje, czar się kończy. W innym wypadku zaklęcie trwa aż do zdjęcia go przez rzucającego albo do użycia **Rozproszenia magii**.

Niewidzialny łowca

Poziom czaru: M6
Zasięg: Blisko czarującego
Czas trwania: Do wykonania zadania

Ten czar przywołuje (albo może stwarza) niewidzialnego łowcę, niewidzialne stworzenie o 8 Kostkach. Łowca wykona jedno zadanie zlecone mu przez maga niezależnie od tego, ile czasu zajmie lub jak długą drogę trzeba będzie przebyć. Łowca nie może zostać zniszczony przy użyciu Rozproszenia magii; musi zostać zabity, żeby przerwał swoje zadanie.

Ochrona przed Chaosem *(Ładem)*

Poziom czaru: K1, M1
Zasięg: Tylko czarujący
Czas trwania: 2 godz. (K), godzina (M)

1. Czar **Ochrony przed Chaosem** tworzy magiczne pole ochronne dookoła czarującego, które nie przepuszcza chaotycznych potworów, które przez to otrzymują modyfikator -1 do rzutów na trafienie chronionej postaci. Czarujący otrzymuje ponadto modyfikator +1 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko ich atakom.
2. Czar **Ochrony przed Ładem** działa tak samo, tylko wpływa na istoty Ładu.

Ochrona przed Chaosem *(Ładem)*, promień 3 m

Poziom czaru: K4, M3
Zasięg: promień 10 stóp (3 m) dookoła czarującego
Czas trwania: 2 godziny

To zaklęcie działa tak samo, jak **Ochrona przed Chaosem (Ładem)**, poza tym, że chroni nie tylko czarującego, ale również obszar dookoła niego.

Ochrona przed pociskami

Poziom czaru: M3
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: 2 godz.

Obdarzona czarem osoba staje się odporna na wszystkie małe, niemagiczne pociski. Czar wpływa tylko na pociski wystrzeliwane przez niemagiczne istoty i broń.

Oczyszczenie *(splugawienie)* jedzenia i wody

Poziom czaru: K1
Zasięg: Bliski/dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy

1. Zaklęcie **Oczyszczenia** sprawia, że dość jedzenia i wody dla dwunastu ludzi zostaje oczyszczone i przestaje być zepsute lub zatrute.
2. Zaklęcie **Splugawienia** sprawia, że taka sama ilość jedzenia i wody staje się splugawiona, zaczyna się psuć i napełnia się truciznami.

Oddychanie wodą

Poziom czaru: M2
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: 2 godz.

Ten czar obdarza zdolnością oddychania pod wodą aż upłynie jego czas trwania.

Ogłupienie

Poziom czaru: M5
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Trwały do rozproszenia magii

Ogłupienie to czar, który działa tylko na magów. Rzut obronny przeciwko niemu jest wykonywany z modyfikatorem -4, a jeśli się nie uda, ofiara traci rozum do chwili, w której magia czaru zostanie rozproszona.

Otwarcie

Poziom czaru: M2
Zasięg: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: Natychmiastowy

Ten czar otwiera zamki i odsuwa zasuwy u wszystkich drzwi, wrót i bram w zasięgu, również tych zamkniętych przy użyciu zwykłej magii.

Pajęczyna

Poziom czaru: M2
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: 8 godz.

Włókna lepkiej pajęczyny wypełniają obszar 10 × 10 × 20 stóp (3 × 3 × 6 m). Przejście przez nie jest niezwykle trudne. Stworzenia większe od konia mogą przebić się przez nią w dwie rundy. Ludziom zajmuje

to więcej czasu – prawdopodobnie 3-4 rundy lub dłużej, jeśli tak zdecyduje Prowadzący. Użycie pochodni (lub ognistego miecza) skraca czas przejścia do jednej rundy.

Patyki w węże

Poziom czaru: K4
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: Godzina

Czarujący może przemienić do 2k8 patyków w węże, z których każdy może być jadowity (szansa 50%). Węże wykonują jego rozkazy, ale przemieniają się z powrotem pod koniec działania czaru lub jeśli zostaną zabite.

Plaga insektów

Poziom czaru: K5
Zasięg: 480 stóp (144 m)
Czas trwania: 1 dzień

Ten czar działa tylko na otwartej przestrzeni. Chmura owadów zbiera się i przemieszcza się wszędzie, gdzie zażyczy sobie tego czarujący. Chmura ma w przybliżeniu 36 metrów kwadratowych (20 × 20 stóp (6 × 6 m), z podobną wysokością). Każde stworzenie o 2 Kostkach lub mniej znajdujące się w pobliżu chmury ucieka w panice.

Polimorfia

Poziom czaru: M4
Zasięg: Patrz niżej
Czas trwania: Patrz niżej

Czarujący musi określić, którą z wersji czaru rzuca.

1. Czarujący przyjmuje kształt dowolnego stworzenia, uzyskując cechy swojej nowej postaci (jak na przykład zdolność do używania skrzydeł), ale nie jej Punkty Życia czy zdolności bojowe. Może on podnieść klasę pancerza czarującego, jeśli ten przemienia się w stworzenie o twardej skórze. Szczegółowe działanie czaru zależy od decyzji Prowadzącego. Ta wersja czaru trwa około godziny plus jedną dodatkową godzinę za każdy poziom czarującego.
2. Innym wariantem czaru jest przemienienie jakiejś innej istoty w inne stworzenie (na przykład w smoka, ślimaka, traszkę, czy – klasycznie – w żabę). Przemienione stworzenie uzyskuje wszystkie zdolności swojej nowej postaci, ale zachowuje swój umysł i Punkty Życia. Tak użyty czar ma zasięg 60 stóp (18 m) i trwa do rozproszenia magii.

Poruszenie wody

Poziom czaru: M6
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Patrz niżej

Czarujący musi określić, który z poniższych wariantów czaru rzuca:

1. Czar obniża poziom wody jezior, rzek, studni i innych akwenów do połowy normalnej głębokości i trwa 10 tur.

2. Czar tworzy przejście przez wodę głęboką najwyżej na 10 stóp (3 m) i trwa 6 tur.

Poruszenie ziemi

Poziom czaru: M6
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Trwały

Ten czar może być użyty tylko na powierzchni ziemi. Pozwala magowi przez godzinę przemieszczać wzgórza i inne wzniesienia z prędkością 6 stóp na minutę.

Powiększenie zwierzęcia

Poziom czaru: M5
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: 2 godz.

Ten czar sprawia, że 1k6 zwyczajnych stworzeń natychmiast rośnie, osiągając olbrzymie rozmiary. Zaczarowane stworzenia mogą atakować tak, jak ich olbrzymie odpowiedniki. Stworzenia, którym nie uda się rzut obronny, atakują i poruszają się dwa razy wolniej niż zwykle.

Przejście w ścianie

Poziom czaru: M5
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: 30 minut

Ten czar tworzy dziurę w skale. Powstała dziura lub tunel jest głęboka na maksymalnie 10 stóp (3 m) głębokości i jest dość duża, żeby przeszedł przez nią człowiek.

Przemiana błota w skałę

Poziom czaru: M5
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: 3k6 dni lub odwrócenie zaklęcia

Ten czar przemienia albo skałę (i każdą inną formę ziemi) w błoto, albo błoto w skałę. Obszar około 300 × 300 metrów staje się grzęzawiskiem, spowalniającym ruch idących przez nie o 90%.

Przemiana kamienia w ciało

Poziom czaru: M6
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: Trwały do odwrócenia zaklęcia

Ten czar zamienia ciało w kamień albo kamień w ciało – zależnie od decyzji czarującego. Rzut obronny pozwala ochronić się przed przemianą w kamień, ale jeśli się nie powiedzie, ofiara zamienia się w posąg.

Przywołanie żywiołaka

Poziom czaru: M5
Zasięg: 240 stóp (72 metry)
Czas trwania: Do rozproszenia magii

Mag przywołuje żywiołaka dowolnego żywiołu o 16 Kostkach i narzuca mu swoją wolę. Jednego dnia można przywołać tylko jednego żywiołaka każdego rodzaju. Żywiołak jest posłuszny czarującemu tylko tak długo, jak długo ten utrzymuje koncentrację. Jeśli mag przestanie się skupiać choćby na chwilę, żywiołak zostanie uwolniony i zaatakuje go.

Reinkarnacja

Poziom czaru: M6
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy

Ten czar przywraca zmarłą postać do życia, ale dusza zmarłego pojawia się w nowo powstałym ciele. Nie zmienia się osobowość ani światopogląd wskrzeszanego.

Rozproszenie Chaosu *(Ładu)*

Poziom czaru: K5
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: 10 minut

1. Czar **Rozproszenia Chaosu** działa podobnie do **Rozproszenia magii**, ale wpływa jedynie na przedmioty, zaklęcia i sługi Chaosu. W przeciwieństwie do Rozproszenia magii jest jednak w stanie rozproszyć magię boskiego pochodzenia, na przykład zesłane sny czy wysłanników mocy chaosu.
2. Przeciwny czar, **Rozproszenie Ładu**, działa podobnie, ale wpływa na magię Ładu.

Rozproszenie magii

Poziom czaru: M3
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: 10 minut na przedmiot

Rozproszenia magii można użyć, żeby przerwać działanie większości zaklęć i mocy magicznych.

Prowadzący może przyjąć, że szansa na skuteczne rozproszenie magii zależy od procentowego stosunku poziomu rozpraszającego do poziomu (lub liczby Kostek w przypadku potwora) tego, kto rzucił rozpraszany czar.

Tak więc mag na szóstym poziomie, próbujący rozproszyć urok rzucony przez maga na poziomie dwunastym, ma 50% szansy na sukces (6/12=1/2). Gdyby to mag na 12 poziomie rozpraszał czar tego na szóstym, szanse na sukces wynosiłyby 200% (12/6=2).

Rozrost roślin

Poziom czaru: M4
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: Trwały, do rozproszenia magii

Pod wpływ tego czaru może dostać się do 300 stóp kwadratowych (27 m²). gruntu. Rośliny na tym obszarze zaczynają nagle rozrastać się w nieprzekraczalny las pełen cierni i pnączy. Czarujący decyduje o kształcie zaczarowanego obszaru. Alternatywnie (za decyzją Prowadzącego) ten czar może wpłynąć na teren 300 × 300 stóp (90 000 stóp kwadratowych), czyli 90 × 90 m (8 100 m²).

Rozmawianie ze zwierzętami

Poziom czaru: K2
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: godzina

Ten czar pozwala czarującemu rozmawiać ze wszystkimi zwierzętami w zasięgu. Istnieje szansa, że zwierzęta pójdą za nim i nie zaatakują drużyny – chyba, że powie im coś szczególnie obraźliwego.

Rozmawianie z roślinami

Poziom czaru: K4
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: 6 tur

Czarujący może mówić do roślin i rozumieć ich odpowiedzi. Rośliny będą posłuszne jego rozkazom tak długo, jak długo będą w stanie je wykonać (np. wyginając się przed nim, żeby ułatwić mu przejście itp.).

Sfera antymagii

Poziom czaru: M6
Zasięg: Czarujący
Czas trwania: 2 godz.

Niewidzialna sfera mocy, przez którą nie przedostaje się magia, otacza czarującego. Czary i inne moce magiczne nie mogą przedostać się do wnętrza osłony ani wydostać się z niej.

Stworzenie jedzenia i wody

Poziom czaru: K4
Zasięg: Bliski
Czas trwania: Natychmiastowy

Ten czar stwarza jednodniowe zapasy jedzenia i wody dla 24 osób (lub koni, które na potrzeby gry jedzą i piją tyle samo, co ludzie).

Ściana ognia (lodu)

Poziom czaru: M4
Zasięg: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: Koncentracja

Rzucający musi określić, którą wersję czaru rzuca.

1. Czar tworzy ścianę ognia, która utrzymuje się, dopóki koncentruje się na niej czarujący. Stworzenia z trzema lub mniej Kostkami nie mogą przez nią przejść, a żadne stworzenie nie potrafi zobaczyć, co jest po jej drugiej stronie. Przechodzący przez płomienie otrzymuje 1k6 punktów obrażeń (bez rzutu obronnego) lub dwa razy tyle, jeśli jest nieumarłym. Czarujący może stworzyć albo prostą ścianę długą na 60 stóp (18 m) i wysoką na 20 stóp (6 m), albo pierścień płomieni o takiej samej wysokości i o promieniu 15 stóp (4,5 m).
2. Inna wersja czaru pozwala stworzyć lodową ścianę grubą na 6 stóp (1,8 m). Czarujący może stworzyć albo prostą ścianę długą na 60 stóp (18 m) i wysoką na 20 stóp (6 m), albo okrężny mur o takiej samej wysokości i o promieniu 15 stóp (4,5 m). Dla stworzeń o 3 Kostkach i mniej ściana jest nieprzekraczalna, ale te o 4 Kostkach i więcej mogą przebić się przez nią, otrzymując 1k6 punktów obrażeń (lub 2k6, jeśli stworzenia są powiązane z żywiołem ognia). W pobliżu ściany nie odnoszą skutku czary i magiczne efekty związane z ogniem.

Ściana z żelaza (z kamienia)

Poziom czaru: M5
Zasięg: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: 2 godz. (żelazo) lub trwały (kamień)

Rzucający musi określić, którą wersję czaru rzuca.

1. Czar **Ściana z żelaza** tworzy z powietrza żelazną ścianę grubą na 3 stopy (0,9 m) o powierzchni 500 stóp kwadratowych (45 m^2).
2. Czar **Ściana z kamienia** tworzy kamienną ścianę grubą na 2 stopy (60 cm) o powierzchni 1000 stóp kwadratowych (90 m^2).

Światło *(ciemność)*

Poziom czaru: K1, M1
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: 2 godziny (K), godzina+10 min/poziom (M)

1. Rzucając czar **Światło**, czarujący sprawia, że osoba lub przedmiot zaczyna świecić z jasnością pochodni w promieniu 20 stóp (6 m).
2. Rzucając czar **Ciemność**, czarujący sprawia, że w promieniu 20 stóp (6 m) zapadają ciemności.

Światło *(ciemność)*, stałe

Poziom czaru: K3, M2
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: Trwały do zdjęcia czaru

3. Rzucając czar **Stałe światło**, czarujący sprawia, że osoba lub przedmiot zaczyna świecić z jasnością pochodni w promieniu 20 stóp (6 m).
4. Rzucając czar **Stała ciemność**, czarujący sprawia, że w promieniu 20 stóp (6 m) zapadają ciemności.

Telekineza

Poziom czaru: M5
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: 6 tur (godzina)

Czarujący może przemieszczać przedmioty samą siłą woli. Może unosić i przemieszczać do 10 kilogramów na poziom.

Teleportacja

Poziom czaru: M5
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy

Ten czar przenosi czarującego lub inną osobę do znanego przez maga miejsca (musi znać jego wygląd przynajmniej z ilustracji lub z mapy). Im lepiej jest ono znane, tym większa szansa powodzenia czaru:

1. Jeśli czarujący zna miejsce docelowe tylko z mapy lub z ilustracji, innymi słowy jego wiedza nie pochodzi z własnego doświadczenia, ma tylko 25% szans na sukces, a porażka oznacza śmierć.
2. Jeśli czarujący widział miejsc docelowe, ale nie przyglądał mu się dokładnie, to prawdopodobieństwo błędu wynosi 20%. W wypadku błędu w 50% przypadków podróżnik przybywa 1k10 × 10 stóp (3 m) poniżej zamierzonego miejsca (i ginie, jeśli pojawia się wewnątrz jakiegoś ciała stałego). Drugie 50% błędów prowadzi do pojawienia się 1k10 × 10 stóp nad wybranym miejscem, co prawdopodobnie oznacza śmiertelny upadek.
3. Jeśli czarujący zna dobrze miejsce docelowe lub uważnie mu się przyjrzał, to istnieje tylko 5% szansy na błąd, czyli teleportowanie się niżej (1 przypadek na 6) lub wyżej od zamierzonego miejsca. W każdym przypadku podróżnik pojawia się w 1k4 × 10 stóp dalej od celu.

Uśpienie

Poziom czaru: M1
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Decyzja Prowadzącego

Ten czar sprowadza na wrogów magiczny sen. Jego skuteczność zależy od ilości Kostek celów.

Tabela 22: Ilość uśpionych stworzeń

Kostki celów	Ilość uśpionych
1 lub mniej	2k6+3
Od 1+ do 2	2k6
Od 3+ do 4+1	1k6

Widziadło

Poziom czaru: M2
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Do rozproszenia magii lub przejrzenia iluzji.

Ten czar tworzy realistyczną iluzję oddziałującą na zmysł wzroku. Widziadło znika, jeśli zostanie dotknięte, ale jeżeli patrzący wierzy, że jest prawdziwe, to iluzja może zadawać mu obrażenia.

Widzenie w ciemności

Poziom czaru: M3
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: 1 dzień

Przez czas trwania czaru, obdarzony jego mocą jest w stanie widzieć w całkowitej ciemności. Rzut 1k6 określa zasięg takiego widzenia.

Tabela 23: Zasięg widzenia w ciemności

Rzut	Zasięg widzenia
1–2	40 stóp (12 m)
3–4	50 stóp (15 m)
5–6	60 stóp (18 m)

Wskrzeszenie

Poziom czaru: K5
Zasięg: Pole widzenia
Czas trwania: Patrz niżej

Wskrzeszenie pozwala kapłanowi przywrócić martwego do życia, jeśli ten zmarł nie wcześniej, niż w określonym czasie przed rzuceniem czaru. Zwykłe ograniczenie czasu to 4 dni, ale za każdy poziom czarującego powyżej ósmego ten limit wydłuża się o kolejne 4 dni. Postacie z niską Kondycją mogą nie przetrwać wskrzeszenia, a nawet te wytrzymałe potrzebują potem dwóch tygodni, zanim wrócą do pełni sił. Ten czar działa tylko na rasy używane przez postacie graczy (czyli na stworzenia człekokształtne).

Wykrycie Chaosu (Ładu)

Poziom czaru: K1, M2
Zasięg: kapłan: 120 stóp (36 m), mag: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: Godzina (K), 20 min (M)

1. **Wykrycie Chaosu** pozwala czarującemu wykryć wszystkie chaotyczne stworzenia w zasięgu zaklęcia, jak również te o wrogich intencjach, złych myślach, negatywnej aurze lub pod działaniem złej magii. Trucizna nie jest zła sama w sobie i nie może zostać wykryta przy użyciu tego czaru.
2. **Wykrycie Ładu** działa tak samo poza tym, że wykrywa Ład zamiast Chaosu.

Wykrycie magii

Poziom czaru: K1, M1
Zasięg: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: 20 minut

Czar pozwala czarującemu dostrzec obecność czarów i magii w miejscach, ludziach i przedmiotach. Można dzięki niemu np. wykryć obecność magicznych przedmiotów albo to, że ktoś jest pod wpływem zauroczenia.

Wykrycie myśli (ESP)

Poziom czaru: M2
Zasięg: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: 2 godziny

Czarujący może wykrywać myśli innych stworzeń. Przed wykrywaniem chronią kamienne ściany o grubości co najmniej pół metra, jak również nawet najcieńsza warstwa ołowiu.

Wykrycie niewidzialnego

Poziom czaru: M2
Zasięg: 10 stóp (3 m) na poziom rzucającego
Czas trwania: Godzina

Czar pozwala czarującemu dostrzec niewidzialne stworzenia i przedmioty.

Wykrycie pułapek

Poziom czaru: K2
Zasięg: 30 stóp (9 m)
Czas trwania: 20 minut

Czarujący jest w stanie wykryć magiczne i zwykłe pułapki w promieniu 30 stóp.

Zablokowanie drzwi

Poziom czaru: M1
Zasięg: Decyzja Prowadzącego
Czas trwania: 2k6 tur

Ten czar magicznie unieruchamia drzwi w jednej pozycji na czas trwania czaru lub do rozproszenia zaklęcia. Stworzenia odporne na magię mogą bez wielkiego wysiłku przełamać czar.

Zabójcza chmura

Poziom czaru: M5
Zasięg: Bliski
Czas trwania: Godzina

Plugawe i trujące opary zbierają się w powietrzu, tworząc chmurę o promieniu 15 stóp (4,5 m). Chmura porusza się prosto do przodu z szybkością 6 stóp na rundę, jeśli nie zmieni tego wiatr. Szczególnie silne podmuchy są w stanie rozwiać chmurę, niszcząc ją. Ohydna, śmiertelnie trująca mgła jest cięższa od powietrza i przez to spływa po schodach i do napotkanych dołów.

Czar wpływa tylko na stworzenia z pięcioma lub mniej Kostkami.

Zaklęcie śmierci

Poziom czaru: M6
Zasięg: 240 stóp (72 m)
Czas trwania: Trwały

W promieniu 240 stóp od miejsca, w które zostało rzucone zaklęcie, ginie do 2k8 stworzeń z mniej niż 7 Kostkami.

Zamęt

Poziom czaru: M4
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: 2 godz.

Ten czar dezorientuje ludzi i potwory, zmuszając je do podejmowania losowych działań. Rzuć 2k6, żeby określić zachowanie stworzenia:

Tabela 24: Efekt zamętu

Rzut	Działanie
2–5	Atakuje czarującego i jego sojuszników
6–8	Stoi bezczynnie
9–12	Atakuje swojego sojusznika

Efekt zamętu może zmieniać się losowo co około 10 minut.

Czar wpływa na 2k6 stworzeń + 1 za każdy poziom czarującego powyżej ósmego. Stworzenia z 3 lub mniej Kostkami od razu dostają się pod wpływ czaru. Stworzenia z 4 lub więcej Kostkami opierają się dezorientacji, aż ta osiągnie pełną moc (co trwa 1k12 minut - poziom czarującego), kiedy to mogą wykonać rzut obronny. Prędzej czy później i tak dostaną się pod wpływ zaklęcia, bo muszą wykonywać kolejne rzuty obronne co 10 minut przez dwie godziny – aż do końca trwania czaru.

Zauroczenie osoby

Poziom czaru: M1
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: Do rozproszenia magii

Ten czar wpływa na dwunogie stworzenia rozmiaru człowieka lub mniejsze, takie jak gobliny czy driady. Jeśli uda się rzucić czar (cel ma prawo do rzutu obronnego), to stworzenie dostaje się pod wpływ czarującego.

Zauroczenie potwora

Poziom czaru: M4
Zasięg: 60 stóp (18 m)
Czas trwania: Do rozproszenia magii

Ten czar działa jak **Zauroczenie osoby**, ale może wpływać na potężniejsze potwory. Rzucony na potwory z mniej niż 3 Kostkami, wpływa na 3k6 stworzeń.

Zawładnięcie osobami

Poziom czaru: K2, M3
Zasięg: Kapłan 180 stóp (54 m), mag 120 stóp (36 m)
Czas trwania: 90 minut (K), godzina +10 minut/poziom (M)

Czarujący rzuca zaklęcie na 1k4 osoby (wymagania takie, jak przy czarze **Zauroczenie osoby**; mogą wykonać rzut obronny). Zamiast tego czarujący może wybrać tylko jedną osobę; wtedy rzut obronny jest wykonywany z modyfikatorem -2.

Zawładnięcie potworami

Poziom czaru: M5
Zasięg: 120 stóp (36 m)
Czas trwania: Godzina +10 min/poziom

Czarujący rzuca zaklęcie na 1k4 potwory. Rzut obronny jest dozwolony. Zamiast tego czarujący może wybrać tylko jedno stworzenie; wtedy rzut obronny jest wykonywany z modyfikatorem -2.

Zjednoczenie

Poziom czaru: K5
Zasięg: Czarujący
Czas trwania: 3 pytania

Wyższe potęgi udzielają odpowiedzi na trzy pytania, jakie zada im rzucający. Potęgi nie lubią być ciągle wypytywane przez nędznych śmiertelników, więc czar nie powinien być rzucany częściej, niż raz na tydzień lub raz na podobny czas, określony przez Prowadzącego.

Prowadzący może zdecydować, że raz na rok Zjednoczenie można rzucić z „podwójną siłą" i zadać sześć pytań.

Zdjęcie klątwy

Poziom czaru: K3, M4
Zasięg: Dotyk
Czas trwania: Natychmiastowy

Ten czar zdejmuje jedną klątwę z osoby lub przedmiotu.

Zlokalizowanie przedmiotu

Poziom czaru: K3, M2
Zasięg: Kapłan: 90 stóp (27 m), mag: 60 stóp (18 m) + 10 stóp (3 m)/poziom (M)
Czas trwania: 1 runda/poziom

Czarujący określa jakiś przedmiot, opisując go, a czar określa kierunek, w jakim on się znajduje. Przedmiot nie może być czymś, czego mag nigdy nie widział, ale można wykryć przedmioty o ogólnych cechach znanych magowi: schody, złoto itp.

KONIEC CZĘŚCI DLA GRACZA

To koniec przewodnika dla graczy w SWORDS & WIZARDRY. Gracze nie potrzebują czytać nic więcej, żeby rozpocząć grę.

ROZDZIAŁ 4: PROWADZENIE GRY

Prowadzenie SWORDS & WIZARDRY jest dużo łatwiejsze niż prowadzenie innych gier fabularnych dlatego, że nie ma tu zbyt wielu zasad, a twoja decyzja i tak jest ważniejsza od nich.

O konsekwencjach większości zdarzeń decyduje zdrowy rozsądek. Jeżeli za zakrętem korytarza jest banda zombich, a gracze zdecydują się ominąć ten zakręt, to do prowadzącego należy decyzja, czy nieumarli wyjdą zza rogu i zaatakują, czy też ich rozkazy nakażą im pozostać tam, gdzie są. Jeśli gracz zdecyduje, że jego postać próbuje przeskoczyć ścianę płomieni z kompletem butelek łatwopalnej oliwy w plecaku, to od Prowadzącego zależy, czy butelki wybuchną. To oznacza wymyślanie wielu zasad w trakcie rozgrywki. Jeżeli nie jesteś dobry w improwizacji, powinieneś poszukać innej gry – takiej, która zapewnia reguły dotyczące każdej możliwej sytuacji. Ale jeśli umiesz opowiadać historie, jesteś kreatywny i wydajesz sprawiedliwe decyzje, to lakoniczne zasady SWORDS & WIZARDRY pozwolą ci wykorzystać te zalety, żeby stworzyć zupełnie inną rozgrywkę niż w grach o złożonych zasadach.

Pozostała część książki opisuje następujące aspekty gry w SWORDS & WIZARDRY:

- Projektowanie przygody
- Tworzenie kampanii
- Punkty Doświadczenia
- Potwory
- Skarby

PROJEKTOWANIE PRZYGODY

Przygoda jest, krótko mówiąc, miejscem akcji twojej gry, zazwyczaj przedstawionym w postaci mapy z notatkami, dotyczącymi najważniejszych lokacji. Kiedy Gracze mówią ci, dokąd idą ich postacie, ty określasz dalszy przebieg akcji w odniesieniu do mapy i notatek. Nie próbuj przewidzieć ich wszystkich możliwych posunięć – z pewnością Gracze i tak zrobią podczas przygody coś nieprzewidywalnego, a ty będziesz musiał sobie z tym poradzić, szybko myśląc i tworząc na bieżąco ciąg dalszy. Przygoda stanowi twoje wyzwanie dla Graczy, a dotrzymanie kroku pomysłowości całej drużyny jest wyzwaniem dla ciebie.

TWORZENIE KAMPANII

Kampania to świat poza granicami jednej przygody: miasta, lasy, wybrzeża i królestwa fantastycznego świata.

Prawie na pewno gracze zechcą, by ich postacie badały dzicz, odwiedzały miasta i robiły mnóstwo innych rzeczy w świecie gry. Możesz zacząć od naszkicowania mapy jednej wioski, w której zaczynają gracze, i kawałka okolicy – miejsca pierwszej przygody (na przykład ciemnego lasu). Kiedy gracze będą przechodzili od przygody do przygody, możesz rozszerzać tę mapę, aż będzie przedstawiała cały fantastyczny świat – z kontynentami, królestwami i wielkimi imperiami do twojej dyspozycji.

Jeśli wolisz drogę na skróty, możesz umieścić całą kampanię w fikcyjnym uniwersum stworzonym przez autora jednej z twoich ulubionych książek fantasy. Światy takie, jak świat Conana – Hyboria (Roberta E. Howarda), Elryka i odwiecznych wojowników (Michaela Moorcocka) czy Umierającej Ziemi (Jacka Vance'a) są popularnymi światami gotowymi, by poprowadzić w nich grę. I rzeczywiście, wydawcy już stworzyli kampanie toczące się w każdym z tych miejsc.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Sekcja dla graczy zawiera pewne informacje o zdobywaniu PD. Większość PD jest przyznawanych za zdobywanie skarbów i zabijanie potworów, ale istnieje więcej możliwości, które może rozważyć Prowadzący. Na przykład:

- Aktywny udział w kampanii może zapewnić graczowi pewną ilość PD za każdą godzinę czasu rzeczywistego poświęconą na grę.
- Rzucenie czaru, odnalezienie ukrytego przejścia, rozbrojenie pułapki, rozwiązanie zagadki, pomoc sojusznikowi itp. mogą zapewniać graczowi PD.
- Szczególnie inteligentne rozwiązanie lub bohaterskie zwycięstwo może oznaczać dwa razy więcej zdobytych PD, podczas gdy katastrofalna porażka może zmniejszyć nagrodę o połowę.

Niektórzy Prowadzący decydują się na sumowanie wszystkich zdobytych PD i równy podział między

wszystkich graczy (w końcu nie każda postać miała takie same możliwości wykazania się w konkretnej przygodzie), podczas gdy inni wolą grę z elementem współzawodnictwa, w której każdy gracz zdobywa PD według własnych osiągnięć.

Do Prowadzącego należy podjęcie decyzji, jak sprawy się będą miały w jego grze.

ROZDZIAŁ 5: POTWORY

Potwory nie zostały opisane zbyt dokładnie, ponieważ im więcej pojawiłoby się szczegółów, tym mniej miałbyś pola do manewru przy wymyślaniu świata gry. Nie chcemy pisać, że olbrzymie mrówki są czerwone, metrowej długości, a polują w nocy – najchętniej na elfy. W twojej grze mogą być niebieskie, długie na dwa metry, uprawiać dzienny tryb życia i jeść tylko rośliny, chyba że zostaną zaatakowane. Szczegółowe opisy potworów przeszkadzałyby tylko twojej wyobraźni. Tak, mogłyby być również inspirujące, ale zakładamy, że jeśli jesteś zainteresowany grami fantasy, to masz dość dobrą wyobraźnię, by nie potrzebować wiedzy o dokładnych rozmiarach wielkiej mrówki.

Poniżej podane jest krótkie wyjaśnienie, dotyczące odczytywania opisów potworów:

Klasa Pancerza

Zasady Klasy Pancerza zostały opisane w rozdziale o walce. Jeżeli używasz systemu malejącej KP (w którym niższa KP jest lepsza), zignoruj numery w nawiasach. Jeśli użyczasz systemu Rosnącej Klasy Pancerza, korzystaj właśnie z nich.

Ataki

W tej rubryce opisany jest sposób ataku potwora. Jeśli nie jest napisane inaczej, potwór atakuje jeden raz na rundę i zadaje 1k6 obrażeń.

Punkty Doświadczenia

Ilość Punktów Doświadczenia, przyznawanych drużynie za zabicie potwora, jest podana po jego Ekwiwalencie Kostek (EK). Czasami Prowadzący może przyznać doświadczenie za pokonanie potwora bez pozbawiania go życia, na przykład za sprytne uniknięcie go lub uwięzienie. Niektóre z potworów mają podane różne ilości Punktów Doświadczenia przyznawanych za pokonanie ich, co wiąże się z tym, że mogą mieć większą lub mniejszą ilość Kostek. Wartości PD są zawsze podane w kolejności od najmniejszej do największej liczby Kostek.

Kostki

Jest to ilość kostek k6 rzucanych, żeby określić ilość Punktów Życia każdego osobnika. Jeżeli w opisie potwora do liczby Kostek jest dodawana lub odejmowana jakaś wartość, to dodaj ją lub odejmij od wyniku rzutu.

Ważne: *W Swords & Wizardry: Whitebox rzut na atak potwora wykonywany jest z modyfikatorem, wynikającym z ilości jego Kostek (nie większym od +15). Tak więc potwór z trzema kostkami wykonuje rzut na atak z modyfikatorem +3.*

Ekwiwalent Kostek

Ta wartość dzieli potwory na „poziomy trudności". Dzięki temu Prowadzący podczas tworzenia przygody może dobrać przeciwników odpowiednich do poziomu zaawansowania drużyny. Niektóre z potworów mają podane różne Ekwiwalenty Kostek. Powodem tego jest fakt, iż niektóre z istot mogą występować w słabszych lub silniejszych wersjach. EK jest zawsze podany w kolejności od najmniejszej do największej liczby Kostek potwora.

Odporność na magię

Niektóre potwory posiadają odporność na magię. Podana przy niej liczba oznacza szanse na to, że jakakolwiek magia użyta przeciwko potworowi (inna niż modyfikatory magicznej borni) nie odniesie skutku. Rzuć k100; magia zawiedzie, jeśli wynik będzie mniejszy lub równy od podanej wartości.

Ruch

Określa szybkość ruchu potwora. Jest ona traktowana tak, jak szybkość ruchu postaci.

Rzut obronny

Jest to wartość, jaką trzeba uzyskać lub przewyższyć w rzucie k20, żeby potworowi powiódł się rzut obronny. Nie jest ona podana w opisach potworów – określa się ją, odejmując ilość Kostek potwora od 19. Tak więc potwór o 4 Kostkach ma rzut obronny 15.

Specjalne

W tej rubryce są przedstawione specjalne zdolności potwora.

OPISY POTWORÓW

Poniżej zostały podane opisy potworów w porządku alfabetycznym.

Banshee

Klasa Pancerza: 0 [19]
Kostki: 7+1
Ataki: Pazury
Specjalne: patrz niżej
Ruch: 12
EK/PD: 11/1700

Banshee to odrażający *faerie* (lub nieumarli), którzy żyją na bagnach i w innych odludnych miejscach. Mogą zostać zranione wyłącznie magiczną lub srebrną bronią. Banshee mają 50% odporności na magię i działają na nie jedynie zaklęcia o natychmiastowym czasie trwania. Ich krzyk (jeden dziennie) zmusza do wykonania rzutu obronnego, albo słuchający umrze w 2k6 rund. Banshee mogą chodzić po wodzie, jakby była ziemią, ale przekroczenie płynącej wody pozbawia je odporności na magię na 3k6 godzin. Wyglądają jak posępni ludzie o długich strąkach włosów i lśniących żółto oczach. Często noszą płaszcze z kapturami. Za decyzją Prowadzącego te stworzenia mogą być nieumarłymi – można je wtedy odganiać, jakby miały 9 Kostek.

Bazyliszek

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 6
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Petryfikujące spojrzenie
Ruch: 6
EK/PD: 8/800

Bazyliszki to ogromne jaszczurki, których spojrzenie przemienia w kamień każdego, kto na nie spojrzy (walka z zamkniętymi oczami oznacza modyfikator -4 do trafienia). Jeżeli bazyliszek zobaczy swoje odbicie, to istnieje 10% szans, że będzie musiał wykonać rzut obronny albo sam zamieni się w kamień.

Brunatna galareta

Klasa Pancerza: 8 [11]
Kostki: 5
Ataki: Kwas
Specjalne: Dzielona przez błyskawice
Ruch: 3
EK/PD: 6/400

Brunatne galarety to bezkształtne pierwotniaki, które parzą przeciwników swoją kwasową powierzchnią. Rozpuszczają każdego, kogo zabiją, co uniemożliwia wskrzeszenie postaci.

Bugbear

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki : 3+1
Ataki:Broń lub ugryzienie (1k6)
Specjalne: Zaskoczenie przeciwników
Ruch: 9
EK/PD: 3/120

Te duże, kosmate, przypominające gobliny stworzenia potrafią poruszać się ciszej, niż wskazuje na to ich rozmiar, co prawie zawsze zapewnia im szanse na zaskoczenie przeciwników (nawet czujnych) przy wyniku 1-3 na k6 (50%).

Centaur

Klasa Pancerza: 5 [14], 4 [15] z tarczą
Kostki: 4
Ataki: Kopnięcie lub broń
Specjalne: Brak
Ruch: 18
EK/PD: 5/240

Centaury - pół ludzie, pół konie - to dzicy wojownicy i znane stworzenia mityczne. Prowadzący może wprowadzić do gry dowolną wersję centaurów z mitologii: mogą być dzikimi wojownikami, samotnikami lub wróżbitami.

Chimera

Klasa Pancerza: 4[15]
Kostki: 9
Ataki: 1 ugryzienie każdą głową
Specjalne: Zionięcie ogniem, latanie
Ruch: 12 (latanie 18)
EK/PD: 11/1700

Chimera to skrzydlata bestia o trzech głowach: kozła, lwa oraz smoka. Smocza głowa może zionąć ogniem (trzy razy dziennie) na zasięg 50 stóp (15 m), zadając każdej ofierze płomieni 3k8 obrażeń (rzut obronny pozwala otrzymać tylko połowę obrażeń).

Cień

Klasa Pancerza: 7 [12]
Kostki: 3+3
Ataki: Dotyk (patrz niżej)
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 12
EK/PD: 4/130

Cienie mogą być nieumarłymi, odpornymi na zauroczenie, uśpienie i podatnymi na odpędzanie. Prowadzący może również zdecydować, że są obcymi istotami, magicznym zjawiskiem albo stworzeniami

z innego wymiaru. Te przypominające zwyczajne cienie potwory wydają się być zbudowane z czarnej, nieprzeniknionej materii. Nie są cielesne i można je zranić wyłącznie magiczną bronią i czarami. Ich lodowaty dotyk odbiera jeden punkt Siły za każdym trafieniem. Jeśli Siła ofiary spadnie do 0, to sama stanie się cieniem. Utracona Siła wraca do normy po 90 minutach.

Czarny pudding

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 10
Ataki: Przelewanie się
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 6
EK/PD: 11/1700

Czarne puddingi to amorficzne, galaretowate stworzenia pokryte kwasem. Są podziemnymi drapieżnikami i padlinożercami. Każdy pancerz lub broń, która się z nimi zetknie, zostanie rozpuszczona przez kwas: broń po jednym trafieniu puddingu, pancerze skórzane i kolcze po jednym trafieniu przez pudding, a zbroja płytowa po dwóch. Jeżeli broń lub pancerz jest magiczny, to może przyjąć dodatkowe trafienie, zanim ulegnie zniszczeniu. Puddingi są odporne na zimno i dzielą się, jeśli zostaną trafione błyskawicą.

Demony

Demony to stworzenia zamieszkujące zaświaty, ale czasami są spotykane również tam, gdzie potężni magowie lub źli kapłani zmusili je do służby. Inteligentniejsze odmiany mogą też snuć własne intrygi w świecie śmiertelników. Zasady nie rozróżniają diabłów i demonów; wszystkie są stworzeniami z zaświatów.

Demon, Baalrog

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 9
Ataki: Miecz lub bicz (2k6)
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 6 (latanie 15)
EK/PD: 10/1400

Nazwa baalroga pochodzi od słów „Baal-auroch", co oznacza mniej więcej „tur Baala". Te potężne demony przypominają trochę minotaury o rozłożystych, skórzastych skrzydłach. Płoną ogniami piekieł, które otaczają ich ciała. Czary postaci na poziomie niższym niż 6 nie mają na nie wpływu, a przeciwko czarom potężniejszych czarujących mają odporność 75%. W walce baalrogi używają biczy i mieczy. Bicz może zostać użyty na dużym dystansie – po skutecznym ataku ofiara jest przyciągana do baalroga i palona przez płomienie buchające z ciała demona (3k6 obrażeń). W niektórych starożytnych tekstach baalrogi są nazywane balorami lub baalorami. Być może jest to imię konkretnego demona, a nie całego ich szczepu. Baalroga można zmusić lub oszukać, by służył potężnemu czarnoksiężnikowi, ale wiąże się to z ogromnym ryzykiem.

Demon, Lemur

Klasa Pancerza: 7 [12]
Kostki: 3
Ataki: Szpony
Specjalne: Regeneruje się (1 PŻ/rundę)
Ruch: 3
EK/PD: 4/120

Lemury to z grubsza człekokształtne demony. Ich ciało jest ziemiste, obwisłe i miękkie. Podobnie jak inne pomniejsze czarty, lemury to ucieleśnione postacie potępionych dusz. Te demony mogą zostać całkowicie zniszczone jedynie poprzez skropienie ich ohydnych ciał święconą wodą.

Dżin

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 7+3
Ataki: Pięści lub broń (2k6-1)
Specjalne: Latanie, magia, trąba powietrzna
Ruch: 9 (latanie 24)
EK/PD: 9/1100

Dżiny to geniusze z legend, stworzenia powietrza (i, być może, sfer pierwotnych żywiołów). Mogą unosić ciężary do 300 kg i posiadają rozliczne magiczne moce. Dżin potrafi wyczarować wodę i jedzenie wysokiej jakości, podobnie jak przedmioty z drewna czy z płótna. Może także stworzyć przedmioty z metalu (w tym monety), ale metale stworzone przy użyciu magii znikają po jakimś czasie. Dżin może stworzyć iluzje, które, chociaż niezwykle realistyczne, znikają, jeśli zostaną dotknięte. Dżin może przybrać postać gazową (nie może być wtedy atakowany ani atakować, może za to dostać się w każde miejsce, które nie jest szczelnie odcięte od świata) i stać się niewidzialny na życzenie. Wreszcie dżin może zamienić się w trąbę powietrzną tak, jak robi to żywiołak powietrza (średnica trąby to 10 stóp (3 m). Potężniejsze dżiny posiadają moc spełniania życzeń.

Driada

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 2
Ataki: Drewniany sztylet
Specjalne: Urok
Ruch: 12
EK/PD: 3/60

Driady to przyjmujące postać pięknych kobiet leśne duchy, które rzadko oddalają się od swoich świętych drzew. Mogą rzucać (jako wrodzoną moc magiczną) silny urok, który działa jak czar **Zauroczenie osoby** z -2 do rzutu obronnego. Zauroczeni rzadko powracają, zdarza się też, że są trzymani w drzewie driady przez sto lat.

Drzewiec

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 7–12
Ataki: Uderzenie
Specjalne: Kontrolowanie drzew
Ruch: 6
EK/PD: 7/600, 8/800, 9/1100, 10/1400, 11/1700, 12/2000

Drzewce to drzewopodobni „pasterze" i obrońcy drzew. Zależnie od rozmiaru mają różną liczbę Kostek i zadają różne obrażenia: drzewce z 7 lub 8 Kostkami zadają 2k6 obrażeń swoimi przypominającymi gałęzie rękoma, te z 9-10 zadają 3k6, a te z 11 i 12 zadają 4k6. Wszystkie drzewce potrafią „przebudzić" drzewa w promieniu 60 stóp (18 m), umożliwiając im przemieszczanie się z prędkością 3 i atakowanie. Nie więcej niż dwa drzewa na raz mogą pozostawać przebudzone przez jednego drzewca.

Elf

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 1+1
Ataki: Miecz lub długi łuk
Specjalne: Brak
Ruch: 12
EK/PD: 1/15

Podane statystyki należą do przeciętnego elfa; wyszkoleni wojownicy prawdopodobnie mieliby do 9 PŻ. Oczywiście elfy napotkanie przez drużynę będą miały rozliczne moce i specjalne zdolności. Przyznanie ich jest zadaniem Prowadzącego, który może dobrać je do pasującego mu wizerunku elfów: mogą to być mieszkańcy lasów z *Hobbita* Tolkiena, Elfy Wysokiego Rodu z *Władcy Pierścieni* lub lud *faerie* z legend irlandzkich. Niezależnie od tego, nie próbuj opisać „lepszych" elfów w kategoriach klasy postaci – po prostu wymyśl ich cechy tak, jak ci pasuje. Bohaterowie niezależni nie podlegają zasadom tworzenia bohatera gracza; BN-i służą do ubarwienia świata, a nie do treningu w wyliczaniu statystyk.

Galaretowaty sześcian

Klasa Pancerza: 8 [11]
Kostki: 4
Ataki: Pochłonięcie
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 6
EK/PD: 5/240

Galaretowate sześciany to półprzezroczyste stworzenia, które pełzną przez podziemne korytarze, pochłaniając i trawiąc śmieci i padlinę. Całe sześciany mają właściwości kwasowe: jeśli stworzenie trafi przeciwnika, ofiara musi wykonać rzut obronny albo zostanie sparaliżowana (na 6 tur), aby sześcian mógł ją pochłonąć. Większość galaretowatych sześcianów zawiera rozmaite metalowe skarby i klejnoty, które zostały pochłonięte, ale jeszcze nie strawione. Galaretowate sześciany są odporne na błyskawice i zimno.

Gargulec

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 4
Ataki: Szpony

Specjalne: Latanie
Ruch: 9 (latanie 15)
EK/PD: 5/240

Gargulce to skrzydlate stworzenia, które przypominają kamienne maszkarony zdobiące mury katedr i ściany podziemi. Mogą być zajadłymi drapieżnikami.

Ghul

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 2
Ataki: Szpony
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 9
EK/PD: 3/60

Ghule to polujący stadnie nieumarli, pożeracze zwłok. Tak jak większość nieumarłych są odporne na zauroczenie i uśpienie. Najniebezpieczniejszą cechą tych odrażających, podstępnych stworzeń jest ich paraliżujący dotyk: każde trafienie przez ghula paraliżuje ofiarę na 3k6 tur, chyba że powiedzie się rzut obronny.

Gnoll

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 2
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Brak
Ruch: 9
EK/PD: 2/30

Gnolle to wysokie, człekokształtne stwory o głowach hien. Można je napotkać zarówno na powierzchni, jak i w podziemnych pieczarach. Łączą się w swobodnie zorganizowane klany, które często zapuszczają się daleko od domu, prowadząc dzikie, grabieżcze najazdy.

Goblin

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 1-1
Ataki: Broń
Specjalne: -1 do ataku na słońcu
Ruch: 9
EK/PD: < 1/10

Gobliny to małe stworzenia (około metra wzrostu), które zamieszkują ciemne lasy, podziemne jaskinie i (być może) krainę *faerie*. W świetle słonecznym atakują z modyfikatorem -1.

Golemy

Golemy to sztuczne istoty stworzone na kształt ludzi, by służyć swoim panom, zazwyczaj potężnym czarodziejom lub arcykapłanom. Często są używane w charakterze strażników. Golemów nie można uszkodzić niemagiczną bronią i są odporne na wszystkie rodzaje czarów użyte, by je stworzyć (na przykład żelazny golem jest odporny na ogień). Szczegóły na ten temat znajdziesz w opisie poszczególnych golemów.

Golem, cielesny

Klasa Pancerza: 9 [10]
Kostki: 11+4
Ataki: Pięści
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 9
EK/PD: 12/2000

Twór zszyty z kawałków ludzkiego ciała tak, jak potwór Frankensteina. Obrażenia zadane przez błyskawice leczą golema, a czary ognia i zimna tylko go spowalniają. Inne rodzaje czarów w ogóle nie mają na niego wpływu. Tylko magiczna broń +1 i lepsza może uszkodzić cielesnego golema.

Golem, kamienny

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 16
Ataki: Pięści
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 6
EK/PD: 16/3200

Kamienne golemy to masywne kamienne posągi ożywione za pomocą potężnej magii. Są spowalniane przez czary ognia i leczone lub ranione przez czary przemieniające błoto w skałę i na odwrót. Mogą zostać uszkodzone jedynie bronią +2 i lepszą.

Golem, żelazny

Klasa Pancerza: 3 [16]
Kostki: 13
Ataki: Broń lub pięści
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 6
EK/PD: 17/3500

Żelazne golemy to ogromne, ruchome, żelazne statuy. Są niezwykle silne i potrafią wydychać obłok trującego gazu o promieniu 10 stóp (3 m). Broń +2 i słabsza nie ma na nie wpływu. Te ociężałe posągi są spowalniane przez magiczne błyskawice, a czary ognia przywracają ich Punkty Życia. Są odporne na wszystkie pozostałe zaklęcia.

Gorgon

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 8
Ataki: Bodnięcie
Specjalne: Oddech zamienia w kamień
Ruch: 12
EK/PD: 10/1400

Gorgon to stworzenie przypominające byka, pokrytego smoczymi łuskami. Jego oddech zamienia ludzi w kamień (zasięg 60 stóp (18 m), z rzutem obronnym).

Gryf

Klasa Pancerza: 3 [16]
Kostki: 7
Ataki: Dziobanie
Specjalne: Latanie
Ruch: 12 (latanie 27)
EK/PD: 8/800

Gryfy to stworzenia o ciałach lwów ze skrzydłami i głowami orłów oraz z orlimi szponami zamiast przednich łap. Mogą zostać oswojone i służyć jako wierzchowce. Zazwyczaj gniazdują wysoko w górach, gdzie składają jaja i polują. Ponieważ pisklęta mogą zostać oswojone, młode gryfy i gryfie jaja osiągają ogromne ceny na rynkach wielkich miast jak również u baronów i czarodziejów.

Harpia

Klasa Pancerza: 7 [12]
Kostki: 3
Ataki: Szpony
Specjalne: Latanie, syrenia pieśń
Ruch: 6 (latanie 18)
EK/PD: 4/120

Harpie posiadają górną część ciała kobiety i dolną część ciała – wraz ze skrzydłami – sępa. Ich pieśń jest zaklęta – przywołuje ofiary do harpii (z rzutem obronnym). Dotyk harpii jest odpowiednikiem czaru **Zauroczenie osoby** (znów z rzutem obronnym).

Hipogryf

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 3+3
Ataki: Szpony
Specjalne: Latanie
Ruch: 12 (latanie 27)
EK/PD: 3/60

Hipogryf jest podobny do gryfa: ma głowę, nogi i skrzydła orła, ale zamiast lwiej części ciała posiada końską. *Orland Szalony*, poemat z 1516 r, sugeruje, że hipogryf jest krzyżówką gryfa i konia, co nie wydaje się prawdopodobne, zwłaszcza że zgodnie z tradycją gryfy są zaciekłymi przeciwnikami hipogryfów. Hipogryfy da się wytresować łatwiej niż gryfy – Ariosto w *Orlandzie Szalonym* pisze: *„Przywiódł go tu przez czary, na staniu go chował, Nim go siodłu przyuczył i niż go zhołdował; Ćwicząc się z niem ustawnie, miesiąc na niem jeździł, Niż go dobrze wyćwiczył i niż go ujeździł. Jakoż tak go wyprawił, że koły ciasnemi I wężykiem w powietrzu czynił i na ziemi…"* (przekład Piotra Kochanowskiego)

Hobgoblin

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 1+1
Ataki: Broń
Specjalne: Brak
Ruch: 9
EK/PD: 1/15

Hobgobliny to po prostu większe gobliny, być może oddzielny szczep żyjący osobno od swoich mniejszych krewnych. Jeżeli Prowadzącemu pasuje mu to do klimatu kampanii, może on zdecydować, że hobgobliny to gobliny z *faerie* z irlandzkich legend, podczas gdy zwykłe gobliny to podziemne stworzenia takie jak u Tolkiena.

Hydra

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 5–12 (jedna na głowę)
Ataki: 5–12 ugryzień
Specjalne: Brak
Ruch: 9
EK/PD: 7/600, 8/800, 9/1100, 10/1400, 11/1700, 12/2000

Hydry to wielkie stwory przypominające jaszczurki lub węże z 5 – 12 głowami. Każda głowa ma swoje własne PŻ. Jeśli się skończą, głowa umiera. Korpus ma tyle Kostek, ile hydra ma głów, więc od strategii drużyny zależy, czy skupić się na odcinaniu głów (kiedy wszystkie są martwe, hydra umiera), czy na zabiciu potwora poprzez atakowanie tułowia (wtedy zginą również głowy). Mogą istnieć też hydry, które zioną ogniem lub którym odrastają głowy.

Ifryt

Klasa Pancerza: 3 [16]
Kostki: 10
Ataki: Pięści lub miecz (2k6)
Specjalne: Ściana ognia

Ruch: 9 (latanie 24)
EK/PD: 12/2000

Ifryty to geniusze powiązane z żywiołem ognia (w przeciwieństwie do dżinów władających powietrzem). Ifryt może unieść ciężar do 450 kg, a w odpowiednich okolicznościach może zostać zmuszony do służby, która trwa do momentu, w którym ifryt zorientuje się, jak się uwolnić. Ifryty mogą wyczarowywać ścianę ognia (analogicznie do czaru **Ściana ognia**). Wyglądają jak olbrzymi ludzie o okrutnych twarzach i płomieniach tańczących na ich ciałach.

Jaszczuroczłek

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 2+1
Ataki: Pazury lub miecz
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 6 (12 w wodzie)
EK/PD: 2/30

Jaszczuroludzie to człekokształtne gady, zwykle żyjące w plemiennych społecznościach pośród cuchnących bagien. Niektóre potrafią wstrzymywać oddech przez bardzo długi czas (godzinę i dłużej), inne są w stanie oddychać pod wodą.

Niektórzy jaszczuroludzie walczą śmiercionośnymi mieczami z zaostrzonej kości.

Jednorożec

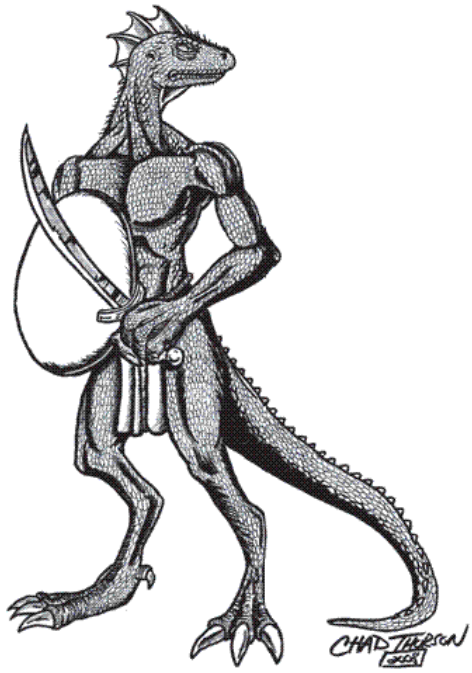
Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 4
Ataki: Kopyta lub róg
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 24
EK/PD: 5/240

Jednorożce to z natury płochliwe i dobroduszne stworzenia, które pozwolą zbliżyć się do siebie jedynie czystym dziewicom. Raz dziennie mogą teleportować się wraz z jeźdźcem na dystans 360 stóp (108 m). Kiedy szarżują, zadają podwójne obrażenia swoim rogiem. Jednorożce są w 25% odporne na magię. Róg jednorożca według legendy ma właściwości lecznicze (szczegółowe działanie, jeśli jakiekolwiek, zależy od Prowadzącego). Prowadzący może wprowadzić do gry inne odmiany jednorożców: złe, latające itd.

Kobold

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: ½
Ataki: Broń (1k6)
Specjalne: -1 do ataku na powierzchni
Ruch: 6
EK/PD: < 1/10

Koboldy to podziemne stworzenia, przypominające gobliny. Otrzymują modyfikator -1 do ataku, kiedy walczą na powierzchni. Wiele używa proc lub krótkich łuków, a na bliskim dystansie walczy przy użyciu krótkich mieczy i kolczastych maczug.



Konie

Konie mają KP 7 [12]. Konie wierzchowe mają 2 Kostki, a konie bojowe 3. Konie poruszają się z prędkością 18.

Krasnolud

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 1+1
Ataki: Młot bojowy (1k6)
Specjalne: Zmysł kamieniarski
Ruch: 6
EK/PD: 1/15

Statystyki powyżej przedstawiają przeciętnego krasnoluda bez żadnych nadzwyczajnych cech. Krasnoludzki wojownik może mieć do 8 PŻ, co odzwierciedlałoby jego umiejętności i wytrzymałość. Silniejsze krasnoludy (na przykład sierżanci) mogą mieć więcej Kostek, wyższe premie do ataku albo nawet zdolności magiczne, jeśli krasnoludy w twoim świecie po-

sługują się magią (jak w mitach nordyckich). Nie przejmuj się przyznawaniem potężniejszym krasnoludom klas postaci; po prostu przydziel odpowiednią ilość Kostek i zdolności, jeśli trzeba.

Kuroliszek

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 5
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Ugryzienie zamienia w kamień
Ruch: 6 (latanie 18)
EK/PD: 7/600

Ten potwór przypomina koguta o nietoperzowych skrzydłach i długim, wężowym ogonie. Jego ugryzienie zamienia przeciwników w kamień, jeśli nie wykonają rzutu obronnego.

Licz

Klasa Pancerza: 0 [19]
Kostki: 12–18
Ataki: Dotyk
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 6
EK/PD: 15/2900. 16/3200, 17/3500, 18/3800, 19/4100, 20/4400, 21/4700

Licze to nieumarli czarnoksiężnicy, sprowadzeni do takiej postaci albo przez własne działania, albo na skutek obcych magicznych sił (możliwe, że własnej magii, która wymknęła się spod kontroli). Licz ma takie zdolności magiczne, jakie miał jako mag za życia (jego liczba Kostek jest równa poziomowi maga). Dotyk licza powoduje paraliż bez rzutu obronnego, a sam widok jednego z tych przerażających stworzeń unieruchamia każdą istotę z 4 Kostkami lub mniej. Licze to bardzo inteligentne, lecz nikczemne stworzenia.

Likantropy

Likantropy to „zwierzołaki", w szczególności te, których przypadłość pozwala im przybierać postać hybrydy człowieka i zwierzęcia. Mogą zostać zranione zwykłą bronią, ale ta wykonana ze srebra może zadawać im dodatkowe obrażenia. Każda postać, którą likantrop sprowadzi poniżej 50% PŻ, sama stanie się likantropem.

Likantrop, niedźwiedziołak

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 7+3
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Likanotropia
Ruch: 9
EK/PD: 8/800

Niedźwiedziołaki najczęściej można spotkać w dzikich obszarach niezamieszkałych przez człowieka.

Likantrop, szczurołak

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 3
Ataki: Broń
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 12
EK/PD: 4/120

Szczurołaki żyją głównie w miastach, gdzie ukrywają się pośród ciemnych uliczek. Potrafią kontrolować szczury i niezwykle cicho się poruszać (zaskakują przeciwników na 1-4 na k6).

Likantrop, wilkołak

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 3
Ataki: Broń lub szpony
Specjalne: Likanotropia
Ruch: 12
EK/PD: 4/120

Wilkołaki to likantropy, które tradycyjnie występują w horrorach. Często można je zranić wyłącznie przy użyciu srebrnej lub magicznej broni, zmieniają kształt zależnie od fazy księżyca i tak dalej.

Ludzie

Ludzie są tak różnorodnymi stworzeniami, że można wśród nich znaleźć niezmierną ilość „potworów" lub BN-ów. Berserkowie, nomadzi, jaskiniowcy, księżniczki, źli kapłani, dowódcy straży, żołnierze piechoty i karczmarze – każdy z nich jest innym „potworem".

Nie próbuj tworzyć bohaterów niezależnych przy użyciu zasad dla bohaterów graczy. Tutaj masz kilka przykładów. W innych wypadkach po prostu wymyśl ludziom cechy, jakie ci pasują.

Człowiek, bandyta

Klasa Pancerza: 7 [12]
Kostki: 1
Ataki: Broń
Specjalne: Brak
Ruch: 12
EK/PD: 1/15

Bandyci to wędrowni rabusie, czasem zorganizowani w małe armie, dowodzone przez potężniejszych hersztów i dowódców o większej ilości Kostek.

Człowiek, berserk

Klasa Pancerza: 7 [12]
Kostki: 1+2
Ataki: Broń
Specjalne: Szał bojowy
Ruch: 12
EK/PD: 2/30

Berserkowie to zwykli ludzie, jednakże potrafią walczyć z zadziwiającą dzikością. Wykonują rzuty na atak z modyfikatorem +2. Nie noszą pancerzy innych niż skórzane.

Człowiek, sierżant

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 3
Ataki: Broń
Specjalne: Brak
Ruch: 12
EK/PD: 3/60

Sierżanci zwykle dowodzą grupą 1k6+5 żołnierzy. To dowódcy straży miejskiej lub małych oddziałów wojskowych w zamkach i w armiach.

Człowiek, żołnierz

Klasa Pancerza: 7 [12]
Kostki: 1
Ataki: Broń
Specjalne: Brak
Ruch: 12
EK/PD: 1/15

Żołnierze służą jako strażnicy miejscy, najemnicy i członkowie regularnego wojska. Zwykle są uzbrojeni w skórzany pancerz oraz w buławę, miecz lub włócznię. Na każdych pięciu strażników zwykle przypada jeden sierżant.

Mantikora

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 6+3
Ataki: Kolce na ogonie
Specjalne: Lata
Ruch: 12 (latanie 9)
EK/PD: 8/800

Mantikora to straszliwy potwór z nietoperzowymi skrzydłami, dziką, ludzką twarzą, ciałem lwa i ogonem naszpikowanym 24 żelaznymi kolcami. Mantikora może wystrzelić do 6 kolców na rundę na maksymalny zasięg 180 stóp (54 m).

Meduza

Klasa Pancerza: 8 [11]
Kostki: 6
Ataki: Ugryzienie lub broń
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 9
EK/PD: 8/800

Meduzy to przerażające stworzenia z mitów greckich. Posiadają twarzy kobiety z wijącymi się wężami zamiast włosów i wężowy ogon zamiast nóg. Spojrzenie meduzy zamienia każdego patrzącego na nią w kamień. Atak wręcz meduzy jest stosunkowo słaby, ale jej wężowe włosy wykonują dodatkowo jeden atak na rundę, który nie zadaje obrażeń, lecz śmiertelnie zatruwa przy trafieniu (możliwy rzut obronny).

Migopies

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 6
Ataki: Ugryzienie (1k6)
Specjalne: Teleportacja
Ruch: 12
EK/PD: 4/240

Migopsy to stadni myśliwi, inteligentni i zwykle przyjaźni dla tych, którzy nie mają złych zamiarów. Potrafią teleportować się na krótkie dystanse (bezbłędnie) i atakować w tej samej rundzie. W większości przypadków (75%) migopies będzie w stanie teleportować się za plecy przeciwnika i zaatakować od tyłu (co daje dodatni modyfikator do ataku).

Minotaur

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 6+4
Ataki: Broń
Specjalne: Nie gubi się w labiryntach
Ruch: 12
EK/PD: 6/400

Minotaur to ludożerczy drapieżnik z mitologii greckiej. Ma głowę byka i ciało mocarnego człowieka, pokryte gęstym futrem. Minotaury czasami używają ciężkich toporów. Większość nie jest szczególnie inteligentna.

Mumia

Klasa Pancerza: 3 [16]
Kostki: 5+1
Ataki: Dotyk (patrz niżej)
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 6
EK/PD: 7/600

Mumie nie mogą zostać zranione zwykłą bronią, a nawet ta magiczna zadaje im tylko połowę obrażeń. Ich dotyk roznosi gnilną zarazę, która uniemożliwia magiczne leczenie i sprawia, że rany leczą się dziesięć razy wolniej. Czar **Leczenie chorób** może przyspieszyć tempo leczenia do połowy zwykłego, ale całkowicie pozbyć się klątwy mumii można tylko przy użyciu czaru **Zdjęcie klątwy**.

Niewidzialny łowca

Klasa Pancerza: 3 [16]
Kostki: 8
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Niewidzialny, lata
Ruch: 12
EK/PD: 9/1100

Ten potwór powstaje na skutek czaru Niewidzialny łowca. Jest niewidzialną, latającą istotą stworzoną, by wykonać jedno zadanie zlecone przez czarującego.

Ogr

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 4+1
Ataki: Broń (1K6+2)
Specjalne: Brak
Ruch: 9
EK/PD: 4/120

Ogry zazwyczaj są dość głupie, ale gdzieniegdzie można odnaleźć ich inteligentniejsze odmiany. Czasami ogry są mylone z trollami.

Ogrzy mag

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 5+4
Ataki: Broń (1k6)
Specjalne: Używa magii
Ruch: 12 (latanie 18)
EK/PD: 7/600

Ogrzy mag to ogr z japońskich legend, który posiada magiczne moce. Potrafi latać, stawać się niewidzialnym (jak przy użyciu odpowiedniego czaru), wytwarzać pole magicznej ciemności o promieniu 10 stóp (3 m), zamienić się w człowieka, raz dziennie rzucić **Zauroczenie osoby** i **Uśpienie** i wyczarować stożek zimna o zasięgu 60 stóp (18 m) i szerokości podstawy 30 stóp (9 m), który zadaje 8k6 obrażeń każdemu, kto się w nim znajdzie. Zachodnie legendy również wspominają o zmiennokształtnych, czarodziejskich ograch (najsławniejszy to ten z baśni o Kocie w Butach); Prowadzący może zastosować statystyki ogrzego maga również do nich.

Olbrzymy

Olbrzymy to podstawa gier fantasy: potężne i niebezpieczne stwory, które często gustują w ludzkim mięsie. Większość z nich nie jest szczególnie inteligentna.

Olbrzym, burzowy

Klasa Pancerza: 1 [18]
Kostki: 16
Ataki: Broń (3k6)
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 15
EK/PD: 16/3200

Burzowe olbrzymy to największe z gigantów, najbardziej inteligentne, najbardziej magiczne i najbardziej skore do rozmowy z ludźmi zamiast pożerania ich. Żyją w położonych pod powierzchnią morza zamkach i na szczytach gór. Rzucają głazami, zadając 7k6 obrażeń, i posiadają moc kontrolowania pogody (działającą jak odpowiedni czar).

Olbrzym, chmurowy

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 12+2
Ataki: Broń (3k6)
Specjalne: Rzuca głazami
Ruch: 15
EK/PD: 13/2300

Chmurowe olbrzymy to sprytne stworzenia, często żyjące w zamkach zbudowanych na chmurach (stąd ich nazwa). Rzucają kamieniami, zadając 6k6 obrażeń. Chmurowe giganty są znane ze swojej zdolności do wyczucia węchem jedzenia, wrogów i *Anglików*.

Olbrzym, górski

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 8
Ataki: Broń (2k6)
Specjalne: Rzuca głazami
Ruch: 12
EK/PD: 9/1100

Górskie olbrzymy są najpośledniejszym z gigancich szczepów; większość z nich to prymitywni jaskiniowcy ubierający się w futra i niewyprawione skóry. Rzucając kamieniami, zadają 2k8 obrażeń.

Olbrzym, kamienny

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 9
Ataki: Maczuga (2k6)
Specjalne: Rzuca głazami
Ruch: 12
EK/PD: 10/1400

Kamienne olbrzymy zamieszkują jaskinie ukryte pośród gór. Rzucają głazami, zadając 3k6 obrażeń, i potrafią wykazać się pomysłowością, zastawiając pułapki w swoich ojczystych górach. Podróżnicy, zapuszczający się na terytoria kamiennych olbrzymów, rzadko powracają.

Olbrzym, lodowy

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 10+1
Ataki: Broń (2k6)
Specjalne: Rzuca głazami, odporność na zimno
Ruch: 12
EK/PD: 12/2000

Lodowe olbrzymy zamieszkują mroźne krainy, w których budują (lub zdobywają) zamki, leżące pośród śniegu i lodu. Rzucając głazami lub wielkimi bryłami lodu, zadają 4k6 obrażeń.

Olbrzym, ognisty

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 11+3
Ataki: Broń (2k6)
Specjalne: Rzuca głazami, odporność na ogień
Ruch: 12
EK/PD: 12/2000

Ogniste olbrzymy zwykle żyją w pobliżu wulkanów, w wielkich zamkach z bazaltu lub z żelaza. Rzucają kamieniami, zadając 5k6 obrażeń.

Ork

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 1
Ataki: Broń
Specjalne: Brak
Ruch: 12
EK/PD: 1/15

Orkowie to głupi, prymitywny lud, który tworzy liczące setki członków plemiona. Większość orków zamieszkuje pod ziemią i walczy z modyfikatorem -1 w świetle dnia. Od czasu do czasu bandy orków wyprawiają się ze swoich jaskiń, by napadać i plądrować pod osłoną nocy. Wodzowie orków to olbrzymi brutale z dodatkową Kostką, a w większych plemionach można znaleźć używających magii szamanów. Plemiona orków nienawidzą się nawzajem i będą ze sobą walczyły, jeśli nie zostaną zjednoczone pod potężnym i budzącym strach przywódcą, na przykład złym arcykapłanem lub potężnym czarnoksiężnikiem.

Pająk, olbrzymi

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 2+2
Ataki: Ugryzienie (trucizna)
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 18
EK/PD: 5/240

Olbrzymie pająki to agresywni myśliwi. Tylko największe z nich tkają pajęczyny, w które zaplątuje się każdy, kto nie wykona rzutu obronnego. Ci, którym powiódł się rzut, mogą walczyć i poruszać się po pajęczynie z szybkością 6 stóp na rundę. Pająki potrafią świetnie ukrywać się w cieniu, dzięki czemu zaskakują przeciwników przy wyniku 1-5 na k6. Ich ugryzienie jest śmiertelnie jadowite; rzut obronny przeciwko truciźnie jest wykonywany z modyfikatorem +1.

Pegaz

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 2+2
Ataki: Kopyta
Specjalne: Lata
Ruch: 24 (latanie 48)
EK/PD: 4/120

Pegaz to skrzydlaty koń z mitologii greckiej. Niektóre pegazy mogą mieć nietoperze skrzydła, inne mogą być złe; decyduje o tym Prowadzący.

Piekielny ogar

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 4–7
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Zionięcie ogniem
Ruch: 12
EK/PD: 5/240, 6/400, 7/600, 8/800

Piekielne ogary to psy z podziemi albo z zaświatów. Poza gryzieniem mogą również zionąć ogniem, co za-

daje 2 obrażenia na każdą Kostkę ogara (zasięg 10 stóp (3 m), rzut obronny zmniejsza obrażenia o połowę).

Ptak Ruk

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 12
Ataki: Szpony
Specjalne: Brak
Ruch: 3 (latanie 30)
EK/PD: 12/2000

Ruki to mityczne ptaki tak wielkie, że mogą polować na słonie. Oswajane od pisklęcia mogą zostać wytresowane na wierzchowce, więc ich młode i jaja są niezwykle cenne i osiągają zawrotne ceny. Ruki mogą dorastać aż do 18 Kostek z odpowiednio podnoszonymi statystykami.

Purpurowy czerw

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 15
Ataki: Ugryzienie lub żądło
Specjalne: Trujące żądło, połknięcie
Ruch: 9
EK/PD: 17/3500

Purpurowe czerwie to ogromne pierścienice, osiągające ponad 40 stóp (12 m) długości i czasami przekraczające 10 stóp (3 m) średnicy. Żyją pod ziemią, wygryzając tunele w skałach. Pustynne, beżowe odmiany czerwi zamiast tego przekopują się przez piasek. Te bestie pożerają swoje ofiary w całości po przerzuceniu wartości wymaganej do trafienia o 4. Są w stanie połknąć każde stworzenie do rozmiarów konia włącznie. Poza znienawidzoną paszczą czerw posiada również trujące żądło na ogonie. Żądło ma długość miecza i jest porównywalnie śmiercionośne – jego trucizna jest śmiertelna, jeśli ofiara nie zda rzutu obronnego.

Zwierzyna, na którą polowały przed wiekami czerwie (a może robią to do dziś we wnętrzu ziemi), używając takiego oręża, w rzeczy samej musiała być straszliwa. Mogą również istnieć wodne odmiany purpurowego czerwia.

Salamandra

Klasa Pancerza: 5 [14], 3 [16]
Kostki: 7
Ataki: Dotyk lub duszenie
Specjalne: Gorąco, duszenie
Ruch: 9
EK/PD: 8/800

Salamandry to inteligentne stworzenia ze sfery żywiołu ognia. Mają górną część ciała człowieka (KP 5[14]), a dolną węża (KP 3[16]) i wydzielają straszliwe gorąco. Dotyk salamandry zadaje 1k6 obrażeń od ognia, a dusząc wrogów swoimi ogonami zadają dodatkowe 2k6 obrażeń na rundę. Salamandry nie dają się zniewolić tak, jak dżiny czy ifryty.

Smoki

Wszystkie smoki mogą zionąć do trzech razy dziennie. Prowadzący decyduje, czy smok będzie zionął, lub może określać to losowo co rundę (50%).

Nie rzucaj na Punkty Życia smoka. Zamiast tego określ jego kategorię wiekową, a przy niej znajdziesz ilość jego PŻ i obrażenia zadawane zionięciem za każdą Kostkę.

Tabela 25: Smoki – kategoria wiekowa

Wynik na k8	Wiek	PŻ na Kostkę	Obrażenia na Kostkę
1	Bardzo młody	1	1
2	Młody	2	2
3	Niedojrzały	3	3
4	Dorosły	4	4
5	Stary	5	5
6	Bardzo stary (100 lat)	6	6
7	Wiekowy (100 – 400)	7	7
8	Prastary (400+)	8	8

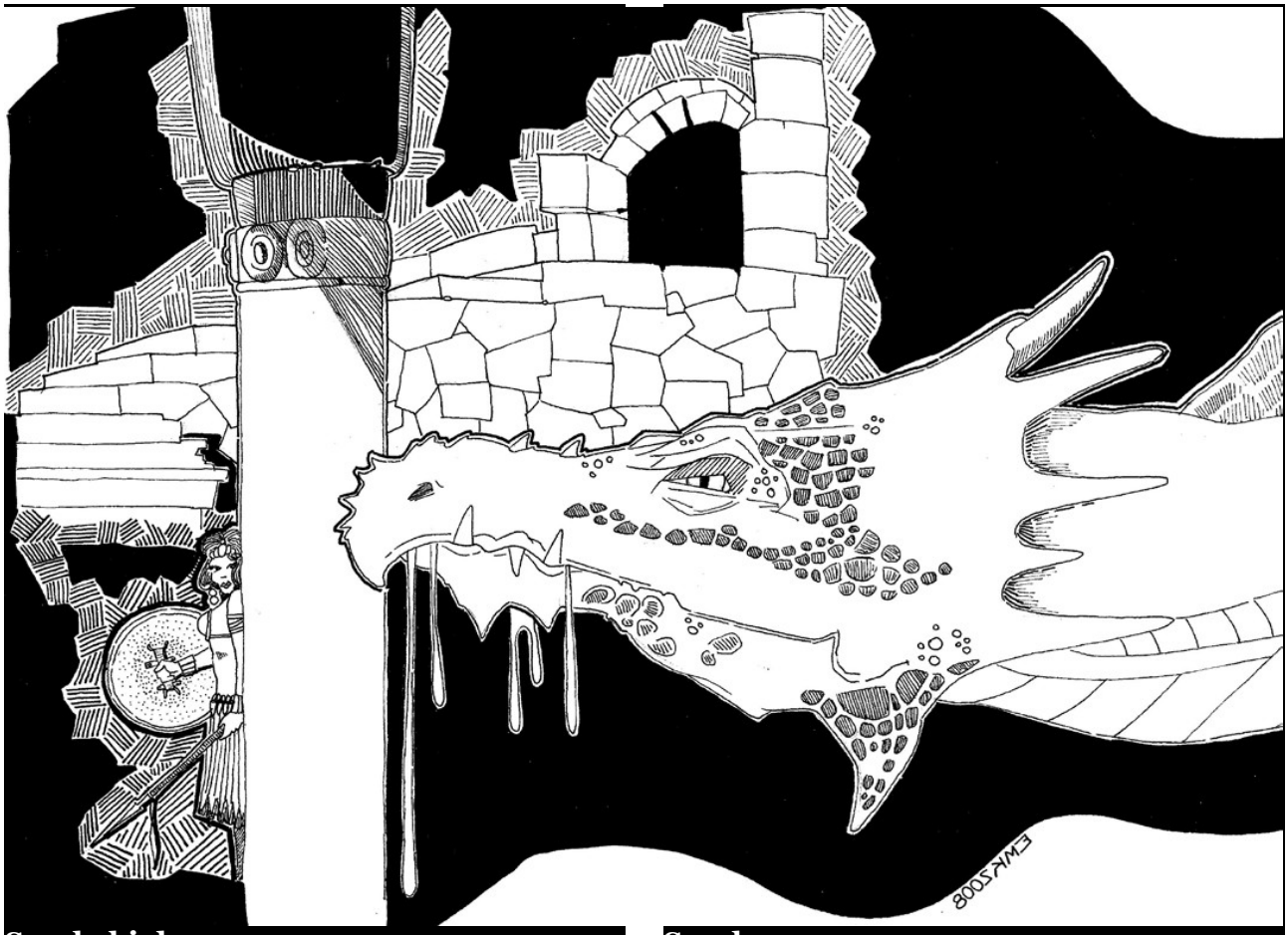
Tabela 26: Smoki – zionięcie

Kształt*	Rodzaj
Obłok	Gaz
Stożek	Ogień lub zimno
Strumień	Ciecz

*Wymiary zionięcia zależą od rodzaju smoka

Przykład: dorosły smok ma 4 Punkty Życia i zadaje 4 obrażenia za każdą Kostkę, więc dorosły czarny smok o 6 Kostkach ma 24 PŻ i zadaje 24 obrażenia, plując kwasem.

Smoki, choć są niebezpiecznymi przeciwnikami, nie są niezwyciężone. Ponieważ w świecie fantasy przypominającym średniowiecze smoki są raczej częstym problemem, a nie boskimi stworami z legend, statystyki przedstawiają je jako śmiercionośne, ale nie mityczne stworzenia. Jeśli Prowadzący woli bardziej mityczną koncepcję smoków, może opracować własne statystyki. Ponieważ nie rzuca się kośćmi na PŻ smoka, mityczne smoki mogą mieć więcej PŻ z każdej kości, niż jest to możliwe przy rzucie k6.



Smok, biały

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 5–7
Ataki: ugryzienie
Specjalne: Zionięcie zimnem, latanie
Ruch: 12 (latanie 24)
EK/PD: 7/600, 8/800, 9/1100

Białe smoki zwykle zamieszkują zimne obszary, gdzie mogą ukryć się, leżąc w śniegu w oczekiwaniu na ofiarę. Zioną stożkiem niezwykle zimnego powietrza o długości 70 stóp (21 m) i szerokości 30 stóp (9 m) u podstawy.

Smok, czarny

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 6–8
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Plucie kwasem, latanie
Ruch: 12 (latanie 24)
EK/PD: 8/800, 9/1100, 10/1400

Czarne smoki plują śmiercionośnym, powodującym korozję kwasem, zamiast zionięcia ogniem. Szeroki na 5 stóp (1,5 m) i długi na 60 stóp (18 m) strumień kwasu pokrywa wszystko na swojej drodze.

Smok, czerwony

Klasa Pancerza: 2 [17]

Kostki: 9–11

Ataki: Ugryzienie

Specjalne: Zionięcie ogniem, latanie

Ruch: 12 (latanie 24)

EK/PD: 11/1700, 12/2000, 13/2300

Czerwone smoki to zionące ogniem jaszczury z legend. Zioną ogniem w kształcie stożka o 90 stopach (27 m) długości i 30 stopach (9 m) szerokości u podstawy.

Smok, niebieski

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 8–10
Ataki: Ugryzienie (1k6)
Specjalne: Miotanie błyskawic, latanie
Ruch: 12 (latanie 24)
EK/PD: 10/1400, 11/1700, 12/2000

Niebieski smok wystrzeliwuje z paszczy łańcuch błyskawic szeroki na 5 stóp (1,5 m) i długi na 100 stóp

(30 m), trafiający we wszystko na swojej drodze. Rzut obronny oznacza tylko połowę obrażeń.

Smok, zielony

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 7–9
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Zionięcie trującym gazem, latanie
Ruch: 12 (latanie 24)
EK/PD: 9/1100, 10/1400, 11/1700

Zielone smoki zioną obłokiem trującego gazu o średnicy 50 stóp (15 m). Udany rzut obronny oznacza otrzymanie połowy obrażeń.

Smok, złoty

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 10–12
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 12 (latanie 24)
EK/PD: 12/2000, 13/2300, 14/2600

Złote smoki to stworzenia Ładu, które potrafią mówić i rzucać czary tak, jakby były magiem poziomu odpowiadającego ich kategorii wiekowej (na przykład bardzo stare złote smoki rzucają czary tak, jak mag na poziomie 6). Mogą zionąć albo ogniem w stożku o 90 stopach długości (27 m) i szerokości 30 stóp (9 m) u podstawy, albo chlorem, który tworzy obłok o promieniu 50 stóp (15 m).

Sobowtór

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 4
Ataki:Szpony (1k6)
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 9
EK/PD: 5/240

Sobowtór potrafi przemienić się tak, by przypominał wyglądem (również ubraniem i ekwipunkiem) jakąkolwiek osobę. Te stworzenia są odporne na uśpienie i zauroczenie, a na potrzeby otwierania magicznych zamków są traktowane jako odporne na magię. Mają bardzo dobry rzut obronny (+5) przeciwko wszystkim rodzajom magii.

Szary śluz

Klasa Pancerza: 8[11]
Kostki: 3
Ataki: Przelewanie się
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 1
EK/PD: 5/240

Szary śluz z wyglądu trudno odróżnić od mokrego kamienia. Naprawdę jest to jednak śliska, amorficzna substancja rozpuszczająca padlinę i ciała ofiar swoimi kwasowymi wydzielinami i przelewająca się, by zaatakować napastników. Metal (ale nie kamień czy drewno) topi się w kontakcie z szarym śluzem. Tylko obrażenia cięte i kłute są w stanie uszkodzić szary śluz – jest on odporny na broń obuchową.

Szczur, olbrzymi

Klasa Pancerza: 7 [12]
Kostki: 1-1
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: 5% roznosi choroby
Ruch: 12
EK/PD: < 1/10

Ogromne szczury często zamieszkują podziemia. Dorastają do rozmiarów kota lub rysia. Ugryzienie niektórych (1 na 20) olbrzymich szczurów roznosi chorobę, przeciwko której można wykonać rzut obronny (przeciwko truciźnie). Skutki choroby określa Prowadzący.

Szkielet

Klasa Pancerza: 8 [11], 7 [12] z tarczą
Kostki: 1/2
Ataki: Broń lub uderzenie (1k6)
Specjalne: Odporność na uśpienie i zauroczenie
Ruch: 12
EK/PD: 1/15

Szkielety to ożywione kości zmarłych, pozostające zwykle pod kontrolą jakiegoś złego czarnoksiężnika.

Ślimak, olbrzymi

Klasa Pancerza: 8 [11]
Kostki: 12
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Pluje kwasem (2k6 obrażeń)
Ruch: 6
EK/PD: 13/2300

Te niezwykle duże, śliskie i gąbczaste stworzenia są całkowicie odporne na broń tępą. Poza potężnym ugryzieniem, olbrzymie ślimaki potrafią pluć żrącą wydzieliną (jeden cel na raz). Podstawowy zasięg plucia to 60 stóp (18 m) – na takim dystansie kwas w 50% przypadków trafia (bez rzutu na atak). Za każde dodatkowe 10 stóp (3 m) szansa na trafienie maleje o 10 punktów procentowych. Plując po raz pierwszy, ślimak ma tylko 10% szans na trafienie do

odległości 60 stóp (18 m) i jest to jego maksymalny zasięg. Wydzielina niektórych ślimaków może być mniej lub bardziej żrąca (co ma wpływ na zadawane obrażenia).

Troll

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 6+3
Ataki: Pazury
Specjalne: Regeneracja
Ruch: 12
EK/PD: 8/800

Trolle są wysokie jak ogry i tak samo silne, jednak w przeciwieństwie do nich atakują pazurami i zębami, a nie bronią. Regenerują się, co oznacza, że każda zadana im rana leczy się w ciągu kilku chwil (3 PŻ na rundę). Jedynym sposobem na całkowite zabicie trolla jest spalenie go lub zanurzenie w kwasie. Trolle potrafią nawet zregenerować odcięte kończyny i głowy.

Upiór

Klasa Pancerza: 3 [16]
Kostki: 4
Ataki: Dotyk (patrz niżej)
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 24
EK/PD: 6/400

Upiory to potężni nieumarli, którzy nie mogą zostać zranieni bronią inną niż srebrna (zadaje połowę obrażeń) lub magiczna. Strzały są szczególnie nieskuteczne przeciwko nim; nawet srebrne i magiczne zadają tylko jedno obrażenie na trafienie. Każdy skuteczny atak upiora pozbawia ofiarę jednego poziomu. Zdarzają się upiory, które dosiadają dobrze wyszkolonych rumaków lub bardziej niezwykłych wierzchowców, które tolerują ich obecność.

Od tłumacza: upiór, zjawa i zmora

Jeżeli korzystasz z dodatków albo przygód po angielsku, pomocne może okazać się zestawienie oryginalnych nazw tych nieumarłych i ich polskich odpowiedników. I tak: najsłabszy Wight o trzech kostkach to Zmora, wyjątkowo odporny na rany Wraith to Upiór (4 Kostki), a najsilniejszy, latający Specter to Zjawa (6 Kostek).

Wampir

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 7–9
Ataki: Ugryzienie (patrz niżej)
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 12 (latanie 18)
EK/PD: 9/1100, 10/1400, 11/1700

Wampiry to jedne z najpotężniejszych nieumarłych. Można je zranić tylko magiczną bronią, a „zabite" w ten sposób zamieniają się we mgłę i wracają do swojej trumny.

Regenerują się w tempie 3 PŻ na rundę, a na życzenie mogą zamienić się we mgłę lub w olbrzymiego nietoperza. W nocy mogą przywołać stado nietoperzy lub 3k6 wilków. Spojrzenie w oczy wampira kończy się zauroczeniem (działa jak czar **Zauroczenie osoby**), chyba że powiedzie się rzut obronny z modyfikatorem -2. Co najstraszniejsze, ugryzienie wampira wysysa z ofiary dwa poziomy.

Na szczęście wampiry mają także słabości. Giną, jeśli zostaną zanurzone w płynącej wodzie, wystawione na światło słoneczne lub gdy wbije się im w serce drewniany kołek – to jedyne znane sposoby na zabicie wampira. Uciekają na widok luster i „dobrych" świętych symboli, jak również przed zapachem czosnku. Każdy człowiek zabity przez wampira sam staje się wampirem pod kontrolą swojego stwórcy.

W tym opisie można z łatwością rozpoznać wampira w rodzaju Drakuli. Legendy mówią też o innych rodzajach wampirów: takich, które piją krew zamiast wysysania poziomów (Nosferatu) i takich, które inteligencją bardziej przypominają zwierzęta niż ludzi. Poza tym można stworzyć wampiry z innych kultur o zupełnie innych cechach – pradawny aztecki wampir brzmi ciekawie, prawda?

Warg

Klasa Pancerza: 6 [13]
Kostki: 4
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Brak
Ruch: 18
EK/PD: 4/120

Wargowie to duże, inteligentne, złe wilki. Czasami dosiadają ich orkowie. Mogą być nadnaturalnego pochodzenia.

Wąż morski

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 30
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Połyka
Ruch: 18 (pływanie)
EK/PD: 30/8400

Określenie rozmiaru i natury węży morskich pozostaje zadaniem Prowadzącego. Przedstawiony tutaj osobnik miałby przeciętne jak na swój gatunek rozmiary, około dwudziestu metrów długości, podczas gdy mniejsze okazy byłyby dwa razy mniejsze (i oczywiście miałyby zmienione statystyki), a okazalsze byłyby większe o połowę. Wąż morski może z pewnością połknąć człowieka w całości, prawdopodobnie przy wyrzuceniu na kostce w teście ataku nie więcej niż 14. Połknięta postać zostaje strawiona w ciągu około trzech godzin.

Wij olbrzymi *(duży)*

Klasa Pancerza: 0 [19]
Kostki: 4
Ataki: Ugryzienie (1k6+1)
Specjalne: Trucizna
Ruch: 18
EK/PD: 6/400

Sześciometrowe, pokryte chityną monstrum o licznych nogach i szczękających żuwaczkach ociekających trucizną (+6 do rzutu obronnego).

Wij olbrzymi *(mniejszy)*

Klasa Pancerza: 9 [10]
Kostki: 1k2 PŻ
Ataki: Ugryzienie (0 obrażeń)
Specjalne: Trucizna
Ruch: 13
EK/PD: 2/30

Przed śmiertelną trucizną tych wijów chroni rzut obronny z modyfikatorem +4. Ich ugryzienie zatruwa, ale nie zadaje obrażeń.

Wij olbrzymi *(średni)*

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 2
Ataki: Ugryzienie (1k6-1)
Specjalne: Trucizna
Ruch: 15
EK/PD: 4/240

Ten wij rozmiarów człowieka jest śmiertelnie groźnym drapieżnikiem o opancerzonym odwłoku i jadowitym ugryzieniu o śmiertelnej (choć względnie słabej) truciźnie (+6 do rzutu obronnego).

Wiwerna

Klasa Pancerza: 3 [16]
Kostki: 7
Ataki: Ugryzienie lub żądło
Specjalne: Jadowite żądło, latanie
Ruch: 6 (latanie 24)
EK/PD: 9/1100

Wiwerna to dwunoga odmiana smoka, mniejsza i głupsza od swoich czworonożnych krewnych, która przy tym nie potrafi ziać. Wiwerny mają trujące żądła na końcu ogonów, ale nie są dość skoordynowane, by gryźć i żądlić w jednej rundzie. W każdej rundzie istnieje 60% szans na to, że wiwerna zaatakuje żądłem, które może zostać wyciągnięte do przodu nawet dalej niż głowa.

Zielony szlam

W zasadzie zielony szlam nie jest potworem – stanowi tylko ogromne zagrożenie dla badających podziemne grobowce i podobne miejsca. Każdy metal i substancja organiczna, z jaką się zetknie, zaczyna sama zamieniać się w zielony szlam (rzut obronny). Szlam można zniszczyć z pomocą ognia lub ogromnego zimna, a przemiana może być powstrzymana czarem Uleczenia choroby.

Zjawa

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 6
Ataki: Dotyk
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 15 (latanie 30)
EK/PD: 9/1100

Ci nieumarli to bezcielesne złe duchy. Kiedy zjawa trafia przeciwnika, zarówno ręką, jak i bronią, dotyk powoduje utratę dwóch poziomów przez ofiarę. Zjawy można zranić wyłącznie magiczną bronią. W niektórych wypadkach te straszliwe stworzenia mogą dosiadać żywych wierzchowców, które zostały przyzwyczajone do obecności nieumarłych. Każdy zabity przez zjawę (lub osłabiony przez nie poniżej poziomu 0) sam staje się takim nieumarłym, nędznym niewolnikiem swojego stwórcy.

Zmora

Klasa Pancerza: 5 [14]
Kostki: 3
Ataki: Pazury
Specjalne: Patrz niżej
Ruch: 9
EK/PD: 5/240

Zmory żyją w grobowcach, na cmentarzach i w kopcach grobowych (kurhanach). Są nieumarłymi i dzięki temu są odporne na czary uśpienia i zauroczenia. Zmory są odporne na niemagiczną broń, która nie

jest wykonana ze srebra. Każdy człowiek zabity lub całkowicie pozbawiony poziomów przez zmorę (1 poziom na trafienie) sam staje się takim nieumarłym.

Zombie

Klasa Pancerza: 8 [11], 7 [12] z tarczą
Kostki: 1
Ataki: Broń lub uderzenie
Specjalne: Odporne na uśpienie i zauroczenie
Ruch: 6
EK/PD: 2/30

Zombie to bezmyślne żywe trupy. To nędzne ożywione zwłoki, które nie posiadają żadnych specjalnych właściwości. Jeśli zabite przez nie istoty same stają się zombie, to te potwory powinny być warte trochę więcej Punktów Doświadczenia, a jeśli każda rana zadana przez zombie powoduje zarażenie, to nagroda powinna być jeszcze większa. Typowy zombie jest jednak zwykłymi ożywionymi zwłokami, które wykonują rozkazy swojego stwórcy.

Żółta pleśń

Klasa Pancerza: Brak
Kostki: Brak
Ataki: Patrz niżej
Specjalne: Trujące zarodniki
Ruch: 0
EK/PD: 3/60

Żółta pleśń jest grzybem porastającym podziemia; nie rusza się ani nie atakuje, jednakże szturchnięta lub uderzona może (50% szans) wydzielić obłok trujących zarodników o średnicy około 10 stóp (3 m). Niewykonanie rzutu obronnego oznacza, że bohater umiera dość paskudną śmiercią. Dotknięcie żółtej pleśni zadaje 1k6 obrażeń od kwasu. Ten grzyb może zostać zniszczony przy pomocy ognia.

Żuk-świetlik, olbrzymi

Klasa Pancerza: 4 [15]
Kostki: 1+3
Ataki: Ugryzienie
Specjalne: Brak
Ruch: 12
EK/PD: 1/15

Gruczoły świetlne olbrzymiego żuka-świetlika świecą czerwonawym blaskiem, oświetlając obszar w promieniu 10 stóp (3 m) nawet w 1k6 dni po tym, jak zostaną odcięte.

Żywiołaki

Żywiołaki to żyjące uosobienia podstawowych składników materii: ognia, powietrza, wody i ziemi. Zazwyczaj zostają przywołane ze swoich ojczystych sfer, żeby służyć potężnym czarodziejom. Te stworzenia mogą zostać „przykute" do przedmiotów lub budowli, żeby nadać im magiczne właściwości. Żywiołaki posiadają szczątkową inteligencję, ale są tak potężne, jak same siły natury.

Żywiołak ognia

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 8, 12, 16
Ataki: Uderzenie (2k6)
Specjalne: Podpalanie
Ruch: 12
EK/PD: 9/1100, 13/2300, 17/3400

Żywiołaki ognia to masy płomieni – bezkształtne lub przyjmujące z grubsza ludzką sylwetkę. Ich ataki podpalają palne przedmioty (chyba że powiedzie się rzut obronny, jeśli tak zarządzi Prowadzący).

Żywiołak powietrza

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 8, 12, 16
Ataki: Uderzenie (2k6)
Specjalne: Lata, trąba powietrzna
Ruch: 36 (latanie)
EK/PD: 9/1100, 13/2300, 17/3400

Żywiołaki powietrza potrafią zamienić się w trąbę powietrzną o średnicy 30 stóp (9 m), która wyrzuca wszystkie stworzenia o 1 Kostce i mniej na wielkie odległości (prawie na pewno je zabijając). Trąby powietrzne wywołane przez żywiołaki mają około 30 m wysokości.

Żywiołak wody

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 8, 12, 16
Ataki: Uderzenie (2k6)
Specjalne: Wywraca statki
Ruch: 6 (18 pływając)
EK/PD: 9/1100, 13/2300, 17/3400

Żywiołaki wody nie mogą oddalić się na więcej niż 60 stóp (18 m) od dużego akwenu, a zadawane przez nie obrażenia są zmniejszane o 1k6, jeśli przeciwnik nie znajduje się w wodzie. Te potężne stworzenia mogą wywracać małe łodzie lub nawet większe statki (co zajmuje im 1k4+4 minuty). Będąc w wodzie, mogą atakować statki, rozbijając je na kawałki w ciągu godziny, jeśli nikt im nie przeszkodzi.

Żywiołak ziemi

Klasa Pancerza: 2 [17]
Kostki: 8, 12, 16
Ataki: Pięści (2k6)
Specjalne: Rozrywanie skał
Ruch: 6
EK/PD: 9/1100, 13/2300, 17/3400

Żywiołaki ziemi to niezdarne, człekokształtne sylwetki uformowane z ziemi i skał. Grzmocą przeciwników swoimi wielkimi pięściami, przy czym obrażenia są zmniejszane o 1k6, jeśli przeciwnik nie stoi na ziemi ani na skałach. Żywiołaki ziemi potrafią rozrywać na kawałki kamienne budowle; są w stanie zburzyć budowlę (nawet twierdzę) w ciągu 1k4+4 minut.

LEPSZE POTWORY

Tak naprawdę nie istnieje ograniczenie siły potworów, a często zabawnie jest nabrać graczy, rzucając przeciwko nim nadmiernie silnych przeciwników. Prowadzący może do woli zmieniać KP, Kostki i inne czynniki, by uczynić potwory większym wyzwaniem.

Poza tym możesz wymyślać nowe wersje potworów, na przykład wyjątkowo potężny szczep orków, goblińskich jeźdźców pająków lub ognioodporne mumie, które nie pozwolą graczom się nudzić.

Poziomy potworów

Mogłeś zauważyć, że podczas gdy poziomy postaci są ograniczone, poziomy potworów nie są. Przyczyny tego są proste:

1. Gracze stanowią drużynę i występujące pojedynczo potwory potrzebują wyższego poziomu, żeby zrównoważył przewagę liczebną.
2. Gracze zwykle są kreatywni, podczas gdy wielu Prowadzących pozwala potworom działać bezmyślnie.

Prowadzący ma możliwość pozwolenia graczom na dalszy rozwój postaci lub ograniczenia poziomów potworów tak, jak mu się podoba.

TWORZENIE POTWORÓW

Potwory to nie bohaterowie graczy, a ich zdolności nie są ograniczane przez zasady dotyczące bohaterów, a nawet przez statystyki ras, jakie może wybrać gracz (przypadek krasnoludów). Zdolności potwora są określane przez Prowadzącego, nie przez zasady!

Masz możliwość dodania potworom skrzydeł, zionięcia, dodatkowych Kostek, statystyk używanych, kiedy są ranne czy czegokolwiek, co pasowałoby do twojej przygody lub kampanii. Myśl, kombinuj, używaj wyobraźni! To ty jesteś odpowiedzialny za nastrój magii i miecza w twojej grze, nie zasady, więc nie próbuj stworzyć potworów według jakichś narzuconych reguł.

Tworząc potwory, kieruj się wyczuciem i tym, jak sprawdzą się w grze. Twórz wyzwania dla Graczy, a nie kłopoty dla siebie. Twoim zadaniem jest wymyślanie i tworzenie, a nie niewolnicze trzymanie się zasad i sprawdzanie, co „wolno ci zrobić".

Tabela 27: Tworzenie potworów

Kostki	Atak	RO	PD
< 1	+0	19	10
1	+1	18	15
2	+2	17	30
3	+3	16	60
4	+4	15	120
5	+5	14	240
6	+6	13	400
7	+7	12	600
8	+8	11	800
9	+9	10	1100
10	+10	9	1400
11	+11	8	1700
12	+12	7	2000
13	+13	6	2300
14	+14	5	2600
15	+15	4	2900
+ 1 poziom	+1	3	+300/Kostkę

ROZDZIAŁ 6: SKARBY

Ilość skarbów posiadanych lub strzeżonych przez potwora jest zależna od jego EK. To niezbyt realistyczne, ale pamiętaj, że skarby odzwierciedlają osiągnięcia postaci: to one określają ilość zdobytych Punktów Doświadczenia. Zbyt wielkie skarby sprawią, że bohaterowie staną się potężni, choć w zasadzie nie dokonali niczego wielkiego. Zbyt skromne nagrody doprowadzą do sytuacji, w której postacie nie otrzymają poziomów odpowiadających ich osiągnięciom.

Jako wskazówkę możesz przyjąć założenie, że wartość skarbu w sztukach złota powinna być około 2 – 3 razy wyższa od ilości PD za potwora. Pamiętaj również, że potwory na polowaniu lub na patrolu raczej nie będą nosić ze sobą swojego skarbu.

Jeśli gracze nie będą potrafili znaleźć leża potwora, mogą nie zdobyć żadnych skarbów. Poza tym nie ma sensu sytuacja, w której każdy niedźwiedź czy wilk ma gdzieś schowaną skrzynię ze skarbami. Uśrednianie skarbów za większą liczbę potworów to dobry sposób na upewnienie się, że postacie zdobędą odpowiednią ilość PD za skarby. W siedzibie goblinów może być trochę „dodatkowych" kosztowności za występujące w okolicy wilki. Jeżeli gracze unikną wilków i zabiją gobliny, tym lepiej dla nich. Jeżeli będą zmuszeni do walki z wilkami i nigdy nie odnajdą goblinów, to mogą spróbować odnaleźć skarb następnym razem.

Poniższa tabela może stanowić wskazówkę dla Prowadzącego:

Tabela 28: Wartość skarbu

Rzut	Wartość	Możliwa wartość skarbu (sz)*		
		sm	ss	sz
1	PD × 1	50%	30%	20%
2-3	PD × 2	20%	50%	30%
4-5	PD × 3	10%	40%	50%
6	PD × 4	–	25%	75%

*Całkowita wartość skarbu jest wyrażona w sztukach złota. Jeżeli wartość skarbu to 100 PD po wyrzuceniu 1 na k6, to składa się on z 20 sz, 300 ss i 5000 sm.

Wariant: dzielenie łupów

Po zabiciu potworów i opatrzeniu ran przychodzi kolej na podzielenie się skarbem.

Proponujemy zsumowanie łącznej wartości skarbów w złocie i podzielenie ich po równo pomiędzy postacie. Ponadto wielu Prowadzących uznaje, że skarbem trzeba się dzielić z BN-ami, otrzymującymi, zależnie od ich poziomu, połowę lub równowartość części BG.

Zwyczajowo polegli towarzysze wciąż otrzymują swoją część, która jest przekazywana najbliższemu krewnemu.

KOSZTOWNOŚCI

Poza monetami, skarby mogą składać się z klejnotów, biżuterii i zaklętych przedmiotów. Skarby muszą być interesujące: niekończące się serie „kolejnych skarbów wartych łącznie 100 sz" są skutecznym sposobem na zanudzenie graczy.

- Każde 5000 sz wartości skarbu w 10% przypadków zamienia się na przedmiot z tabeli drogocennych klejnotów i biżuterii lub potężnych przedmiotów magicznych.
- Każde 1000 sz wartości skarbu w 10% przypadków zamienia się na przedmiot z tabeli przeciętnych klejnotów i biżuterii lub przeciętnych przedmiotów magicznych.
- Każde 100 sz wartości skarbu w 10% przypadków zamienia się na przedmiot z tabeli pospolitych klejnotów i biżuterii lub słabych przedmiotów magicznych.

Oblicz całkowitą szansę na wymianę skarbów i rzuć k100, żeby sprawdzić, czy możesz wylosować przedmiot z jednej z poniższych tabel. Najlepiej zacząć od największych wartości w złocie, a potem przejść do mniejszych. „Biżuteria" w tabeli określa jedną sztukę biżuterii.

Zawsze pamiętaj, że te tabele stanowią jedynie wskazówkę. Jeżeli chcesz umieścić w skarbie szczególny przedmiot, nie przejmuj się nimi i zrób to! Jeżeli nie chcesz klejnotów, biżuterii ani przedmiotów magicznych, to pozostaw skarb w postaci monet. Tabele są tylko po to, żeby pomóc ci, kiedy będziesz tego chciał.

Wymiana skarbów (przykład #1)

Zapełniasz jakiś obszar 5 szkieletami, razem są warte 75 PD. Jeżeli przy rzucie w tabeli wartości skarbów uzyskałbyś 4, to całkowita wartość skarbu (zaokrąglona w dół) wynosiłaby 112 sz, 900 ss i 2250 sm. Istnieje 10% szans na wymianę 100 sz na jeden pospolity przedmiot. Jeżeli w rzucie k100 uzyskasz 10 lub mniej, to skarb będzie miał postać 12 sz, 900 ss, 2250 sm i jednego przedmiotu, wylosowanego z ta-

beli pospolitych klejnotów i biżuterii lub słabych przedmiotów magicznych.

Wymiana skarbów (przykład #2)

W jednym z pomieszczeń podziemi umieszczasz straszliwego minotaura, wartego 400 PD. Jeśli uzyskałbyś wynik 6 w tabeli wartości skarbów, to skarb w tym pomieszczeniu miałby postać 1200 sz i 4000 ss. Istnieje 10% szans na zamianę 1000 sz na jeden przeciętny przedmiot. Jeżeli na k100 wyrzucisz 10 lub mniej, to skarb będzie miał postać 200 sz, 4000 ss i jednego przedmiotu, wylosowanego z tabeli przeciętnych klejnotów i biżuterii lub przeciętnych przedmiotów magicznych. Jeśli idzie o resztę skarbu, to może istnieć 60% szans na wymianę 600 sz na jeden pospolity przedmiot, sześć szans 10% na wymianę 600 sz na sześć pospolitych przedmiotów lub jakiś wariant pośredni, na przykład 10% szans na wymianę 100 sz na jeden przedmiot i zachowanie pozostałych 500 sz.

Równowartość 5000 sz

Wynik 1-19 na k20 oznacza rzut w tabeli drogocennych klejnotów i biżuterii. Wynik 20 oznacza rzut w tabeli potężnych przedmiotów magicznych.

Tabela 29: Drogocenne klejnoty i biżuteria

Wynik	Wartość klejnotu lub biżuterii
1	1k1000 sz
2–3	1k1000 × 8 sz
4–5	1k1000 × 12 sz
6	1k1000 × 20 sz

Tabela 30: Potężne przedmioty magiczne

Wynik	Skarb
1	Rzuć sześć razy w tabeli mikstur
2–3	Rzuć 1k6+12 w tabeli zwojów
4–5	Rzuć 1k6+12 w tabeli broni i zbroi
6	Rzuć 1k20+40 w tabeli innych przedmiotów magicznych (wśród nich są pierścienie i kostury)

Równowartość 1000 sz

Wynik 1-19 na k20 oznacza rzut w tabeli przeciętnych klejnotów i biżuterii. Wynik 20 oznacza rzut w tabeli przeciętnych przedmiotów magicznych.

Tabela 31: Przeciętne klejnoty i biżuteria

Wynik	Wartość klejnotu lub biżuterii
1	1k1000 sz
2–3	1k1000+250 sz
4–5	1k1000+750sz
6	1k10000 sz

Tabela 32: Przeciętne przedmioty magiczne

Wynik	Skarb
1	Rzuć trzy razy w tabeli mikstur
2–3	Rzuć 1k6+6 w tabeli zwojów
4–5	Rzuć 1k6+6 w tabeli broni i zbroi
6	Rzuć 1k20+20 w tabeli innych przedmiotów magicznych (wśród nich są pierścienie i kostury)

Równowartość 100 sz

Wynik 1-19 na k20 oznacza rzut w tabeli pospolitych klejnotów i biżuterii. Wynik 20 oznacza rzut w tabeli słabych przedmiotów magicznych.

Tabela 33: Pospolite klejnoty i biżuteria

Wynik	Wartość klejnotu lub biżuterii
1	1k6 sz
2–3	1k100 +25 sz
4–5	1k100 +75 sz
6	1k1000 sz

Tabela 34: Słabe przedmioty magiczne

Wynik	Skarb
1	Rzuć 1 raz w tabeli mikstur
2–3	Rzuć 1k6 w tabeli zwojów
4–5	Rzuć 1k6 w tabeli broni i zbroi
6	Rzuć 1k20 w tabeli innych przedmiotów magicznych (wśród nich są pierścienie i kostury)

Tabela 35: Magiczne mikstury

Wynik	Mikstura*
1–3	Bohaterstwa
4–6	Eteryczności
7–9	Jasnosłyszenia
10–12	Jasnowidzenia
13–15	Kontrolowana roślin
16–18	Kontrolowana zwierząt
19–21	Kontrolowania nieumarłych

Tabela 35: Magiczne mikstury (cd.)

Wynik	Mikstura*
22–24	Kontrolowania smoków
25–27	Latania
28–30	Lewitacji
31–33	Niewidzialności
34–36	Niewrażliwości
37–39	Odnajdowania skarbów
40–42	Odporności na ogień
43–45	Powiększania
46–48	Przemiany w mgłę
49–55	Siły olbrzyma
56–58	Śliskości
59–61	Trucizna
62–64	Zmniejszania
65–75	Większego leczenia
76–00	Leczenia

*Mikstury działają przez 1k6+6 tur

Opisy magicznych mikstur

Bohaterstwa: +2 do ataku i obrażeń.

Eteryczności: Pijący może przechodzić przez ciała stałe, ale nie może atakować. Ekwipunek również staje się eteryczny.

Jasnosłyszenia: Działa jak odpowiednia wersja czaru **Kryształowa kula**.

Jasnowidzenia: Działa jak odpowiednia wersja czaru **Kryształowa kula**.

Kontrolowania nieumarłych: 2k4 nieumarłych z mniej niż 4 Kostkami i 1k4 nieumarłych o 4 Kostkach lub więcej dostaje się pod kontrolę pijącego tak, jak na skutek czaru **Zauroczenie potwora**.

Kontrolowania roślin: Działa jak analogiczny czar.

Kontrolowania smoków: Pozwala kontrolować do 1k3 smoków konkretnego rodzaju (określonego losowo przez Prowadzącego) tak, jak przy użyciu czaru **Zauroczenie potwora**.

Kontrolowania zwierząt: Działa jak czar **Zauroczenie potwora**.

Latania: Działa jak czar **Lot**.

Leczenia: Przywraca 1k6+1 utraconych Punktów Życia.

Lewitacji: Działa jak analogiczny czar.

Niewidzialności: Działa jak analogiczny czar.

Niewrażliwości: +2 do rzutów obronnych, przeciwnicy atakują z modyfikatorem -2.

Odnajdowania skarbów: Pijący wykrywa skarby w promieniu 120 m.

Odporności na ogień: Uodparnia na zwykły ogień, +2 do rzutów obronnych przeciwko ognistym atakom, połowa obrażeń z ataków magicznych, które nie zezwalają na rzut obronny.

Powiększania: Postać rośnie, osiągając 9 metrów wzrostu.

Przemiany w mgłę: Ciało pijącego zamienia się w mgłę, którą może kierować, co pozwala mu na dotarcie do każdego miejsca, które nie jest szczelnie zamknięte. Ekwipunek nie przemienia się i pozostaje na miejscu.

Siły olbrzyma: Siła postaci rośnie powyżej 18. Dodatkowo postać dodaje 1k6 do rzutów na obrażenia i otrzymuje +4 do ataku.

Śliskości: Za wyjątkiem podeszew stóp i wnętrza dłoni, ciało postaci zostaje pozbawione tarcia.

Trucizna: Śmiertelna, jeśli nie powiedzie się rzut obronny.

Większego leczenia: Przywraca 3k6+3 utracone Punktów Życia.

Zmniejszania: Pijący zmniejsza się do 15 cm wzrostu na 2k6 godz.

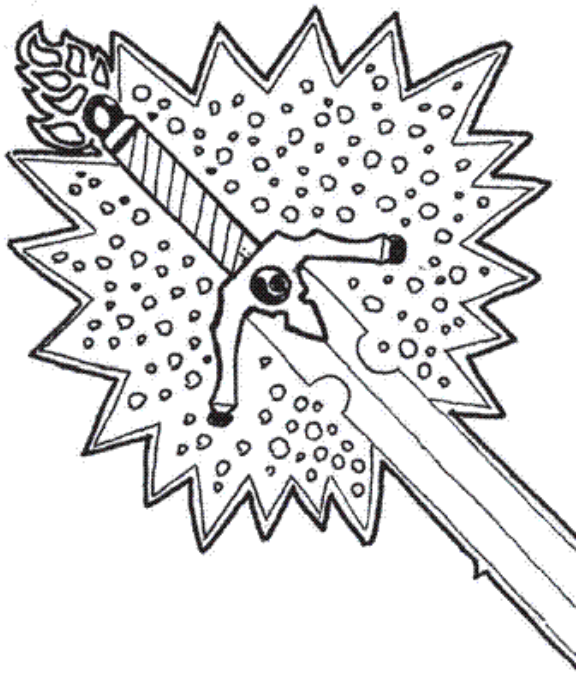


Tabela 36: Zwoje

Wynik	Zwoje*	
	Ilość zwojów	Poziom czaru
1	1	1
2	1	1k3
3	2	1k2 każdy
4	3	1
5	Przeklęty zwój	
6–7	Zwój ochrony (normalny czas trwania)	
8	2	1k4 każdy
9	2	1k6 każdy
10	1	1k4+2
11	5	1k3 każdy
12	Przeklęty zwój	
13–14	Zwój ochrony (dwukrotny czas trwania)	
15	5	1k6 każdy
16	6	1k6 każdy
17	7	1k6 każdy
18	8	1k6 każdy
19	Przeklęty zwój	
20	Zwój ochrony (trzykrotny czas trwania, dwa razy lepszy efekt)	

*Zwoje pozwalają jeden raz rzucić każde z zapisanych na nich zaklęć. Rzuć 1k6 na rodzaj czaru (1-3 to czarodziejski, 4-6 to kapłański). Pamiętaj, że nie istnieją czary kapłańskie 6. poziomu – powtórz rzut zawsze, gdy wylosujesz zwój z takim czarem.

Tabela 37: Zwoje ochrony

Wynik	Zwój
1	Demony
2	Utonięcie
3	Żywiołaki
4	Magia
5	Metal
6	Trucizna
7	Nieumarli
8	Likantropy

Opisy zwojów ochrony

Demony: Wszyscy w promieniu 3 m od czytającego są chronieni przed atakami jednego demona na rundę przez 40 minut.

Likantropy: Wszyscy w promieniu 10 stóp (3 m) od czytającego są przez godzinę chronieni przed likantropami.

Magia: Sfera antymagii o promieniu 10 stóp (3 m) otacza czytającego i porusza się wraz z nim. Czary nie przedostają się przez tę osłonę. Czas trwania: godzina.

Metal: Metal nie wyrządza szkody czytającemu na czas 1 godziny.

Nieumarli: Wszyscy w promieniu 10 stóp (3 m) od czytającego są chronieni przed nieumarłymi, ale tylko w ograniczonym stopniu. W każdej rundzie 2k12 nieumarłych z mniej niż 4 Kostkami, 2k6 nieumarłych z 4-5 Kostkami i 1k6 tych z 6 i więcej Kostkami jest powstrzymywanych przez moc zwoju. Jak widać, zwój jest nieskuteczny jedynie przeciwko prawdziwej hordzie nieumarłych.

Trucizna: Trucizny nie szkodzą czytającemu przez 6 godzin, a wszystkie znajdujące się w jego organizmie zostają zneutralizowane.

Utonięcie: Wszyscy w promieniu 3 m od czytającego zyskują zdolność oddychania po wodą przez 1 dzień.

Żywiołaki: Ten zwój chroni przed jednym żywiołakiem i działa przez 40 minut.

Tabela 38: Magiczna broń i zbroja

Wynik	Magiczna broń i zbroja
1	Przeklęta zbroja lub tarcza
2	Broń zasięgowa +1 (jedna lub więcej)
3	Tarcza +1
4–6	Broń do walki wręcz +1
7–8	Zbroja+1
9	Przeklęta broń
10	Broń zasięgowa +2 (jedna lub więcej)
11	Tarcza +2
12	Broń do walki wręcz +2
13	Zbroja +2
14	Broń do walki wręcz +1 z pomniejszą mocą
15	Broń zasięgowa +3 (jedna lub więcej)
16	Broń do walki wręcz +3
17	Tarcza +3
18	Zbroja +3
19	Niezwykła broń (opcjonalnie) lub przerzut
20	Niezwykła zbroja (opcjonalnie) lub przerzut

Tabela 39: Przeklęta broń i zbroja

Wynik	Przeklęty przedmiot*
1–3	Broń lub zbroja -1
4	Broń lub zbroja -2
5	Broń lub zbroja -3
6	Przyciąga strzały

*Nie można się go pozbyć bez pomocy czaru **Zdjęcie klątwy**.

Opisy przeklętych broni i pancerzy

Przyciąga strzały: Ten przedmiot przyciąga wystrzelone pociski, nawet te wycelowane w innych w pobliżu, które trafiają posiadacza przedmiotu z +1 do ataku.

Tabela 40: Broń do walki wręcz

Wynik	Broń
1	Topór bojowy
2	Topór, lekki
3	Sztylet
4	Młot bojowy
5	Kopia
6	Ciężka buława
7	Lekka buława
8	Włócznia
9	Kostur
10	Miecz, długi
11	Miecz, krótki
12	Miecz dwuręczny

Tabela 41: Broń dystansowa

Wynik	Broń
1–8	2k6 strzał
9–10	1k10 kamieni do procy
11	1 oszczep
12–15	2k4 strzałki
16–20	2k6 bełtów

Tabela 42: Pomniejsze moce broni do walki wręcz

Wynik	Moc
1–4	Dodatkowe obrażenia (+1)
5	Poświata, promień 4,5 m
6	Poświata, promień 9 m

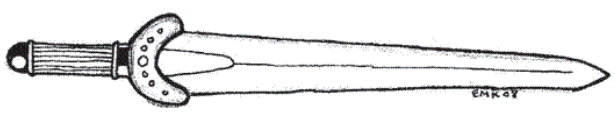


Tabela 43: Niezwykła broń (opcjonalnie)

Wynik	Niezwykła broń
1	Broń tępa +1 niszcząca nieumarłych
2	Rzucana broń +1 wracająca do ręki
3	Broń +1 dająca dodatkowy atak raz dziennie
4	+1, +2 na jakiś rodzaj wrogów
5	+1, +4 na jakiś rodzaj wrogów
6	+1, +3 na jakiś rodzaj wrogów
7	Ognista broń
8	Broń mrozu
9	Tańcząca broń
10	Inteligentna broń

Opisy niezwykłych broni:

Broń mrozu: Dodatkowe 1k6 obrażeń, rzuć 1k4-1 na premię do ataku.

Broń rzucana +1 wracająca do ręki: topór, włócznia lub młot.

Broń tępa +1 niszcząca nieumarłych: słabsi nieumarli nie wykonują rzutu obronnego, potężniejsi owszem; buława, młot, proca, kostur.

Inteligentna broń: rzuć 1k3 na premię do ataku. Istnieje 10% szans, że taka broń ma moc rzucania jakiegoś czaru raz dziennie. Takie miecze zazwyczaj potrafią porozumiewać się jakoś z posiadaczami i często (25%) potrafią mówić.

Na jakiś rodzaj wrogów: na likantropy, nieumarłych, olbrzymy, orków, smoki itp.

Ognista broń: Dodatkowe 1k6 obrażeń, rzuć 1k4-1 na premię do ataku.

Tańcząca broń: Po 3 rundach walczy samoistnie jako broń +1k3.

Tabela 44: Niezwykłe zbroje (opcjonalnie)

Wynik	Niezwykła zbroja
1	Eteryczna zbroja
2	Ognista zbroja
3	Zbroja demonów
4	Zbroja odbijania strzał

Opisy niezwykłych pancerzy

Eteryczna zbroja: Zbroja płytowa +3, która pozwala noszącemu stać się bezcielesnym 50 razy, po czym staje się zwyczajną zbroją płytową +3. Kiedy posiadacz zbroi jest bezcielesny, nie może atakować i być atakowany (chyba że przeciwnik też jest eteryczny).

Ognista zbroja: Zbroja +1 otoczona przez płomienie, które zadają 1k6 obrażeń wrogom atakującym postać w walce wręcz.

Zbroja odbijania strzał: +2 przeciwko ostrzałowi.

Zbroja demonów: Opętana przez ducha lub demona, szczegóły zależą od Prowadzącego.

Tabela 45: Inne przedmioty magiczne

Wynik	Przedmiot
1	Słaba różdżka
2	Słaby pierścień
3–20	Słaby szczególny magiczny przedmiot
21-22	Słaba różdżka
23	Potężna różdżka
24-25	Słaby pierścień
26	Potężny pierścień
27–40	Średni szczególny magiczny przedmiot
41-42	Potężna różdżka
43-44	Potężny pierścień
45	Kostur
46–60	Potężny szczególny magiczny przedmiot

Tabela 46: Słabe różdżki

Wynik	Słaba różdżka
1–2	Czar, poziom 1, 10 ładunków
3–4	Czar, poziom 2, 5 ładunków
5–6	Czar, poziom 3, 2 ładunki

Tabela 47: Potężne różdżki

Wynik	Potężna różdżka*
1	Czar, poziom 3, 10 ładunków
2	Czar, poziom 4, 10 ładunków
3	Różdżka mrozu
4	Różdżka paraliżu
5	Różdżka polimorfii
6	Różdżka strachu
7	Różdżka wykrywania magii
8	Różdżka wykrywania metali
9	Różdżka wykrywania pułapek i sekretnych przejść
10	Różdżka wykrywania wrogów

*Różdżki pozbawione ładunków stają się bezużyteczne. Różdżkę można naładować, rzucając na nią czar. Każde ładowanie oznacza 5% szans na to, że różdżka ulegnie zniszczeniu.

Opisy potężnych różdżek

Różdżka mrozu: Tworzy stożek zimna o długości 60 stóp (18 m) i szerokości 30 stóp (9 m) u podstawy. Stworzenia w stożku otrzymują 6k6 obrażeń (rzut obronny zmniejsza obrażenia o połowę). Różdżka ma 25 ładunków i nie może być ładowana ponownie.

Różdżka paraliżu: Stworzenia w wytworzonym przez różdżkę stożku o długości 60 stóp (18 m) i szerokości 30 stóp (9 m) u podstawy zostają sparaliżowane na 3k6 tur. Różdżka ma 25 ładunków i nie może być ładowana ponownie.

Różdżka strachu: Sprawia, że stworzenia w obszarze stożka wychodzącego z różdżki rzucają się do ucieczki (rzut obronny). Istnieje 60% szans, że porzucą wszystko, co trzymają. Stożek osiąga 60 stóp długości (18 m) i ma 30 stóp (9 m) u podstawy. Różdżka ma 25 ładunków i nie może być ładowana ponownie.

Różdżka wykrywania metali: Wykrywa duże skupiska metali w promieniu 20 stóp (6 m). Użytkownik różdżki uzyskuje również powierzchowne informacje o rodzaju metalu. Działa, kiedy jest trzymana przez właściciela i nie zużywa ładunków.

Różdżka wykrywania magii: Wykrywa czary w promieniu 20 stóp (6 m). Użytkownik różdżki zyskuje powierzchowną informację o rodzaju wykrywanej magii. Działa, kiedy jest trzymana przez właściciela i nie zużywa ładunków.

Różdżka wykrywania pułapek i sekretnych przejść: Wykrywa pułapki i tajne przejścia w promieniu 20 stóp (6 m)., kiedy jest trzymana przez właściciela i nie zużywa ładunków.

Różdżka wykrywania wrogów: Wykrywa wrogów w promieniu 60 stóp (18 m), jeśli tylko wrogowie mają w danej chwili złe zamiary. Działa, kiedy jest trzymana przez właściciela i nie zużywa ładunków.

Tabela 48: Słabe pierścienie

Wynik	Słaby pierścień
1	Ochrony, +1
2	Ochrony, +2
3	Niewidzialności
4	Kontrolowania ssaków
5	Odporności na ogień
6	Odporności na trucizny

Opisy słabych pierścieni

Kontrolowania ssaków: Osoba nosząca pierścień może kontrolować 1k6 ssaków w promieniu 60 stóp (18 m). Nie działa na ludzi i olbrzymie zwierzęta.

Odporności na ogień: +5 do rzutów obronnych przeciwko magicznym płomieniom, niewrażliwość na zwykłe.

Odporności na trucizny: +5 do rzutów obronnych przeciw truciźnie.

Tabela 49: Potężne pierścienie

Wynik	Słaby pierścień
1	Dżina
2	Kontrolowania ludzi
3	Odbijania zaklęć
4	Przechowywania czarów, kapłana
5	Przechowywania czarów, maga
6	Regeneracji
7	Spadających gwiazd
8	Telekinezy
9	Trzech życzeń
10	Widzenia przez ściany

Opisy potężnych pierścieni

Dżina: Osoba nosząca pierścień może przywołać dżina.

Kontrolowania ludzi: Pozwala noszącemu go raz dziennie rzucić **Zauroczenie osoby** i utrzymywać pod swoim wpływem do 3 osób na raz.

Odbijania zaklęć: Każdy czar nierzucony z różdżki lub z innego przedmiotu i skierowany bezpośrednio na noszącego pierścień zostaje częściowo odbity na czarującego. Rzuć k100, żeby dowiedzieć się, jaki procent mocy czaru wraca do czarującego. Dokładne określenie tego, co się zdarzy, zależy od Prowadzącego.

Przechowywania czarów, kapłana: Ten pierścień zawiera 1k6 czarów kapłana. Rzuć 1k4, żeby określić poziom czaru. Kapłan, który nosi pierścień, może rzucić te czary, jakby były jego własnymi, przygotowanymi czarami. Rzucenia tego samego czaru nie można powtórzyć, zanim czarujący nie odpocznie przez 8 godzin.

Przechowywania czarów, maga: Ten pierścień zawiera 1k6 czarów maga. Rzuć 1k6, żeby określić poziom czaru. Mag, który nosi pierścień, może rzucić te czary, jakby były jego własnymi, przygotowanymi czarami. Rzucenia tego samego czaru nie można powtórzyć, zanim czarujący nie odpocznie przez 8 godzin.

Regeneracji: Osoba nosząca pierścień regeneruje jeden Punkt Życia na rundę walki i przez to nie może zginąć, chyba że zdejmie pierścień albo zostanie spalona.

Spadających gwiazd: Raz dziennie ten pierścień może stworzyć na niebie 1k6 ognistych meteorów. Każdy meteor może trafić innego przeciwnika i zadaje 3k6 obrażeń. Użyty pod ziemią, ten pierścień tworzy meteory, które spadają w miejsce znajdujące się dokładnie nad przeciwnikiem.

Telekinezy: Osoba nosząca pierścień może siłą woli unieść ciężar do 90 kg w odległości do 120 stóp (36 m) od siebie.

Trzech życzeń: Spełnia trzy życzenia osoby, która go nosi. Wygórowane życzenia obracają się przeciwko posiadaczowi.

Widzenia przez ściany: Osoba nosząca pierścień może widzieć przez ściany w promieniu 40 stóp (12 m). Ściany mogą mieć co najwyżej 10 stóp (3 m) grubości, jeśli są z kamienia, 1 stopy (30 cm), jeżeli są z metalu innego niż ołów i jeden cal, jeżeli są z ołowiu.

Tabela 50: Kostury

Wynik	Kostur*
1	Uzdrawiania
2	Rozkazów
3	Kostur-Wąż
4	Uderzenia
5	Usychania
6	Mocy
7	Czarodziejstwa
8	Uroków
9	Pochłaniania
10	Królewskiej potęgi

*Większość kosturów zawiera 200 ładunków.

Opisy kosturów

Czarodziejstwa: Najpotężniejszy z kosturów. Działa jak **Kostur mocy** i dodatkowo za koszt jednego ładunku powoduje **Niewidzialność**, przywołuje żywiołaki (1k4 na raz), pozwala latać, pozwala **Zawładnąć osobami**, tworzy **Ścianę ognia**, **Przejście w ścianie** lub **Pajęczynę** (jak odpowiednie czary).

Kostur-wąż: +1 do ataku i do obrażeń. Na rozkaz (co zużywa jeden ładunek) kostur wykonuje atak, żeby owinąć się dookoła celu (wielkości człowieka lub mniejszego), krępując go na 1k4 × 10 minut. Kostur pełznie z powrotem do posiadacza z szybkością 24. Tego kostura mogą używać wyłącznie kapłani.

Królewskiej potęgi: Te kostury przechowują tylko 10 ładunków, ale każdy z nich może zostać użyty, by rzucić **Wskrzeszenie**.

Mocy: Bez wydawania ładunków rzuca **Światło** lub zadaje 2k6 obrażeń. Za ładunki rzuca **Kulę ognistą** (4k6 obrażeń), **Błyskawicę** (4k6 obrażeń), działa jak **Różdżka mrozu** lub **Pierścień telekinezy**.

Pochłaniania: Pochłania czary skierowane bezpośrednio na posiadacza i pozwala posiadaczowi samemu rzucić pochłonięty czar (jeden raz). Kiedy kostur pochłonie 50 poziomów czarów, niezależnie od tego, czy zostały później rzucone, czy nie, przestaje pochłaniać zaklęcia.

Rozkazu: Zużycie jednego ładunku pozwala kontrolować ludzi (jak poprzez czar **Zauroczenie osoby**), rośliny lub zwierzęta.

Uderzenia: Zadaje 2k6 obrażeń po trafieniu (nie zużywa ładunków).

Uroków: Rzuca **Zauroczenie osoby** w promieniu 20 stóp (6 m) od posiadacza (co zużywa jeden ładunek). Urok trwa jedną godzinę.

Usychania: Skuteczny atak postarza o 10 lat.

Uzdrawiania: Każdy ładunek leczy 1k6+1 obrażeń.

Tabela 51: Szczególne magiczne przedmioty (słabe)

Wynik	Słaby magiczny przedmiot
1	Bransolety obrony, KP 6 [13]
2	Buty szybkości lub buty skakania (50%)
3	Dzwonek otwierania
4	Elfie buty
5	Karafka niewyczerpanej wody
6	Lina oplątania
7	Lina wspinaczki
8	Manuał dobroczynnych ćwiczeń
9	Piszczałka kanałów
10	Płaszcz elfów
11	Płaszcz ochrony, +1
12	Podkowy szybkości
13	Proszek kichania i kaszlu
14	Proszek znikania lub pojawiania się (50%)
15	Przedmiot przeklęty
16	Rękawice pływania i wspinaczki
17	Sakwa bez dna
18	Strzała-kompas
19	Szczęśliwy kamień (+1 do ataku i rzutów obronnych)
20	Szpadel wykopalisk

Tabela 52: Szczególne magiczne przedmioty (przeciętne)

Wynik	Przeciętny magiczny przedmiot
1	Amulet niewykrywalności
2	Bransolety obrony, KP 4 [15] lub 2 [17] (50%)
3	Buty latania
4	Dzban alchemii
5	Figurka onyksowego psa
6	Hełm czytania magii i języków
7	Latający dywan
8	Lustro śledzenia myśli
9	Manuał szybkości
10	Medalion wykrycia myśli
11	Płaszcz-kameleon
12	Płaszcz ochrony, +2 lub +3 (50%)
13	Płaszcz przemieszczenia
14	Przenośna dziura
15	Rękawice siły ogra
16	Róg Walhalli, brązowy
17	Róg Walhalli, srebrny
18	Szata czarodziejstwa
19	Szata oczu
20	Talia wielu rzeczy

Tabela 53: Szczególne magiczne przedmioty (potężne)

Wynik	Potężny magiczny przedmiot
1	Amulet kontrolowania demonów
2	Butelka ifryta
3	Figurka złotych lwów
4	Hełm ognistego blasku
5	Hełm teleportacji
6	Kadzielnica, misa, koksownik lub kamień władania żywiołakami
7	Klejnot widzenia
8	Kryształowa kula
9	Libram, zaklęty (podniesienie poziomu)
10	Manuał golemów
11	Manuał intelektu
12	Manuał mądrości
13	Naszyjnik kul ognistych
14	Pas siły olbrzyma
15	Puchar mikstur
16	Rękawice zręczności
17	Róg Walhalli, żelazny
18	Soczewki zauroczenia
19	Skarabeusz szaleństwa
20	Trąba jerychońska

Opisy szczególnych magicznych przedmiotów

Poniższe opisy są ułożone w porządku alfabetycznym. Jeśli nie napisano inaczej, z przedmiotu mogą korzystać przedstawiciele każdej klasy postaci.

Amulet kontrolowania demonów: Działa jak czar **Ochrona przed Chaosem** i pozwala noszącemu rzucać **Zauroczenie osoby** na demony. Udane rzucenie zaklęcia daje władzę nad demonem trwającą 1k6 tygodni, po których demon uwalnia się. Klasa wymagana dla użytkownika: kapłan lub mag.

Amulet niewykrywalności: Osoba nosząca amulet nie może być śledzona magicznie, m. in. przy pomocy czaru **Wykrycie myśli** lub kryształowej kuli.

Bransolety obrony, KP 4[15] lub KP 2[17] (50% szans): Te bransolety podnoszą klasę pancerza posiadacza do wskazanego poziomu. Nie działają, jeśli posiadacz nawet bez nich jest opancerzony tak samo lub lepiej. Klasa pancerza zdobyta dzięki bransoletom może być dalej zwiększana przy użyciu magicznych pierścieni lub innej magii ochronnej.

Bransolety obrony, KP 6[13]: Te bransolety podnoszą klasę pancerza posiadacza do wskazanego poziomu. Nie działają, jeśli posiadacz nawet bez nich jest opancerzony tak samo lub lepiej. Klasa pancerza zdobyta dzięki bransoletom może być dalej zwiększana przy użyciu magicznych pierścieni lub innej magii ochronnej.

Butelka ifryta: Ifryt z butelki będzie służył jej posiadaczowi przez rok i dzień, chyba że przez przypadek zostanie uwolniony ze służby.

Buty elfów: Noszący porusza się zupełnie bezszelestnie.

Buty szybkości lub buty skakania (50%): Buty szybkości podwajają szybkość noszącego je, ale po każdym użyciu wymagają odpoczynku, który trwa tak długo, jak długo były używane. Buty skakania pozwalają wykonywać ogromne skoki na 3 m wzwyż i do 9 m w dal. Te buty również podwajają szybkość, ale tylko na otwartym terenie. Posiadacz nie musi odpoczywać po ich użyciu.

Dzban alchemii: Ten dzban tworzy każdą ciecz, jakiej sobie zażyczy posiadacz, w zazwyczaj używanej ilości. Może być użyty najwyżej siedem razy dziennie i tworzy wyłącznie tę ciecz, jakiej zażyczy sobie posiadacz za pierwszym użyciem danego dnia. Nie tworzy magicznych mikstur.

Dzwonek otwierania: Zadzwonienie w ten mały dzwonek otwiera każde drzwi, nawet te zablokowane zasuwą lub magicznym zamkiem.

Figurka onyksowego psa: Po wypowiedzeniu słowa rozkazu ta kamienna figurka zamienia się w żywego psa myśliwskiego z kamienia, który walczy na rozkaz posiadacza. Pies będzie również szukał wszystkiego, co posiadacz rozkaże mu znaleźć, aż odniesie sukces albo zostanie zabity. Ma 75% szans na wykrycie niewidzialnych i ukrytych przedmiotów i prawie zawsze wyczuwa węchem niewidzialne i ukryte stworzenia. Podczas walki pies korzysta ze statystyk wilka. Statuetka może zostać użyta 12 razy, po których przestaje być magiczna.

Figurka złotych lwów: Kiedy zostanie wypowiedziane słowo rozkazu, ta mała, kamienna figurka zamienia się we lwa, który walczy na rozkaz posiadacza. Zabity lew zamienia się z powrotem w figurkę, której można użyć ponownie. Figurki można użyć najwyżej raz na tydzień.

Hełm czytania magii i języków: Ten, kto nosi ten hełm, może czytać we wszystkich językach, jak również odczytywać magiczne zapisy.

Hełm ognistego blasku: Ten hełm cudownej mocy daje noszącemu go różnorakie korzyści. Otrzymuje on modyfikator +10 do rzutów obronnych przeciwko obrażeniom od ognia. Hełm pozwala mu też utworzyć ścianę płomieni (tak, jak przy użyciu czaru **Ściana ognia**). Wojownicy noszący ten hełm mogą sprawić, że broń w ich ręku rozbłyśnie płomieniem (+1k6 obrażeń). Magowie noszący ten hełm mogą dodać +1 do każdej kostki obrażeń zadawanych przez czar **Ognista kula**. Kapłani noszący go mogą podpalać na życzenie przedmioty w promieniu 20 stóp (6 m) i rzucać czar **Światło** dwa razy za każde przygotowanie go. Posiadacz hełmu będzie prawdopodobnie od razu atakowany przez wszystkie stworzenia związane z żywiołem wody, ale stworzenia ognia (jak ifryty czy salamandry) będą do niego przyjaźnie nastawione.

Hełm teleportacji: Jeśli osoba nosząca ten hełm rzuci na siebie czar **Teleportacja**, może teleportować się gdziekolwiek sobie tego zażyczy bez szansy na błąd. Ten hełm nie wpływa na czary teleportacji rzucane na innych. Klasa wymagana dla użytkownika: mag.

Kadzielnica, misa, koksownik lub kamień władania żywiołakami: Kadzielnice kontrolują żywiołaki powietrza, misy (napełnione) – żywiołaki wody, koksowniki – żywiołaki ognia, a kamienie – żywiołaki ziemi. Tych przedmiotów można użyć, żeby przywołać żywiołaka odpowiedniego typu o 12 Kostkach. Przygotowanie przedmiotu do użycia zajmuje 10 minut.

Kafarka niewyczerpanej wody: To naczynie wytwarza 5 litrów wody na minutę, jeśli zostanie odkorkowane.

Klejnot widzenia: Ten klejnot, użyty jako monokl, pokazuje prawdziwą postać wszystkiego, co się przez niego ogląda, przebijając się przez nawet najpotężniejsze iluzje.

Kryształowa kula: Posiadacz kuli można widzieć na wielką odległość, obserwując wszystko, co zapragnie zobaczyć. Kryształowej kuli nie można użyć więcej niż trzy razy na dzień, bo sprowadzi szaleństwo na użytkownika. Niektóre kryształowe kule mogą zostać użyte, żeby przekazywać dźwięki lub nawet myśli z obserwowanego miejsca, chociaż takie egzemplarze są wyjątkowo rzadkie. Klasa wymagana dla użytkownika: mag.

Latający dywan: Ten dywan może latać z prędkością 18, przenosząc do trzech osób. Jeżeli ma tylko jednego pasażera, szybkość wzrasta do 30.

Libram, zaklęty: Jest to księga, która obdarza czytelnika poziomem doświadczenia, jeśli posiada on odpowiednią klasę postaci. Losowo określ klasę, dla której napisany jest libram.

Lina oplątania: Ta lina na rozkaz oplątuje się dookoła 2k4+1 przeciwników wielkości człowieka. Linę można trafić jedynie z wynikiem 20 na kostce (jest magiczna) i może wytrzymać 20 obrażeń zanim się postrzępi i stanie się bezużyteczna.

Lina wspinaczki: Ta piętnastometrowa lina magicznie wystrzeliwuje w powietrze i potrafi zawiązać się lub rozwiązać na rozkaz.

Lustro śledzenia myśli: To lusterko (mieszczące się w ręce lub mniejsze, mogące być częścią naszyjnika) pozwala posiadaczowi rzucać czar **Kryształowa kula** z normalnym zasięgiem, ale bez ograniczeń czasu. Lustro może również odpowiedzieć na pytania dotyczące osób, które przedstawia (odpowiedź zwykle jest niejednoznaczna), ale można zadać tylko jedno pytanie na tydzień.

Manuał golemów: Ta księga zawiera podstawowe informacje i zaklęcia potrzebne, by stworzyć golema wybranego typu. Stworzenie go jest kosztowne, a twórca musi być dość wyszkolonym magiem, żeby się za nie zabrać, jednak jest to wciąż bezcenny fragment zapomnianej wiedzy. Takie księgi są zwykle zabezpieczane przez swojego oryginalnego posiadacza przed dostępem osób niebędących magami; dotknięcie księgi zadaje im obrażenia lub nawet odbiera poziom. Klasa wymagana dla użytkownika: mag.

Manuał inteligencji: Przeczytanie tej księgi zwiększa Inteligencję czytelnika o 1 (do maksymalnej wartości 18).

Manuał mądrości: Przeczytanie tej księgi zwiększa Mądrość czytelnika o 1 (do maksymalnej wartości 18).

Manuał pożytecznych ćwiczeń: Przeczytanie tej księgi zwiększa Siłę czytelnika o 1 (do maksymalnej wartości 18).

Manuał szybkości: Przeczytanie tej księgi zwiększa Zręczność czytelnika o 1 (do maksymalnej wartości 18).

Medalion wykrycia myśli: W 75% przypadków działa jak czar **Wykrycie myśli** w promieniu 30 stóp (9 m). W 25% przypadków zasięg to 90 stóp (27 m).

Naszyjnik kul ognistych: Na ten naszyjnik są nawleczone 3k4 koraliki. Rzucone, zamieniają się w **Ogniste kule**, zadające 6k6 obrażeń (działające jak odpowiedni czar).

Pas siły olbrzyma: Ten szeroki pas obdarza posiadacza siłą górskiego olbrzyma (modyfikator +1k6 do zadawanych obrażeń – premia nie kumuluje się z innymi modyfikatorami). Pas nie zwiększa szansy na trafienie.

Piszczałka kanałów: Ta piszczałka przywołuje 10k6 olbrzymich szczurów. Grający na niej może przestać skupiać się na grze, kiedy szczury już przybędą (co zajmuje im 1k4 × 10 minut), ale mądrzej jest tego nie robić. Kiedy szczury przybędą, istnieje 5% szans, że przestaną być mu posłuszne, a jeśli przestanie skupiać się na melodii, istnieje szansa 10%, że straci nad nimi kontrolę. W każdej kolejnej rundzie, w której nie zachowa koncentracji, istnieje kolejna szansa na utracenie kontroli, która rośnie o 10 punktów procentowych co rundę (10% w pierwszej rundzie, 20% w drugiej itd.).

Płaszcz elfów: Osoba, która nosi ten płaszcz, staje się prawie niewidzialna.

Płaszcz-kameleon: Ta szata pozwala noszącemu ją wtopić się w otoczenie, wliczając w to przybranie wyglądu jednego z grupy stworzeń w pobliżu. W lesie osoba odziana w szatę będzie przypominała małe drzewo, na pustyni – wydmę itd. Stworzenia z 10 Kostkami i więcej (lub na odpowiednim poziomie) mają 10% szans na każdy poziom (lub Kostkę) powyżej dziewiątego na zauważenie noszącego szatę pod jego własną postacią.

Płaszcz ochrony, +1: Ten płaszcz poprawia klasę pancerza noszącego ją o 1 i daje modyfikator +1 do rzutów obronnych. Klasa wymagana dla użytkownika: inna niż wojownik.

Płaszcz ochrony, +2 lub +3 (50%): Ten płaszcz poprawia klasę pancerza noszącego ją o 2 (lub o 3) i daje modyfikator +2 (lub +3) do rzutów obronnych. Klasa wymagana dla użytkownika: inna niż wojownik.

Płaszcz przemieszczenia: Osoba nosząca płaszcz sprawia wrażenie, jakby znajdowała się tuż obok miejsca, w którym jest naprawdę, dzięki czemu może wykonać rzut obronny -2 przeciwko każdemu atakowi, który jest na nią skierowany, a jej klasa pancerza jest ulepszana o 2.

Podkowy szybkości: Podwajają szybkość podkutego konia.

Proszek kichania i kaszlu : Woreczki z tym proszkiem zazwyczaj zawierają go dość dużo na jedną dawkę. Rozrzucony w promieniu 10 stóp (3 m) proszek sprawia, że wszystkie stworzenia w tym obszarze wykonują rzut obronny albo giną. Jeżeli natura proszku zostanie rozpoznana, zanim ktoś zacznie z nim eksperymentować, może on zostać użyty jako niszczycielska broń.

Proszek znikania lub pojawiania się (50%): Jeśli proszek pojawiania się zostanie rozrzucony

w promieniu 3 m, sprawi, że wszystkie niewidzialne, eteryczne, magicznie przemieszczone itp. obiekty stają się widzialne. Proszek zazwyczaj występuje w woreczkach zawierających 20-30 dawek. Proszek znikania działa w przeciwny sposób: rozrzucony w promieniu 3 m sprawia, że wszystko nim pokryte staje się niewidzialne na 5k6 tur. Normalne sposoby wykrywania niewidzialności (takie jak czar **Wykrycie niewidzialnego**) są za słabe, by przeciwdziałać potężnej magii proszku.

Przedmiot przeklęty: p. str. 63.

Przenośna dziura: Kawałek czarnego sukna o promieniu 5 stóp (1,5 m). Tak naprawdę jest to wylot dziury głębokiej na 10 stóp (3 m), do której mogą wpaść lub zejść osoby i przedmioty, jeśli zostanie położona na ziemi. Płótno może zostać wciągnięte do wewnątrz, żeby całkowicie zamknąć dziurę, chociaż jeśli w środku nie będzie dostępu do świeżego powietrza, pozostawanie w niej będzie groziło uduszeniem. Ten przedmiot można zabrać ze sobą i rozłożyć w dowolnym miejscu, stąd nazwa.

Puchar mikstur: To małe naczynie napełnia się samo jedną z 1k4+1 mikstur, jakie może wytwarzać. Pucharu można użyć jeden raz w tygodniu na każdy dostępny rodzaj mikstury.

Rękawice pływania i wspinaczki: Te rękawice pozwalają noszącemu je pływać z prędkością 18 i wspinać się na proste ściany ze skutecznością 95% na każde 10 stóp (3 m) do pokonania. Klasa wymagana dla użytkownika: każda poza magiem.

Rękawice siły ogra: Te rękawice sprawiają, że osoba nosząca je staje się silna niczym ogr. Szansa na trafienie nie zmienia się, ale premia do obrażeń za siłę rośnie do +2 (nie kumuluje się z pozostałymi premiami za siłę). Klasa wymagana dla użytkownika: każda poza magiem.

Rękawice zręczności: Te rękawiczki dają modyfikator +2 do zręczności noszącej je osoby (do maksymalnej wartości 18).

Róg Walhalli, brązowy: Przywołuje 2k4 berserków (3 Kostki), by towarzyszyli dmącemu w róg. Klasa wymagana dla użytkownika: wojownik lub kapłan.

Róg Walhalli, srebrny: Przywołuje 2k4 berserków (2 Kostki), by towarzyszyli dmącemu w róg. Klasa wymagana dla użytkownika: wojownik lub kapłan.

Róg Walhalli, żelazny: Przywołuje 2k4 berserków (4 Kostki), by towarzyszyli dmącemu w róg. Klasa wymagana dla użytkownika: wojownik lub kapłan.

Sakwa bez dna: Ta torba jest większa w środku, niż na zewnątrz. Jej wnętrze ma mniej więcej 10 × 5 × 3 stopy (3 × 1,5 × 1 m), ale w sakwie nie można przechowywać ciężaru większego niż 450 kg. Jeśli sakwa nie jest pusta, to waży 20 kg niezależnie od tego, jak duży ciężar jest w środku.

Skarabeusz szaleństwa: To rzeźba skarabeusza lub, być może, skamieniałe szczątki takiego chrząszcza. Kiedy skarabeusz zostanie ukazany jakimś stworzeniom, to wszystkie o 9 Kostkach lub mniej popadają w tymczasowe szaleństwo trwające 2 godziny. Stworzenia o 10 Kostkach i więcej również nie wykonują rzutu obronnego, ale mają 1 szansę na 4, że pokonają złowieszczą moc skarabeusza. Przedmiotu można użyć 12 razy, po czym rozpada się w pył.

Soczewki zauroczenia: Te soczewki, jeśli zostaną umieszczone na oczach posiadacza, dają mu możliwość zauroczenia tych, którzy patrzą mu w oczy (działa jak zaklęcie **Zauroczenie osoby**). Rzut obronny przeciwko mocy soczewek wykonywany jest z modyfikatorem -2.

Strzała-kompas: Zwraca się w stronę czegokolwiek, czego zażyczy sobie posiadacz. Nie może być używana częściej niż siedem razy na tydzień.

Szata czarodziejstwa: Ta szata pozwala posiadaczowi rzucać **Zauroczenie osoby**, **Polimorfię** i **Unieruchomienie osoby** z 95% szansą powodzenia. Szaty takie jak ta mogą być powiązane z konkretnym światopoglądem. Klasa wymagana dla użytkownika: mag.

Szata oczu: Na tkaninie tej magicznej szaty są wyhaftowane setki oczu, które magicznie wpływają na percepcję noszącego ją. W promieniu 240 stóp (72 m) wszystko, na co patrzy, przedstawia mu swoją prawdziwą postać: posiadacz szaty widzi niewidzialne stworzenia, potrafi przejrzeć iluzje i dostrzegać plan astralny. Nie można go zajść od tyłu ani w inny sposób zaskoczyć, a on sam może podążać tropem każdego stworzenia, które przechodziło w pobliżu w ciągu ostatniego dnia. Klasa wymagana dla użytkownika: mag.

Szczęśliwy kamień: Ten kamień zapewnia posiadaczowi modyfikator +1 do rzutów obronnych i rzutów na atak.

Szpadel wykopalisk: Ten zwyczajnie wyglądający szpadel kopie sam z siebie po otrzymaniu rozkazu w tempie jednego metra sześciennego na dziesięć minut (1 turę). Klasa wymagana dla użytkownika: wojownik.

Talia Wielu Rzeczy: Ta zwyczajnie wyglądająca talia ręcznie namalowanych kart zawiera w sobie potężne i różnorodne zaklęcia, jedno na każdą kartę talii. Talia zawiera wszystkie asy i figury oraz jednego jokera (Głupca). Postać może pociągnąć dowolną ilość kart (talia jest ponownie tasowana po pociągnięciu każdej karty), ale kiedy pociągnie ostatnią,

talia znika z odgłosem cichego, złowieszczego śmiechu. Działanie kart jest następujące:

Kier (♥)

As: Postać otrzymuje 50 000 PD.

Król: Postać otrzymuje magiczny przedmiot z tabeli potężnych magicznych przedmiotów.

Dama: Spełnia 1k3 życzenia.

Walet: Postać otrzymuje zdolność przywołania wojownika o 8 Kostkach z bronią +3, tarczą i mieczem, który będzie służył jej przez godzinę.

Trefl (♣)

As: Zmienia się światopogląd postaci. Jeżeli w grze nie używasz światopoglądów, postać otrzymuje ryzykowną **Misję** (jak w wyniku analogicznego czaru).

Król: Najpotężniejszy przedmiot magiczny postaci zostaje wciągnięty w pustkę i znika.

Dama: Postać, z wyrazem wielkiego zdziwienia zastygłym na twarzy, natychmiast zamienia się w kamień.

Walet: Postać traci jeden punkt swojej Cechy Głównej.

Pik (♠)

As: Utrata poziomu doświadczenia.

Król: Wojownik z 9 Kostkami, bronią +4, tarczą +4 i zbroją +4 pojawia się i atakuje postać. Jeśli zostanie zabity, jego ciało i przedmioty znikają.

Dama: Postać umiera.

Walet: Oddział zostaje zaatakowany przez losowego potwora o 1k4+6 Kostkach. Potwór pojawia się znikąd, przez co otrzymuje jedną rundę zaskoczenia.

Karo (♦)

As: Postać otrzymuje mapę do cennego skarbu.

Król: Postać otrzymuje 5k6 sztuk biżuterii.

Dama: Postać otrzymuje zwój z siedmioma czarami, każdy z nich na poziomie drugim lub wyższym.

Walet: Wybrana przez gracza cecha rośnie o 1.

Joker: Postać otrzymuje 25 000 PD albo może pociągnąć dwie dodatkowe karty.

Trąba jerychońska: Ten róg, jeśli się w niego zadmie, wywiera na budynkach taki sam efekt, jak trafienie z katapulty. Ponadto zadaje 2k6 obrażeń słyszącym i ogłusza ich na 10 minut. Stożek dźwięku na długość 100 stóp (30 m) i szerokość 20 stóp (6 m) u podstawy. „Wierzchołek" stożka u wylotu rogu ma szerokość 10 stóp (3 m).

PRZEDMIOTY PRZEKLĘTE

Przeklęte przedmioty przyjmują różne kształty i postacie – najczęściej są starożytnymi magicznymi przedmiotami, których magia zmieniła się lub wypaczyła wraz z upływem czasu, chociaż niektóre z nich stworzono z pewnością jako pułapki na nieuważnych lub na wrogów ich twórców. Warto zauważyć, że przeklętych przedmiotów zazwyczaj nie można wyrzucić ani zdjąć bez użycia czaru **Zdjęcie klątwy**. Zachęcamy Prowadzącego do tworzenia własnych przeklętych przedmiotów, ale następujące przykłady mogą być użyteczną wskazówką:

Tabela 54: Przedmioty przeklęte

Wynik	Przeklęty przedmiot
1	Butelka zakorkowanych klątw
2	Kadzielnica wrogich żywiołaków
3	Kryształowa kula sugestii
4	Lustro przeciwieństw
5	Medalion głośnego myślenia
6	Róg zawalania się
7	Szata głupoty
8	Tańczące buty
9	Torba pochłaniania
10	Zatruty płaszcz

Opisy przeklętych przedmiotów:

Butelka zakorkowanych klątw: Po łamaniu pieczęci ta butelka uwalnia jakąś klątwę.

Kadzielnica wrogich żywiołaków: Kadzielnica (lub koksownik, misa lub kamień), który przywołuje żywiołaki – ale żywiołaki są wrogie użytkownikowi, zamiast mu służyć.

Kryształowa kula sugestii: Nie działa jak kryształowa kula, ale tworzy złudne obrazy w umyśle patrzącego w nią. Potężne wersje tego przedmiotu mogą rzucać czar **Misja**.

Lustro przeciwieństw: Wszystkie osoby zaglądające w lustro zostają zaatakowane przez złe wersje samych siebie, dokładne kopie, wliczając w to czary i magiczne przedmioty. Kiedy odbicia zostaną zabite, zamieniają się w mgłę i wracają do lustra.

Medalion głośnego myślenia: Myśli noszącego amulet są „słyszalne" wszędzie w okolicy.

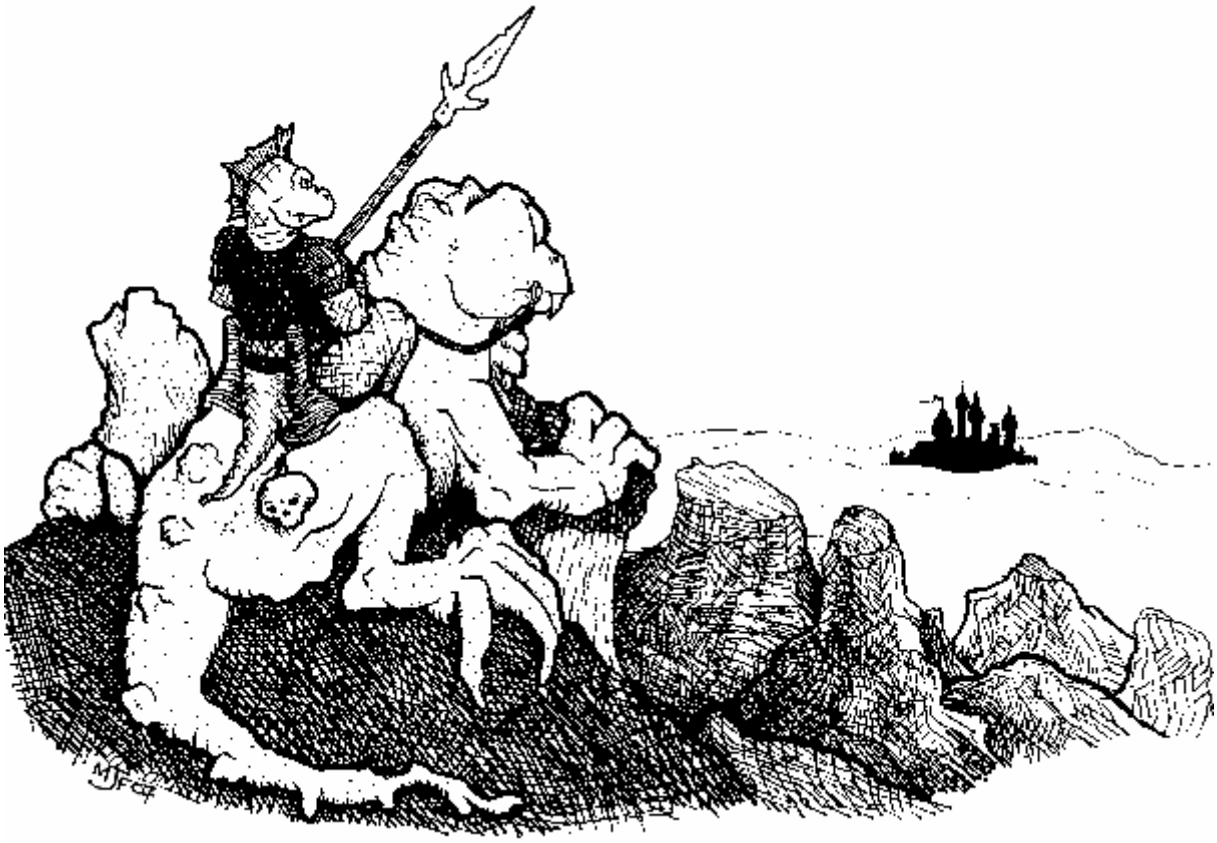
Róg zawalania się: Ten róg, jeżeli ktoś w niego zadmie, wytwarza niszczycielskie uderzenie skierowane do góry, które niszczy znajdujący się nad posiadaczem sufit i zawala go na niego.

Szata głupoty: Każdy, kto włoży tę szatę, zyska inteligencję przeciętnego ślimaka.

Tańczące buty: Te buty działają jak **Buty elfów** lub **Buty szybkości**, dopóki noszący je nie zacznie walczyć lub uciekać; wtedy nagle zacznie tańczyć, być może podskakując lub idąc krokiem walca.

Torba pochłaniania: Działa jak **Pojemna torba**, ale pożera każdy umieszczony w niej przedmiot w ciągu 1k4+1 godzin.

Zatruty płaszcz: Po założeniu tego płaszcza ciało posiadacza zostaje napełnione różnorakimi magicznymi truciznami, które zabijają go na miejscu bez rzutu obronnego.



DODATEK : TABELE WALKI

W drugim wydaniu Swords & Wizardry: Whitebox pojawił się inny system rozstrzygania rzutów na atak, który jest bliższy temu z oryginalnych zasad Gygaxa i Arnesona. Nie wymaga on zapisywania klasowego modyfikatora do ataku na karcie postaci – zamiast niego korzysta z tabel, przypisanych każdej z klas postaci i potworom. Jako gorący zwolennik rozstrzygania walki bez użycia tabel pozwoliłem sobie w wersji polskiej pozostawić system z wydania pierwszego, jeśli jednak ktoś byłby zainteresowany tym z drugiego, oto on:

ZASADY

Kiedy któryś z walczących wykonuje atak, należy rzucić k20. Atak odnosi skutek, jeżeli wynik na kostce jest większy lub równy od liczby podanej w odpowiedniej tabeli na przecięciu poziomu (lub liczby Kostek) atakującego i Klasy Pancerza obrońcy. W rzucie nie uwzględnia się modyfikatorów do ataku z klasy postaci i liczby Kostek potwora.

Tabela 55: Rzut na atak kapłana

	Klasa Pancerza [Rosnąca Klasa Pancerza] celu											
	9	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**
	[10]	**[11]**	**[12]**	**[13]**	**[14]**	**[15]**	**[16]**	**[17]**	**[18]**	**[19]**	**[20]**	**[21]**
Poziom	**Minimalny wynik na k20 potrzebny, by trafić przeciwnika o podanej Klasie Pancerza**											
1-3	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
4-5	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
6-7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
8	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
9	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Tabela 56: Rzut na atak maga

	Klasa Pancerza [Rosnąca Klasa Pancerza] celu											
	9	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**
	[10]	**[11]**	**[12]**	**[13]**	**[14]**	**[15]**	**[16]**	**[17]**	**[18]**	**[19]**	**[20]**	**[21]**
Poziom	**Minimalny wynik na k20 potrzebny, by trafić przeciwnika o podanej Klasie Pancerza**											
1-4	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
5-6	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
7-8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
9-10	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
11-12	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
13-14	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
15-16	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Tabela 57: Rzut na atak wojownika

	Klasa Pancerza [Rosnąca Klasa Pancerza] celu											
	9 [10]	**8 [11]**	**7 [12]**	**6 [13]**	**5 [14]**	**4 [15]**	**3 [16]**	**2 [17]**	**1 [18]**	**0 [19]**	**-1 [20]**	**-2 [21]**
Poziom	**Minimalny wynik na k20 potrzebny, by trafić przeciwnika o podanej Klasie Pancerza**											
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3-4	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
6-7	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
9-10	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Tabela 55: Rzut na atak potworów

	Klasa Pancerza [Rosnąca Klasa Pancerza] celu											
	9 [10]	**8 [11]**	**7 [12]**	**6 [13]**	**5 [14]**	**4 [15]**	**3 [16]**	**2 [17]**	**1 [18]**	**0 [19]**	**-1 [20]**	**-2 [21]**
Kostki	**Minimalny wynik na k20 potrzebny, by trafić przeciwnika o podanej Klasie Pancerza**											
<1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
3	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
6	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
8	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
10	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
13	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
14	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7
15+	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6

PUBLISHING YOUR OWN MATERIALS

SWORDS & WIZARDRY is all Open Game Content under the terms of Wizards of the Coast's Open Game License version 1.0a, with the exception of the trademarks "SWORDS & WIZARDRY," "S&W," "Ascending System AC," and "AAC" "S&W" is probably simultaneously a trademark of Smith & Wesson, but I don't think anyone will become confused about the products, so I can claim it for use on an RPG. In any case, I'll mention that I'm not affiliated with Smith & Wesson.

OPEN GAME CONTENT? WHAT DOES IT MEAN?

It means you can (basically) copy whatever parts of it you want, add your own content, change the content around, and publish the result. You have to comply with the terms of the Open Game License, which is reproduced below. If you don't care about mentioning any of the game's trademarks, that's all you have to do.

Also, under certain conditions, you can even use the SWORDS & WIZARDRY trademarks (S&W, SWORDS & WIZARDRY, Ascending System AC, and AAC) to indicate that your work is compatible with the game. As long as you follow the requirements, you can state that your resource "is compatible with the rules of SWORDS & WIZARDRY" or, "with the SWORDS & WIZARDRY rules" or, "with the SWORDS & WIZARDRY game." Here are those requirements:

THE SWORDS & WIZARDRY COMPATIBILITY-STATEMENT LICENSE (CSL):

You must state on the first page where you mention SWORDS AND WIZARDRY that "SWORDS & WIZARDRY, S&W, and Mythmere Games are the trademarks of Matthew J. Finch," and that you are not affiliated with Matthew J. Finch or Mythmere Games ™.

You must, when referring to the armor class of any creature or character, include both the descending AC and the Ascending System AC, with the Ascending System AC in brackets.

If you're using the license to commit legal fraud, you forfeit the right to continue using the license: specifically, if you are claiming compatibility with the rules of S&W, the claim must not constitute legal fraud, or fraud in the inducement, under the laws of the State of Texas. Note that this requirement is almost impossible to violate unintentionally—it's largely intended to keep me out of trouble, not to restrict legitimate statements of compatibility.

You must comply with the terms of the OGL.

In order to keep it clear which copy is the "real" copy when file-sharing begins, please set off your house rules in some way—boldface, italic, boxed text, or some other clear marker—and mention somewhere that these are the rules which vary from the official text of SWORDS & WIZARDRY.

Selling a full version of this game with your house rules incorporated into it is perfectly permissible, but you may not sell an effectively unchanged copy of the rules for money.

Your rights under this CSL cannot be revoked, and are perpetual, unless you breach the terms of the license, in which case your rights terminate.

If you comply with the above, you may state that your resource "is compatible with the rules of SWORDS & WIZARDRY" or, "with the SWORDS & WIZARDRY rules" or, "with the SWORDS & WIZARDRY game."

Swords & Wizardry

Imię

Klasa postaci i poziom

Światopogląd

CECHY

S

INT

MDR

KON

ZR

CHA

PUNKTY ŻYCIA

RZUT OBRONNY

DOŚWIADCZENIE

Modyfikator PD:

ZAKLĘCIA

0000
0000
0000
0000
0000
0000
0000
0000
0000
0000
0000
0000

WYPOSAŻENIE

KLASA PANCERZA

ATAK

MAJĄTEK

BROŃ

ZASADY SPECJALNE

ZNANE JĘZYKI

OPEN GAME CONTENT

Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License Version 1.0a (OGL).
This entire work is designated as Open Game Content under the OGL, with the exception of the trademarks "SWORDS & WIZARDRY," "S&W," and "Mythmere Games," and with the exception of all artwork. These trademarks, and the Trade Dress of this work (font, layout, style of artwork, etc.) are reserved as Product Identity.
Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License Version 1.0a (OGL).
This entire work is designated as Open Game Content under the OGL, with the exception of the trademarks "Swords & Wizardry," "S&W," and "Mythmere Games," and with the exception of all artwork. These trademarks, and the Trade Dress of this work (font, layout, style of artwork, etc.) are reserved as Product Identity.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affixsuch a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch
END OF LICENSE