

Black Hack

Polska Wersja Językowa

Autor: David Black

Tłumaczenie: Tomasz Misterka

Spis treści

Wstęp.....	4	Odpoczynek.....	11
Co to za gra?.....	4	Doświadczenie.....	11
Jak w nią grać?.....	4	Zdobycie poziomu.....	11
Statystyki postaci.....	4	Obciążenie.....	12
Wybierz klasę postaci.....	5	Broń klasowa.....	12
Kup ekwipunek.....	5	Spotkania losowe.....	12
Punkty Ochrony.....	5	Reakcje stworzeń.....	12
Ograniczenia zbroi.....	5	Odpędzanie nieumarłych.....	13
Rzuty Obronne.....	7	Kości zużycia.....	13
Tura gracza.....	7	Magiczne przedmioty.....	13
Czas i tury.....	7	Wojownik.....	14
Poruszanie się i odległości.....	8	Łotr.....	15
Inicjatywa.....	8	Kleryk.....	16
Kostka Trafień potworów.....	8	Mag.....	17
Atak, obrona i trafienia.....	9	Rzucanie zaklęć.....	18
Broń dwuręczna.....	9	Komórki zaklęć Kleryka.....	19
Trafienia krytyczne.....	9	Komórki zaklęć Maga.....	19
Śmierć i umieranie.....	10	Boskie Zaklęcia.....	20
Mocni Przeciwnicy.....	10	Zaklęcia Sztuki.....	23
Leczenie.....	10	Przykład gry.....	30
Ułatwienia i Utrudnienia.....	11	Licencja.....	32

Wstęp

Jest to pierwsza (wersja 1.2), OSR'owa edycja Hacka, stworzona przez Davida Blacka.

Zawiera w sobie elementy pochodzące z „oryginalnej” epoki gier rpg oraz współczesnych teorii, wykorzystujących kostkę k20 (dwudziestościenną).

Podziękowania:

W losowej kolejności — Peter Regan, Tony Tucker, Olav Nygård, Chris McDowall, Mick Reddick, Eric Nieudan, Brian Wille, Jarret Crader, Greg Welty, Wszystkim „Brodaczom”, za ich wkład w rozwój gry, założyci UK OSR Hangouts, każdemu, kto wsparł akcję na Kickstarterze (jesteście wspaniali!) i wszystkim tym, którzy przyłożyli swoją rękę do rozwoju naszego hobby.

Co to za gra?

Black Hack (BH) to klasyczna gra fabularna, do której potrzebne są kartki papieru, ołówki i kostki – jej podstawą są oryginalne zasady z 1970 roku, ale poszczególne elementy zostały zmienione, by jak najlepiej oddać ducha starszkołnych gier fabularnych.

Jak w nią grać?

Efekt każdego działania podejmowanego przez postać, które może zakończyć się porażką, powinien być sprawdzony za pomocą testu na związaną z nim statystykę. By odnieść sukces, gracz musi wyrzucić mniej niż jej wartość na kostce dwudziestościennej (k20).

Potwory nie wykonują testów – postacie muszą uniknąć ich ataków, odpowiednimi testami. Jedyny moment, w którym rzuca się za potwory, to ustalenie ile zadały trafię.

Statystyki postaci

Statystyki postaci są losowane serią rzutów 3k6 (trzy kostkami sześciennymi), w następującej kolejności: **Siła**, **Zręczność**, **Wytrzymałość**, **Inteligencja**, **Mądrość**, **Charyzma**.

Jeśli wyrzucisz którąś z nich w wysokości 15+, następną generujesz, rzucając 2k6+2, a potem kontynuujesz z 3k6, do końca lub póki nie wyrzucisz kolejnej w wysokości 15+. Gdy wszystkie statystyki zostaną wylosowane, możesz zamienić między sobą wartości dwóch z nich.

Wybierz klasę postaci

Masz do wyboru cztery klasy. **Wojownik**, **Kleryk**, **Mag** i **Łotr** – od wybranej klasy zależy, jak dużo obrażeń będziesz mógł zadawać, ile trafień jesteś w stanie otrzymać oraz jakie masz unikalne umiejętności.

Kup ekwipunek

Każda nowa postać zaczyna z 3k6*10 monet, które może wydać na zakup ekwipunku. Już na samym początku posiada również ubranie i jednoręczną broń, dozwoloną przez jej klasę.

Punkty Ochrony

Zbroje zapewniają ochronę, przez zmniejszenie otrzymywanych obrażeń. Każdy z typów zbroi może zredukować inną ilość obrażeń. Podczas odpoczynku, zbroja może być naprawiona, co przywraca **Punkty Ochrony**. Jeśli postać lub potwór użyją zbroi, by zmniejszyć obrażenia o jej maksymalną wartość, będą zbyt zmęczeni lub ranni, by zrobić to ponownie. Po takim jej użyciu będą otrzymywać pełne obrażenia.

Typ	Przeszywanica	Zbroja Skórzana	Kolczuga	Zbroja Płytowa	Mała tarcza	Duża tarcza
Punkty	2	4	6	8	2	4

Potwory mają jeden Punkt Ochrony (maksymalnie 10) za każdą **Kostkę Trafień** powyżej pierwszej, by to określić, po prostu odejmij jeden od ilości ich Kostek Trafień. Mogą również nosić tarcze.

Ograniczenia zbroi

Jeśli postać używa zbroi, która nie jest przeznaczona dla jej klasy, gracz dodaje wartość wszystkich Punktów Ochrony do każdego rzutu związanego z jej atakiem lub próbą uniknięcia obrażeń.

Przedmiot	Cena	Kości zużycia	Uwagi
Przeszywanica	50	-	2 Punkty Ochrony
Zbroja Skórzana	100	-	4 Punkty Ochrony
Kolczuga	350	-	6 Punktów Ochrony
Zbroja Płytowa	600	-	8 Punktów Ochrony
Mała / Duża Tarcza	50/100	-	2/4 Punkty Ochrony
Plecak	5	-	Można nieść +2 przedmioty
Butelka oleju	2	k6	-
Narzędzia	2	-	-
Święty Symbol	25	-	+2 do Mądrości podczas testu odpędzania
Woda Święcona	25	k4	-
Żelazne kolce	1	-	-
Latarnia	10	-	-
Lusterko	5	-	-
Suchy prowiant	15	k8	-
Świeże jedzenie	5	k4	-
Lina	1		Około 20 m. (50')
Mały / Duży Worek	1/2	-	-
Narzędzia Złodziejskie	25	-	-
Krzesiwo i Hubka	3	-	-
Pochodnie	1	k6	Każda pochodnia ma swoją kostkę zużycia.
Bukłak	1	k6	-
Wino	1	-	-
Zestaw Typowych Ziół	10	k8	
Tyczka	1	-	Około 4 metrów (10')
Kołczan Strzał / Bęłtów	10	k10	-
Broń dwuręczna	50	-	-

Rzuty Obronne

W Black Hacku nie ma rzutów obronnych. Zamiast tego, gracze wykonują testy na odpowiednie statystyki, gdy jakieś zaklęcie, pułapka lub inny efekt może im zagrozić. Poniższa tabelka ilustruje ideę. Przeczytaj też poradę umieszczoną w rozdziale **Mocni Przeciwnicy**.

Siła	Zręczność	Wytrzymałość
Fizyczne obrażenia, których nie da się uniknąć.	Fizyczne obrażenia, które da się uniknąć.	Trucizna, choroba lub śmierć
Inteligencja	Mądrość	Charyzma
Opieranie się czarom i magii.	Niewrażliwość na oszustwa i iluzje.	Negowanie Uroków.

Tura gracza

Podczas swojej tury kierujesz swoją postacią, która może się poruszać, walczyć, szukać niezwykłych rzeczy, rozmawiać z Bohaterami Niezależnymi i rzucać zaklęcia – po prostu robisz różne rzeczy w fantastycznym świecie. Często będziesz testować statystyki swojej postaci, by poznać efekty jej działań.

Czas i tury

Są dwie istotne miary czasu – **Chwile (rundy)** i **Minuty (tury)**. Chwile są używane podczas walki i szybko zmieniających się, niebezpiecznych scen a Minuty, gdy podróżujesz, eksplorujesz teren i szukasz przygód. Mistrz gry może zmieniać ten zakres czasu tak bardzo, jak tego potrzebuje przygoda, zastępując je godzinami, dniami, a nawet miesiącami.

Poruszanie się i odległości

W Black Hacku używane są cztery, abstrakcyjne miary odległości, zamiast dokładnych liczb: **bezpośredni**, **bliski**, **daleki** i **odległy**. W swojej turze każda postać może przemieścić się na bliską odległość, jako część jej akcji, w dowolnym momencie. Może też poświęcić swoją akcję, by przenieść się na daleką odległość. Wszystko, co mieści się poza dystansem dalekim, jest określane jako odległe i wymaga poświęcenia trzech ruchów.

Ten system jest opracowany tak, by wspierać raczej narracyjne opisy, niż pilnować konkretnych pól i odległości. Jeśli będziesz potrzebować łatwej konwersji, z opracowanych już szybkości poruszania lub odległości (np. efektów zaklęć lub obszarów efektów), użyj poniższej tabeli:

Bezpośrednio	Blisko	Daleko
0 – 5 stóp	5 – 60 stóp	60 – 120 stóp
0 – 2 metry	2 – 25 metrów	25 – 50 metrów

Inicjatywa

Gdy dochodzi do walki, trzeba określić, w jakiej kolejności są przeprowadzane działania. Każda postać testuje swoją Zręczność. Ci, którym się udało, działają przed przeciwnikami jako grupa, wewnątrz której muszą ustalić kolejność samodzielnie. Ci, którym się nie udało, wykonają akcje po przeciwnikach.

Kostka Trafień potworów

Kostka Trafień (KT) potworów reprezentuje ich poziom i liczbę kostek k8, używanych do określenia trafień, jakie mogą wytrzymać.

Atak, obrona i trafienia

Kiedy postać atakuje przeciwnika, musi wyrzucić na kostce mniej, niż wynosi jej Siła (atak bezpośredni) lub Zręczność (atak z dystansu). Analogicznie, gdy przeciwnik atakuje, postać rzuca kostką na Siłę przeciwko atakom bezpośrednim i Zręczność przeciwko dystansowym, aby uniknąć trafień. Najczęściej to Mistrz Gry określa, którą statystykę postać ma testować.

Trafienia zadawane przez atak, zależą od klasy postaci lub KT potwora.

Aby wykonać atak bezpośredni, przeciwnik musi być w bezpośredniej odległości, ataki dystansowe na takich przeciwników są możliwe, ale atakujący ma wtedy utrudnienie.

Potwory zadają trafienia w zależności od ich KT – zgodnie z poniższą tabelą, ale jeśli preferujesz uzależnić je od innych statystyk (np. dostępnych w używanym module), zrób to.

Broń dwuręczna

Większa, bardziej śmiertelna broń wymaga dodania +2 do każdego testu. Zadaje więcej trafień, ale jest jej trudniej używać.

Trafienia krytyczne

Jeśli gracz wykonujący atak wyrzuci na kostce 1, podwaja wynik kostki trafień, którą rzuca. Jeśli, unikając ataku, wyrzuci 20, otrzymuje podwójne trafienia. Punkty Ochrony są używane normalnie.

KT Potwora	Trafienia		KT Potwora	Trafienia
1	k4 (2)		6	k6+k8 (7)
2	k6 (3)		7	2k8 (8)
3	2k4 (4)		8	3k6 (9)
4	k10 (5)		9	2k10 (10)
5	k12 (6)		10	k10+k12 (11)

Śmierć i umieranie

Gdy postać straci wszystkie **Punkty Trafień (PT)**, pada nieprzytomna i jest traktowana jako wyłączona z akcji. Gdy walka dobiegnie końca lub niebezpieczeństwo minie, postacię wyłączone z akcji rzucają kostką, by sprawdzić jaki efekt nastąpił z opisanych w poniższej tabeli. Jeśli przeżyły – otrzymują 1k4 PT.

Jeśli postacie przegrały walkę lub nie są w stanie uleczyć swoich ciał, giną na zawsze!

Mocni Przeciwnicy

Jeśli spotykacie przeciwników o KT wyższym od poziomów postaci, dodajcie +1 do każdego rzutu gracza na dowolny test atrybutu, wykonywany podczas wyzwania lub walki pomiędzy nimi. Postacie na poziomie 3, które bronią się przeciwko potworom o KT 5, dodają 2 do wyrzuconych wartości na kostce.

Leczenie

Postacie mogą uzyskać Punkty Trafień z zaklęć, eliksirów i umiejętności. Nigdy nie mogą posiadać więcej, niż wynosi ich maksymalna liczba PT i nigdy nie mogą mieć ich mniej niż zero. Gdy jest podejmowana próba leczenia postaci wyłączonej z akcji, przyjmij, że ma 0 PT i dodawaj w górę. Taka postać wstaje na nogi i może dalej działać.

1k6	Efekt wyłączenia z akcji
1	Po prostu ogluszony.
2	Rozbita głowa – utrudnienie we wszelkich testach przez kolejną godzinę.
3	Połamane kości – Siła, Zręczność i Wytrzymałość tymczasowo są zmniejszone o 2 do następnego dnia.
4	Okaleczony – Siła i Zręczność są na stałe zmniejszone o 2.
5	Oszpecony – Charyzma jest zmniejszona do 4.
6	Martwy.

Ułatwienia i Utrudnienia

Mistrz Gry może zdecydować, że pewne działania mają większą lub mniejszą szansę powodzenia. W takim wypadku gracz rzuca dwoma kostkami k20 podczas testu. Jeśli jest on ułatwiony, brany jest pod uwagę niższy wynik. Przy teście utrudnionym – wyższy.

Odpoczynek

Jeśli postacie odpoczywają przez godzinę, mogą zregenerować Punkty Ochrony. Raz na dzień, po odpoczynku, mogą również rzucić Kostką Trafień zgodną z ich klasą i odzyskać taką liczbę Punktów Trafień.

Doświadczenie

Poszukiwacze przygód nabierają doświadczenia poprzez pokonywanie i obchodzenie przeciwności. Zabicie jednego Kobolda nie nauczy ich zbyt wiele. Przetwanie w lochu, zrealizowanie zadania albo po prostu wycofanie się, by móc opowiedzieć komuś co się w danym miejscu dzieje, to rzeczy, które dają naukę i rozwijają postać. Zapomnij o starym systemie doświadczenia.

Za każdą sesję / zbadany poziom lochu / wykonane zadanie / ważne wydarzenie, które postać przetrwała, otrzymuje ona poziom.

Mistrz Gry decyduje, które elementy gry go dają i ta decyzja powinna być stała podczas kampanii – a Mistrz Gry powinien jasno zakomunikować graczom, jakie działania powodują rozwój ich postaci.

Zdobycie poziomu

Gdy postać zdobywa poziom, jej maksymalna ilość Punktów Trafień zwiększa się, poprzez rzut odpowiednią kostką, adekwatną do jej klasy. Grający powinien również rzucić 1k20 na każdą ze statystyk. Jeśli wyrzuci więcej, statystyka zwiększa się o 1 punkt.

Obciążenie

Postać może nieść ilość rzeczy ograniczoną przez jej Siłę, bez żadnych negatywnych efektów. Jeśli przekroczy ten limit, jest przeciążona i wszelkie testy atrybutów są wykonywane z utrudnieniem – również poruszanie się jest ograniczone do zasięgu bliskiego. Nikt nie może nieść więcej niż jego podwojona Siła.

Broń klasowa

Jeśli postać używa broni, która nie jest zgodna z jej klasą, testy walki są wykonywane z utrudnieniem.

Spotkania losowe

Mistrz Gry powinien rzucić k4 **co 15 minut realnego czasu gry** (zwróć na to uwagę). Rezultat 1-2 oznacza spotkanie z losowo wybranym stworzeniem albo zgubienie się przez najbliższe minuty (turę).

Reakcje stworzeń

Niektóre stworzenia i Bohaterowie Niezależni mają ustalone osobowości i cele, które pomagają Mistrzowi Gry w odgrywaniu ich zachowań i reakcji przed postaciami. Część z nich może mieć je określone losowo. Jeśli tak jest, sprawdź ich reakcję w poniższej tabeli.

k8	Reakcja
1	Uciekają, rzuć ponownie.
2	Starają się uniknąć spotkania.
3	Chcą handlować.
4	Oferują pomoc.
5	Pomyliły postacie z sojusznikami.
6	Próbują oszukać postacie (rzuć ponownie).
7	Szykują się do walki.
8	Próbują porwać / zabić / zjeść postacie.

Odpędzanie nieumarłych

Kleryk może podjąć próbę odpędzenia nieumarłych znajdujących się w pobliżu podczas swojej akcji. By to zrobić, muszą zdać z sukcesem test na Mądrość przeciwko każdej grupie stworów, które próbuje odegnąć, dodając ich KT do rzutu. Jako Mistrz Gry decydujesz, które stwory należą do której grupy.

Nieumarłe stwory, które zostają odegnane przez Kleryka, muszą wydać cały swój ruch (włącznie z akcją, którą też wydają na ruch), by się od niego oddalić na 2k4 rundy.

Kości zużycia

Każdy przedmiot, wpisany na liście ekwipunku, który ma Kości zużycia, jest traktowany jako zużywający się (ograniczony). Gdy jest używany, w następnej Minucie (turze) wykonywany jest test jego kostką zużycia. Wynik 1-2 oznacza, że kostka jest zmniejszana o jeden poziom zgodnie z poniższą kolejnością:

k20 > k12 > k10 > k8 > k6 > k4.

Jeśli wypadnie 1-2 na k4, przedmiot jest zużyty i uważa się go za stracony.

Magiczne przedmioty

Większość magicznych przedmiotów dodaje +1 do atrybutu, który jest testowany i +1 do każdej kostki obrażeń. Silniejsze bronie (+2 / +3) mogą być również znalezione, jeśli Mistrz Gry zdecyduje się je wprowadzić.

Magiczna zbroja podwaja ilość Punktów Ochrony, którą ma zwykła zbroja tego samego typu. Magiczna kolczuga ma 12 Punktów Ochrony. Ich działanie jest takie samo jak w wypadku zwykłej zbroi.

Tradycyjne gry z nurtu OSR ograniczają działanie magicznych przedmiotów do +1 lub +2 do rzutów ataku i obrony. Jeśli Mistrz Gry chce wprowadzić mocniejsze magiczne pancerze, dla postaci na wyższych poziomach, może rozważyć potrojenie Punktów Ochrony.

Wojownik

- Początkowe Punkty Trafień: k10+4,
- Punkty Trafień na Poziom / Odpoczynek: 1k10,
- Broń i Zbroja: Dowolna, może używać każdej.
- Zadawane trafienia: 1k8 / 1k6 wręcz lub bronią improwizowaną.

Zdolności specjalne:

- Raz na godzinę, podczas walki, Wojownik może zregenerować k8 straconych Punktów Trafień.
- Jako część jego akcji, Wojownik może wykonać dodatkowy atak na każdy swój poziom.
- Jeśli Wojownik nie zda testu na Siły lub Zręczności i otrzyma trafienia w wyniku ataku, może poświęcić swoją tarczę (która ulega zniszczeniu), o ile jej używa, w zamian ignorując obrażenia.

Awans na kolejny poziom:

- Rzuć, by sprawdzić, czy możesz podnieść atrybut. Na Siłę i Zręczność rzuć dwa razy.

Łotr

- Początkowe Punkty Trafień: k6+4,
- Punkty Trafień na Poziom / Odpoczynek: 1k6,
- Broń i Zbroja: Wszystkie miecze, łuki, sztylety, przeszywanice, skórznie i małe tarcze.
- Zadawane trafienia: 1k6 / 1k4 wręcz lub bronią improwizowaną.

Zdolności specjalne:

- Rzuć z ułatwieniem, gdy testujesz Zręczność, by uniknąć obrażeń lub efektów pułapki i magicznych urządzeń.
- Rzuć z ułatwieniem, gdy atakujesz od tyłu. Twoje obrażenia w takiej sytuacji wynoszą 2k6 / 2k4 + poziom łotra.
- Rzuć z ułatwieniem, gdy wykonujesz precyzyjne działania, wspinasz się, nasłuchujesz, skradasz, próbujesz odczytać inskrypcje i otwierać zamki.

Awans na kolejny poziom:

- Rzuć, by sprawdzić, czy możesz podnieść atrybut. Na Zręczność lub Mądrość rzuć dwa razy.

Kleryk

- Początkowe Punkty Trafień: k8+4,
- Punkty Trafień na Poziom / Odpoczynek: 1k8,
- Broń i Zbroja: Wszystkie bronie obuchowe, przeszywanice, skórznie, kolczugi i wszystkie tarcze.
- Zadawane Trafienia: 1k6 / 1k4 wręcz lub bronią improwizowaną.

Zdolności specjalne:

- Rzuć z ułatwieniem, gdy testujesz Wytrzymałość, by uniknąć obrażeń od trucizny lub sparaliżowania.
- Kleryk może zużyć swoją akcję na odpędzenie wszystkich znajdujących się w pobliżu nieumarłych, testując swoją Mądrość i dodając KT potworów do rzutu.

Awans na kolejny poziom:

- Rzuć, by sprawdzić, czy możesz podnieść atrybut. Na Siłę lub Mądrość rzuć dwa razy.

Boskie moce:

- Począwszy od drugiego poziomu, Klerycy mogą rzucać zaklęcia pochodzące od ich bogów. Ich ilość na dzień jest ograniczona – sprawdź rozdział „Rzucanie zaklęć”.

Księga zaklęć:

- Klerycy rozpoczynają grę z olbrzymią księgą zaklęć, zawierającą 1k4 czarów z pierwszego poziomu boskich zaklęć i 2 czary z drugiego poziomu boskich zaklęć.

Mag

- Początkowe Punkty Trafień: k4+4,
- Punkty Trafień na Poziom / Odpoczynek: 1k4,
- Broń i Zbroja: jednoręczny miecz i długi kij.
- Zadawane Trafienia: 1k4 / 1 wręcz lub bronią improwizowaną.

Zdolności specjalne:

- Rzuć z ułatwieniem, gdy testujesz Inteligencji, by uniknąć obrażeń, efektów magii lub magicznych urządzeń.

Awans na kolejny poziom:

- Rzuć, by sprawdzić, czy możesz podnieść atrybut. Na Inteligencję lub Mądrość rzuć dwa razy.

Zaklęcia Sztuki:

- Magowie mogą rzucić pewną ilość zaklęć sztuki w ciągu dnia. Sprawdź rozdział „Rzucanie zaklęć”.

Księga zaklęć:

- Magowie rozpoczynają grę z olbrzymią księgą zaklęć, zawierającą 1k4+2 czarów z pierwszego poziomu zaklęć sztuki i 2 czary z drugiego poziomu zaklęć sztuki.

Rzucanie zaklęć

Magowie i Klerycy mają możliwość rzucania zaklęć sztuki lub (odpowiednio) boskich, których listy znajdują się poniżej.

Mogą rzucić dowolne ze znanych sobie zaklęć poprzez przeczytanie go z ich księgi albo mogą zapamiętać ilość zaklęć równą ich poziomowi i rzucać je bez pomocy księgi.

Są ograniczeni również ilością „komórek czarów”, które mogą rzucić każdego dnia – tak, jak jest to pokazane w poniższych tabelach. Reprezentuje to ich „magiczną energię” i jej cenę za każde zaklęcie w dłuższym czasie. Gdy ich komórki czarów się skończą, nie mogą już tego dnia rzucić więcej zaklęć.

Podczas rzucania zaklęć Mag / Kleryk sprawdza swoją Inteligencję / Mądrość – dodając poziom czaru do rzutu. Jeśli mu się nie uda, zmniejsza ilość dostępnych komórek czarów z odpowiedniego poziomu o jedną. **Zapamiętany czar nie znika z pamięci.**

Po 8-godzinnym odpoczynku, komórki zaklęć się odnawiają do poziomu maksymalnego.

Jeśli zaklęcie, z tradycyjnej gry OSR lub jakiejś innej wymaga od przeciwnika wykonania testu, rzucający zaklęcie musi pokonać również jego obronę. Dodaj jej wartość do efektu rzutu (przypomnij sobie rozdział „Mocni Przeciwnicy”).

Kleryk pierwszego poziomu nie ma żadnej komórki czarów. Kleryk drugiego poziomu ma jedną na czar pierwszego poziomu itd.

Komórki zaklęć Kleryka

W kolumnach są umieszczone poziomy zaklęć. W wierszach poziomy kleryka.

	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

Komórki zaklęć Maga

W kolumnach są umieszczone poziomy zaklęć. W wierszach poziomy maga.

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1

Boskie Zaklęcia

Poziom 1:

- Leczenie lekkich ran: Przywraca 1k8 Punktów Trafień bliskiemu celowi.
- Wykrycie zła: Wszystko, co ma złą aurę, rozjaśnia się blaskiem – 5 minut.
- Światło: Tworzy łagodne światło, wydobywające się z pobliskiego punktu lub obiektu – 1 godzina.
- Ochrona przed złem: Ułatwienie we wszystkich testach obrony pochodzących od źródła zła – 1 godzina.
- Oczyszczenie jedzenia i picia: Usuwa wszelkie trucizny ze wszystkich napojów i jedzenia znajdującego się w pobliżu.

Poziom 2:

- Błogosławieństwo: Sojusznicy znajdujący się w pobliżu otrzymują +1 do statystyk, gdy wykonują ataki i rzuty obronne – 1 godzina.
- Odnajdywanie pułapek: Pozwala wykryć pobliskie pułapki – 10 minut.
- Zatrzymanie osoby: Paraliżuje 1k4 pobliskie cele. W każdej turze wykonaj test Mądrości, by sprawdzić, czy efekt się utrzymał.
- Cisza: Magiczna cisza otacza wszystko wokół celu – 1 godzina.
- Rozmowa ze Zwierzętami: Możesz rozumieć i rozmawiać ze zwierzętami – 1 godzina.

Poziom 3:

- Światło dnia: Pobliski obszar zostaje oświetlony mocnym światłem, adekwatnym do słonecznego blasku – 1 godzina.
- Wyleczenie Choroby: Leczy pobliski cel ze wszystkich chorób.
- Wykrycie Obiektu: Pozwala poznać kierunek, w którym znajduje się znany obiekt – 1 minuta / poziom.
- Modlitwa: Wszyscy pobliscy sojusznicy mają ułatwienie podczas rzutów obrony – 1k4 rundy.
- Usunięcie klątwy: Usuwa przekleństwo z pobliskiego celu.
- Rozmowa z Martwym: Martwe ciało jest w stanie odpowiedzieć na 3 pytania.

Poziom 4:

- Stworzenie jedzenia / napoju: Tworzy wystarczającą ilość jedzenia / napoju, by zaspokoić potrzeby znajdujących się w pobliżu stworzeń przez jeden dzień.
- Leczenie poważnych ran: Przywraca 3k8+3 Punktów Trafień pobliskiemu celowi.
- Neutralizacja trucizny: Usuwa / uodparnia na truciznę z pobliskiego jej źródła – 10 minut.
- Ochrona przed złem: Pobliscy sojusznicy otrzymują 6 tymczasowych Punktów Ochrony przeciwko złym istotom – 10 minut.

Poziom 5:

- Połączenie: Kleryk łączy się ze swym bóstwem, które odpowiada na 3 pytania – 10 minut.
- Rozproszenie zła: Rozprasza pobliskie boskie (Złe) zaklęcie.
- Palec śmierci: Wybierz pobliski cel i sprawdź swoją Mdr, jeśli zdałeś, cel jest wyłączony z walki.
- Plaga: Sprawdź swoją Mdr dla wszystkich pobliskich celów, jeśli się uda, tracą 2k8 Punktów Życia przez następne 1k6 rund.
- Rozkaz: Zmusz pobliską istotę do wykonania polecenia.
- Podniesienie Umarłego: Przywróć pobliski cel do życia, o ile nie zginął później niż 7 dni temu.

Poziom 6:

- Animacja obiektu: Daj pobliskiemu obiektowi możliwość prostego poruszania się i podstawowej inteligencji – 10 minut.
- Bariera Ostrzy: Pobliski obszar zmienia się w wirującą ścianę ostrzy. Sprawdź swoją Mdr, by zaatakować nią obiekty z bezpośredniej odległości (3k8) – 10 minut.
- Przyzwanie żywiołka: Przyzywa żywiołka z ilością KT równą poziomowi kleryka – 1 godzina.
- Odnajdywanie Ścieżki: Poznajesz drogę do wybranego miejsca – 1 godzina.
- Rozmowa z potworami: Możesz rozmawiać i rozumieć potwory – 1 godzina.
- Powrót: Daje możliwość teleportacji do miejsca, w którym to zaklęcie było wypowiedziane – 1 rok.

Poziom 7:

- Eteryiczny sługa: Przyzywa sługę, który może przynosić odległe obiekty.
- Astralne widmo: Tworzy awatara rzucającego na wybranym planie – 1 godzina.
- Kontrola pogody: Pozwala kontrolować pogodę na pobliskim terenie, w dowolny sposób – 10 minut.
- Trzęsienie ziemi: Sprawdź swoją Mdr przeciwko wszystkim pobliskim celom, powodzenie wyłącza je z walki.
- Święte Słowo: Pobliskie istoty posiadające mniej niż 5 KT umierają, te z 6-10 KT są sparaliżowane na 1k4 tury.
- Powietrzna podróż: Zamieniasz się w mgłę i z powrotem, zgodnie ze swoją wolą – 1 dzień.
- Przywrócenie: Przywraca wszystkie stracone poziomy podczas starcia z potworami posiadającymi wyszanie poziomu.

Zaklęcia Sztuki

Poziom 1:

- Urok: Pobliski cel znajduje się pod kontrolą. W każdej turze sprawdzaj Mdr, czy nadal udaje się ją utrzymać.
- Wykrycie magii: Wszystko w pobliskiej odległości, co jest magiczne, świeci – 5 minut.
- Światło: Tworzy łagodne światło, wydobywające się z pobliskiego punktu lub obiektu – 1 godzina.
- Magiczny pocisk: Bliskie, dalekie lub odległe cele otrzymują 1k4 trafień / poziom rzucającego.
- Tarcza: Otrzymujesz 2 Punkty Ochrony / poziom.
- Uśpienie: usypia istoty, których łączna ilość KT wynosi 4k6 – 8 godzin.

Poziom 2:

- Ciemność: Tworzy ciemność okrywającą pobliski obszar, która blokuje wszystkie możliwości widzenia – 1 godzina.
- Niewidzialność: Pobliskie stworzenie staje się niewidzialne, dopóki nie zaatakuje lub czar nie zostanie rozproszony.
- Kołatka: Zamek w pobliskich drzwiach lub same drzwi się otwierają.
- Lewitacja: Rzucający unosi się do sześciu stóp (około 2,5 metra) nad ziemią – 10 minut / poziom.
- Pajęczyna: Tworzy pułapkę na pobliskim obszarze, która unieruchamia cel. Sprawdź Mądrość co godzinę, by zobaczyć, czy efekt dalej działa.

Poziom 3:

- Widzenie w ciemnościach: Umożliwia widzenie w absolutnej ciemności – 10 minut / poziom.
- Rozproszenie magii: Usuwa pobliskie zaklęcia sztuki.
- Kula ognia: 1k6 pobliskich stworzeń otrzymuje 1k6 / poziom rzucającego trafień.
- Czytanie języków: Umożliwia czytanie we wszystkich językach, również magicznych – 10 minut.
- Magiczne usta: Tworzy iluzję magicznych ust, które powtarzają ustaloną kwestię wszystkim pobliskim stworzeniom.

Poziom 4:

- Dezorientacja: 2k6 pobliskich stworzeń musi wykonać natychmiast test reakcji.
- Wrota wymiarów: Teleportuje cel do odległego miejsca.
- Polimorfia: Zmienia kształt rzucającego lub celu w inny.
- Usunięcie klątwy: Usuwa przekleństwo z pobliskiego celu.
- Ściana ognia / lodu: Na pobliskim obszarze powstaje ściana złożona z ognia lub lodu. Wykonaj test Mądrości, by zaatakować nią pobliskie cele (3k6) – 10 minut.
- Ściana kamienia / żelaza: Na pobliskim obszarze powstaje ściana złożona z żelaza lub kamienia – 1 godzina.

Poziom 5:

- Animacja umarłych: Tworzy 2k4 szkieletów / zombie z KT równym poziomowi rzucającego, z pobliskich ciał.
- Chmura śmierci: Za każdą istotę z KT równym 5 lub mniej, która znajdzie się w jej zasięgu, wykonaj test Inteligencji. Jeśli się powiedzie, istota jest wyłączona z akcji – 1 godzina.
- Stworzenie żywiołaka: Tworzy żywiołaka wybranego typu z 3k4 KT.
- Kontakt z wyższym planem: Możesz zadać jedno pytanie / poziom.
- Oszołomienie: Redukuje Inteligencję pobliskich celów do 4 – 10 minut / poziom.
- Telekineza: Przesuwa pobliskie obiekty – 1 godzina.
- Teleportacja: Przenosi pobliski obiekt do dowolnego miejsca znanego rzucającemu.

Poziom 6:

- Strefa antymagii: Tworzy w najbliższym otoczeniu wokół rzucającego strefę blokującą wszelką magię.
- Zakłęcie śmierci: 2k8 pobliskich celów z KT 7 lub mniej umiera.
- Dezintegracja: Zmienia pobliski cel lub obiekt w pył.
- Niewidoczny prześladowca: Przyzywa międzywymiarowego potwora, który wykonuje jedno zadanie.
- Ciało-kamień: Zmienia pobliskie ciało w kamień lub odwrotnie.

Poziom 7:

- Ograniczone życzenie: Zmienia rzeczywistość w pewnym ograniczonym zakresie lub czasie.
- Słowo mocy, Giń: Pobliski cel z 50 Punktami Trafień lub mniej ginie i nie może być ożywiony.
- Wezwanie demona: Przyzywa demona z 2KT / poziom rzucającego.
- Rój meteorów: Efekt analogiczny jak rzucenie kuli ognia cztery razy.
- Zatrzymanie czasu: Zatrzymuje czas w najbliższej okolicy na 1k4+1 rund.

Stworzenie		KT	Specjalne akcje
Punkty Trafień: 1k8, Trafienia 1k4 (2)			
Człowiek berserker		1	Utrudnienie podczas rzutów obronnych, gdy Berserker atakuje.
Gigantyczny wampir	nietoperz	1	Dodatkowe 1k6 obrażeń w następnej rundzie po ataku.
Goblin		1	Ma tylko 1k6 Punktów Życia.
Hobgoblin		1	Zazwyczaj posiada zapasową tarczę, gdy jego główna się zużyje.
Kudłaty demon		1	2 ataki pazurami (1k12) i 1 ugryzienie (1k4), połowa obrażeń z broni niemagicznej.
Ognisty żuk		1	Gruczoły świetlne mają kostkę zużycia k8.
Śmiertelna stonoga		1	Ugryzienie wymaga dodatkowego testu Wytrzymałości. Niezdany kończy się wyłączeniem z akcji.
Punkty Trafień: 2k8, Trafienia: 1k6 (3)			
Gigantyczny wojownik	mrówczy	2	Zatrute ugryzienie 1k6 + test Wytrzymałości. Niezdany to dodatkowe 2k6 obrażeń.
Ghul		2	2 ataki pazurami (1k3) i 1 ugryzienie (1k4), test na Wytrzymałość lub paraliż.
Trupie pnącza		2	Gryzie (1), ma 6 oplątujących macek, test na Wytrzymałość lub paraliż.
Wielka pijawka		2	Wysysa poziom, natychmiast po zadaniu obrażeń.

Stworzenie	KT	Specjalne akcje
Punkty Trafień: 3k8, Trafienia: 2k4 (4)		
Cień	3	Dotyk (1k4 i -1 Siły), może być trafiony tylko magiczną bronią.
Harpia	3	Śpiewa – test Charyzmy lub postacie się do niej zbliżają.
Mimik	3	Może zmienić kształt w dowolnej chwili, utrudnienie przy testach magii.
Strach	3	Wszystkie testy zręczności są utrudnione.
Strzyga	3	Może być zraniona tylko magiczną lub srebrną bronią, wysysa 1 poziom / trafienie.
Szczurołak	3	Nie można uzyskać ułatwienia podczas próby zaskoczenia szczurołaka.
Punkty Trafień: 4k8, Trafienia k10 (5)		
Eteryiczny ogar	4	Może się teleportować w pobliże przeciwnika raz na walkę.
Gargulec	4	2 ataki pazurami (1k4) + ugryzienie (1k4) + atak rogiem (1k6).
Galaretowaty sześcian	4	Przy dotknięciu test Wytrzymałości albo paraliż. Niewrażliwy na zimno i błyskawice.
Niedźwiedź Grizzly	4	Dwa ataki pazurami (1k3), jeśli oba trafią uścisk 1k8.
Ogr	4	Wszelkie testy Charyzmy przeciwko niemu mają ułatwienie.
Wilkołak	4	Tylko srebrna broń może go zranić.

Stworzenie	KT	Specjalne akcje
Punkty Trafień: 5k8, Trafienia: k12 (6)		
Kokratrica	5	Ugryzienie (1k3) i test Wytrzymałości lub zamiana w kamień.
Pierzasty niedźwiedź	5	2 ataki pazurami (1k6), 1 ugryzienie (2k6) i uścisk (2k8), jeśli rzut na trafienie od 1 do 4.
Punkty Trafień: 6k8, Trafienia: k6+k8 (7)		
Bazyli szek	6	Test Wytrzymałości, przy kontakcie wzrokowym. Niezdany to zamiana w kamień.
Mumia	6	Ataki blokują leczenie, póki nie zostanie rzucone zaklęcie leczenia. Niewrażliwa na broń normalną. Połowa obrażeń od broni magicznej.
Sukub / Inkub	6	2 ataki pazurami (1k6), Ułatwienie przy testach magii, niewrażliwe na niemagiczną broń, wyssanie poziomu (-1) przez pocałunek, może rzucić zaklęcie zauroczenia raz na godzinę.
Punkty Trafień: 7k8, Trafienia: 2k8 (8)		
Banshie	7	Wrzask – test Wytrzymałości lub paraliż na 2k6 rund.
Dżin	7	Może przyjmować formę gazu, tworzyć przedmioty i iluzje, rzucać zaklęcie niewidzialności jako akcję.
Punkty Trafień: 8k8, Trafienia: 3k6 (9)		
Chimera	8	2 ataki pazurami (1k3), 2 baraniami rogami (1k4), 1 ugryzienie głową lwa (2k4), 1 ugryzienie głową smoka (3k4) lub zionięcie ogniem jako smok (3k8).
Widmo	8	Osoba zabita przez widmo staje się widmem w ciągu 1k6 minut.

Stworzenie	KT	Specjalne akcje
Punkty Trafień: 9k8, Trafienia: 2k10 (10)		
Mroczny demon	9	2 uderzenia pazurami (1k3), Ugryzienie (2k8), może wywołać ciemność lub strach (jak przy odpędzaniu) raz na walkę.
Ognisty demon	9	Miecz (1k12+2), bicz (0) – test na Zręczność, jeśli niezdany, zostaniesz przyciągnięty do demona i otrzymasz 3k6 obrażeń od ognia.
Punkty Trafień: 10k8, Trafienia: k10+k12 (11)		
Czarna masa	10	Metalowe obiekty, które go dotkną, topią się w kolejnej rundzie.
Lodowy gigant	10	Rzuca kamieniami albo wielkimi, lodowymi soplami.
Punkty Trafień: 12k8, Trafienia: 2k10+k6 (13)		
Gigantyczny Ślimak	12	Pluje kwasem (1k12) w 1k4+2 pobliskich celów. Test Zręczności, by otrzymać połowę obrażeń.
Kamienny golem	12	Działają na niego tylko zaklęcia, które są w stanie naruszyć kamień. Broń musi być magiczna +2, by zadać mu obrażenia.
Punkty Trafień: 9k8-11k8, Trafienia: 2k10 (10) - 2k12 (12)		
Smok	9-11	2 ataki pazurami (1k8), ugryzienie (1k10), zionięcie ogniem (3k8) w 1k4+2 pobliskie cele. Może rzucić 1k4 zaklęć z pierwszego poziomu i 1k2 zaklęć z drugiego poziomu.

Przykład gry

MG: Jesteście w podziemiach, grzęźnicie w błocie po kolana, jest ciemno. W północnej ścianie widać kratę, co robicie?

Łotr: Czy ona jest blisko?

MG: Tak.

Łotr: Podchodzę do niej i sprawdzam, czy są jakieś pułapki.

Wojownik: Jeśli będzie bezpieczna i spróbuję rozgiąć pręty.

Mag: A ja rzucam światło na moją łaskę.

MG: Ok, Łotr testuje Mądrość – musisz rzucić na 1k20 poniżej twojej statystyki, by sprawdzić, czy odkryjesz jakieś pułapki.

Łotr: **rzuca**, zdałem!

MG: Jesteś pewien, że nie ma tu nic, co by mogłoby wam zaszkodzić, Wojowniku, dalej chcesz rozgiąć pręty? No to testuj Siłę!

Wojownik: **rzuca**, bez problemu!

MG: Dobra robota, teraz Mag, rzucasz światło na swoją łaskę, to czar poziomu pierwszego tak?

Mag: Tak.

MG: Ok, sprawdźmy zatem Inteligencję twojej postaci, pamiętaj, by dodać 1 do testu k20, jeśli ci się nie uda, stracisz komórkę czaru pierwszego kręgu na cały dzień.

Mag: **rzuca**, powinienem rzucić poniżej cechy, a nie równo, tak?

MG: Tak.

Mag: No to mam pecha.

MG: Trudno. Za rozgiętymi prętami kraty widać ciemny tunel schodzący w dół. Co robicie?

Wojownik: Zbadamy go...?

Łotr: Zgadzam się, będę się skradał z przodu.

Mag: a ja osłonię tyły!

MG: Ok, Łotr podąża w dół korytarza tuż przed swoimi towarzyszami, sprawdź Zręczność, byśmy wiedzieli, jak cichy jesteś – pamiętaj, że masz ułatwienie przy skradaniu się, więc rzuć 2k20 i wybierz lepszy wynik.

Łotr: **rzuca** dwoma kostkami, mam 17 i 19. Co się wydarzyło?

MG: Ups. Robisz sporo hałasu jak na kogoś, kto się skrada, Ghul ukrywający się w ciemności, niedaleko ciebie, skacze w twoim kierunku, atakując!

Łotr: Łobuz!

MG: Ustalmy inicjatywę! Każdy sprawdza swoją Zręczność, zdana oznacza, że działacie przed Ghulem, niezdana – po nim. Łotr sprawdza z utrudnieniem.

Wojownik: Działam przed.

Mag: Ja po.

MG: Łotr?

Łotr: To jak długo się tworzy nową postać? Działam po.

Wojownik: Pędzę podziemiami, by rozsiekać Ghula moim mieczem.

DM: Ok Wojowniku, podbiegasz bezpośrednio do Ghula. Sprawdź Siłę, by zobaczyć czy trafiłeś, musisz dodać jeden do testu, bo Ghul jest mocnym przeciwnikiem.

Wojownik: **rzuca**, Udało się, 7! **rzuca ponownie**, trafiłem go za 8.

MG: Dobry wynik!, Czas na Ghula, Łotrze, sprawdź swoją Zręczność, by spróbować odbić jego paraliżujący atak pazurami i ugryzienie. Pamiętaj o +1.

Łotr: **rzuca**, Och, 18.

MG: O rany. Czujesz straszliwy ból rozlewający się po twoim ciele. Sprawdź Wytrzymałość, jeśli ci się nie uda, zostaniesz sparaliżowany.

Łotr: **rzuca**, Czy tu również dodaję 1?

MG: Tak. Magu, widzisz, jak Łotr pada sztywno na ziemię, co robisz?

Mag: Wycofuję się powoli.

Łotr: Dopadnę cię w następnym wcieleniu, tchórze!

Licencja

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The name The Black Hack and all artwork, logos and layout are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT All text and tables are open game content.

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 affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that

Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

- Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
- The original roleplaying game "The Black Hack" text, tables, all artwork, logos and layout are Copyright 2016, David Black.
- The Polish translation of TBH is Copyright 2020, Tomasz Misterka.