

# **Kamoria - świat podziół**

*System gier RPG bazujący na D&D 5e*

Autor: Przemysław Dragańczuk







# Spis treści

<b>1</b>	<b>Wstęp</b>	<b>5</b>
1.1	Informacje ogólne . . . . .	5
1.2	Czemu ten podręcznik istnieje . . . . .	5
1.3	Świat Kamorii . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Umiejętności i Atrybuty</b>	<b>7</b>
2.1	Atrybuty . . . . .	7
2.2	Umiejętności . . . . .	9
2.3	Modyfikator Treningu . . . . .	11
2.4	Test umiejętności . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Rasy</b>	<b>15</b>
3.1	Człowiek . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Zmiany w zasadach</b>	<b>17</b>
4.1	Zasady do walki . . . . .	17
4.1.1	Krytyczne trafienia . . . . .	17
4.1.2	Krytyczne porażki . . . . .	17
4.1.3	Inicjatywa . . . . .	18
4.1.4	Death Save . . . . .	18
4.1.5	Koszty akcji . . . . .	18
4.1.6	Sztylet w drugiej ręce . . . . .	19
4.1.7	Aktywna obrona . . . . .	19
4.1.8	Poważne Obrażenia . . . . .	20
4.2	Zasady ogólne . . . . .	20
4.2.1	Resurrection . . . . .	20
4.2.2	Nowy poziom . . . . .	20







# 1 Wstęp

## 1.1 Informacje ogólne

Zazwyczaj w tym miejscu wszystkie podręczniki opisują takie informacje jak czym są gry RPG, podział na graczy i GMa, czym zajmuje się GM albo co to znaczy **2d6 + 3**. Zakładam jednak, że czytelnik ma już doświadczenie z grami RPG, więc nie potrzebuje wyjaśnienia tak prostych i elementarnych rzeczy.

Zamiast tego wyjaśnię w dużym skrócie czemu powstał ten system. Opiszę również ogólny zarys świata i jakie wyzwania mogą czekać graczy w zależności od tego, jakie postaci przygotowują.

## 1.2 Czemu ten podręcznik istnieje

Grałem w różne systemy RPG, takie jak Warhammer Fantasy RP czy D&D 5e. Widziałem i czytałem również inne systemy, między innymi Call of Cthulhu i Pathfinder 2e. Każdy system ma swoje mocne i słabe strony.

Opisany w tym podręczniku system jest swego rodzaju mieszanką wielu różnych systemów, które w moim odczuciu bardziej pasuje do mrocznego świata Kamorii. Uwzględnia on podział rasowy, opisany w sekcji ???. Modyfikuje on również atrybuty postaci i dostępne klasy, opisane dokładniej w rozdziale ???

## 1.3 Świat Kamorii

Poniższy opis jest bardzo powierzchowny i nie zawiera większości ważnych informacji. Służy on tylko do pokazania jaki "vibe" ma Kamoria. Oczywiście, zasady z tego podręcznika można używać w bardziej tradycyjnych światach, takich jak Forgotten Realms znanego z D&D. Więcej informacji można znaleźć w rozdziale ???

Kamoria jest światem, w którym istnieje tylko jeden kraj. Zajmuje on część jednego kontynentu na świecie. Z północnego wschodu znajdują się Góry Graniczne, z których pochodzą różne potwory. Reszta kraju ograniczona jest oceanem.

Przez kraj płyną kanały z krystalicznie czystą wodą, zasilanych przez jezioro, na środku którego znajduje się stolica kraju. Są to pozostałości po Dawnej Cywilizacji, która zostawiła również dziesiątki, jeśli nie setki ruin, podziemnych placówek czy dawnych pól



## 1 Wstęp

bitwy. Większość z tych miejsc do tej pory nie została zbadana i nadal jest strzeżona przez przedziwne potwory.

Społeczeństwo podzielone jest na Rasy Wyższe, Niższe i Zwierzęce. Rasy Wyższe to ludzie, krasnoludy i elfy; Niższe to Gnomy, Firbolgi, Pół Elfy, Pół Orki, Halflingi i Orki. Tabaxi, Kenku, Lizardfolk i wszystkie pozostałe rasy bazujące na zwierzętach to Rasy Zwierzęce. Pozostałe rasy uznawane są za potwory - Tiefling jest traktowany tak samo jak Goblin.

W większości przypadków interakcje między grupami ras ograniczają się do wydawania rozkazów. Rasy Wyższe to arystokracja, Niższe to mieszczaństwo i robotnicy, a Zwierzęce są traktowane jak niewolnicy i używane do zaspokajania Ras Wyższych.

Jedynym miejscem, gdzie podział zostaje zniesiony jest Gildia. Do Gildii może dołączyć każdy, niezależnie od rasy. Chociaż oficjalnie każdy członek Gildii jest sobie równy i jest poza standardowym podziałem, nie każdy respektuje tę zasadę. Często zdarza się, że na przykład Elf odmawia współpracowania z Tabaxi, a podczas misji niektórzy członkowie Ras Wyższych traktują członków Gildii z Ras Zwierzęcych jak swoich niewolników.



## 2 Umiejętności i Atrybuty

### 2.1 Atrybuty

Każda postać ma zestaw atrybutów, które opisują poszczególne cechy fizyczne i mentalne. Standardowe atrybuty z D&D 5e często są zbyt ogólne, albo używane do celów które nie zawsze mają sens. Poniższe statystyki, których jest więcej, powinny lepiej opisywać w czym kto jest dobry. Nowe atrybuty opisane zostały w tabeli 2.1 wraz z informacjami na jakie umiejętności wpływają.

Nazwa	Opis	Umiejętności
Siła	Czysta fizyczna siła. Wielkie miecze, ciężka zbroja, dźwiganie ciężarów	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bieganie</li><li>▪ Dźwiganie</li><li>▪ Pływanie</li><li>▪ Tworzenie</li><li>▪ Skakanie</li><li>▪ Wspinaczka</li><li>▪ Zastraszanie</li></ul>



## 2 Umiejętności i Atrybuty

Nazwa	Opis	Umiejętności
Zręczność	Taniec, kradzieże, precyzja	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bieganie</li><li>▪ Dźwiganie</li><li>▪ Gra na instrumentach</li><li>▪ Kradzież</li><li>▪ Medycyna</li><li>▪ Otwieranie zamków</li><li>▪ Przeszukiwanie</li><li>▪ Rozbrajanie pułapek</li><li>▪ Skakanie</li><li>▪ Skradanie się</li><li>▪ Sztuka</li><li>▪ Tworzenie</li><li>▪ Wspinaczka</li></ul>
Wytrzymałość	Zdrowie, żywotność, odporność na choroby, czytanie całą noc	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bieganie</li><li>▪ Wspinaczka</li><li>▪ Pływanie</li><li>▪ Odporność</li></ul>
Inteligencja	Wiedza, mądrość, znajomość języków, elokwencja, magia	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Arkana</li><li>▪ Historia</li><li>▪ Medycyna</li><li>▪ Rozbrajanie pułapek</li><li>▪ Błef</li><li>▪ Intuicja</li><li>▪ Sztuka przetrwania</li><li>▪ Przeszukiwanie</li><li>▪ Opieka nad zwierzętami</li><li>▪ Spostrzegawczość</li><li>▪ Gra na instrumentach</li></ul>



Nazwa	Opis	Umiejętności
Siła Woli	Odporność na czary i tortury	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Odporność</li> <li>▪ Przekonywanie</li> <li>▪ Zastraszanie</li> </ul>
Charyzma	Rozmawianie, towarzyskość, kłamstwa, poezja	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Blef</li> <li>▪ Gra na instrumentach</li> <li>▪ Przekonywanie</li> <li>▪ Sztuka</li> <li>▪ Uwodzenie</li> <li>▪ Zastraszanie</li> </ul>

Tablica 2.1: Zestawienie atrybutów z odpowiadającymi im umiejętnościami

## 2.2 Umiejętności

### Arkana

*Atrybuty: Inteligencja*

Wiedza o magii, rozpoznawanie magicznych symboli

### Bieganie

*Atrybuty: Siła, Zręczność, Wytrzymałość*

Większość czasu nie ma potrzeby robienia testu Biegania. Używane jest w sytuacjach takich jak bieg w trudnych warunkach, np. jeśli podłoże jest śliskie.

### Blef

*Atrybuty: Inteligencja, Charyzma*

Kłamstwo i oszustwo, zarówno w rozmowie jak i w walce

### Dźwiganie

*Atrybuty: Siła, Zręczność*

Podnoszenie ciężkich przedmiotów, wyważanie zamkniętych drzwi

### Gra na instrumentach

*Atrybuty: Zręczność, Inteligencja, Charyzma*

Gra na instrumentach typu gitara czy flet

### Kradzież

*Atrybuty: Zręczność*



## 2 Umiejętności i Atrybuty

Zabieranie przedmiotów z półki w sklepie, przeszukiwanie cudzych kieszeni

### **Medycyna**

*Atrybuty: Zręczność, Inteligencja*

Tamowanie ran, nastawianie złamań, znajomość ziół leczniczych

### **Odporność**

*Atrybuty: Wytrzymałość, Siła Woli*

Odporność na magię, choroby czy zmęczenie

### **Otwieranie zamków**

*Atrybuty: Zręczność*

Używanie wytrychów

### **Pływanie**

*Atrybuty: Siła, Zręczność*

Przeprawa przez rwącą rzekę, nurkowanie w jeziorze

### **Przekonywanie**

*Atrybuty: Siła Woli, Charyzma*

Targowanie się, namawianie do pomocy

### **Przeszukiwanie**

*Atrybuty: Zręczność, Inteligencja*

Szukanie ukrytych przejść, szukanie złota u zabitych wrogów, szukanie informacji w bibliotece

### **Rozbrajanie pułapek**

*Atrybuty: Zręczność, Inteligencja*

Rozbrajanie pułapek

### **Skakanie**

*Atrybuty: Siła, Zręczność*

Przeskakiwanie długich dystansów, wskakiwanie na podwyższenie

### **Skradanie się**

*Atrybuty: Zręczność*

Ukrywanie się, przemierzanie korytarzy niezauważenie

### **Sztuka**

*Atrybuty: Zręczność, Inteligencja, Charyzma*

Malarstwo, pisanie, rzeźbienie, śpiew

### **Tworzenie**

*Atrybuty: Siła, Zręczność, Inteligencja*

Tworzenie broni i pancerza, magicznych przedmiotów czy skomplikowanych mechanizmów

### **Uwodzenie**

*Atrybuty: Charyzma*

Uwodzenie innych osób



### Wspinaczka

Atrybuty: Siła, Zręczność

Wchodzenie na wysokie miejsca, wspinaczka po pionowych powierzchniach

### Zastraszanie

Atrybuty: Siła, Siłą Woli, Charyzma

Zastraszanie, co więcej można powiedzieć

## 2.3 Modyfikator Treningu

Oprócz samej wartości Atrybutu, postaci mogą trenować konkretne Umiejętności. Postaci zaczynają z większością Umiejętności na poziomie Niewytrenowanym. W zależności od Rasy, Przeszłości i Klasy postaci zaczynają z niektórymi Umiejętnościami na poziomie Wytrenowanym, lub nawet Eksperckim.

Dostępne poziomy Treningu to:

- Niewytrenowany
- Wytrenowany
- Ekspert
- Mistrz
- Legenda

Zwiększenie poziomu Treningu dla Umiejętności jest możliwe poprzez spędzenie czasu w grze na trening. Dodatkowo niektóre Zdolności pozwalają na zwiększenie poziomu konkretnych Umiejętności lub nauczanie się ich na poziom Wytrenowany.

Tabela Zestawienie Kości Umiejętności w zależności od wartości Atrybutu i poziomu Treningu w danej Umiejętności pokazuje jakie kostki należy używać przy wykonywaniu testów Umiejętności w zależności od wartości odpowiadającego atrybutu i poziomu Treningu dla danej Umiejętności.

## 2.4 Test umiejętności

Wykonywanie testów umiejętności odbywa się poprzez wykonanie rzutu *d10* i wykonanie kolejnych rzutów Kości Umiejętności zależnych od poziomu i Stopnia Treningu. Wszystkie kości eksplodują, wliczając w to Kości Umiejętności, których ilość i wielkość zapisane są w tabeli Zestawienie Kości Umiejętności w zależności od wartości Atrybutu i poziomu Treningu w danej Umiejętności. Jednakże wyrzucenie *Nat1* na Kości Umiejętności nie liczy się do ostatecznego wyniku, a *Nat1* na *d10* oznacza automatyczną porażkę, często z konsekwencjami.



## 2 Umiejętności i Atrybuty

Wartość	Niewytrenowany	Wytrenowany	Ekspert	Mistrz	Legenda
1-2		-5d4			
3-4		-4d4			
5-6		-3d4			
7-8		-2d4			
9-10		-1d4			
11-12	0	1d6	1d8	1d12	1d20
13-14	1d4	2d6	2d8	2d12	2d20
15-16	2d4	3d6	3d8	3d12	3d20
17-18	3d4	4d6	4d8	4d12	4d20
19-20	4d4	5d6	5d8	5d12	5d20

Tablica 2.2: Zestawienie Kości Umiejętności w zależności od wartości Atrybutu i poziomu Treningu w danej Umiejętności

### Przykład

Bartek chce przebiec po zamrożonej rzece. Wymaga to zrobienia testu Biegania. Jego Zręczność to 15, Siła to 11 i Wytrzymałość to 13, wybiera więc użycie Zręczności. Dodatkowo z racji swojego Pochodzenia jest Ekspertem w Bieganiu. Jego test umiejętności wymaga więc rzutu  $1d10 + 3d8$ , z czego  $3d8$  to Kości Umiejętności za jego poziom Treningu.

Adam chce przebiec po tej samej rzece, jednak jego Zręczność to 7, a Siła i Wytrzymałość są równe 8 i jest tylko Wytrenowany w Bieganiu. Jego test wymaga rzutu  $d10 - 2d4$  niezależnie od tego, który Atrybut wybierze.

Mistrz Gry ustawił poziom trudności tego testu na 14. Bartek wyrzucił kolejno 6, 2, 3 i 3, czyli razem 14, więc zdał test, choć był bardzo blisko porażki. Adam wyrzucił 10, 1 i 2. Z racji że kostki eksplodują przy maksymalnym wyniku, rzuca  $d10$  jeszcze raz. Jako wynik otrzymał 8, a ponieważ wyrzucenie jedynki na Kości Umiejętności sprawia, że kostka nie liczy się do ostatecznego wyniku. Wynik testu dla Adama wynosi  $10 + 8 - 2 = 16$ , czyli o dwa oczka więcej niż potrzebował.

W uzasadnionych przypadkach Mistrz Gry może powiedzieć, że test umiejętności należy wykonać za pomocą konkretnego atrybutu.



### Przykład

Bartek chce naprawić zegarek, który znalazł podczas ostatniej misji. Wymaga to pewnej ręki i precyzji, więc MG nakazuje mu wykonanie testu Tworzenia używając Zręczności.

W tym czasie Tomek chce wykuć nowy miecz. Kucie stali wymaga sporej siły, więc test Tworzenia wykonywany jest z użyciem Siły.







## 3 Rasy

Rasy Kamorii podzielone są na Rasy Wyższe, Niższe i Zwierzęce. W zależności od wybranej grupy, zmienia się status społeczny i, co za tym idzie, dostępne Klasy i Pochodzenia postaci.

Poniżej przedstawione zostały dostępne Rasy, skategoryzowane w odpowiadające im grupy społeczne.

### 3.1 Człowiek

#### *Rasa Wyższa*

Ludzie są bardzo uniwersalną rasą. Mogą zostać wielkimi wojownikami, potężnymi magami czy mistrzami polityki. Jednak wszechstronność ta ma swój koszt: stosunkowo krótkie życie – w porównaniu z innymi Rasami Wyższymi – oznacza, że nigdy nie osiągną takich samych poziomów jak Elfy czy Krasnoludy.

#### **Długość Życia**

Standardowy człowiek żyje około 80 lat. Zdarza się, że dożywają nawet do 100 lat, albo i dłużej, jednak są to pojedyncze przypadki. Gracz może wybrać swój startowy wiek, albo wylosować go za pomocą formuły  $15 + 4d10$

#### **Wzrost**

Przeciętny człowiek ma około 170cm wzrostu. Formuła na losowanie wzrostu to  $150 + 20d20$ .

#### **Zwiększone atrybuty**

Postać dostaje pulę trzech punktów, które może przeznaczyć na zwiększenie swoich atrybutów. Jeden atrybut może zostać zwiększony maksymalnie o 2.

#### **Wrodzone Umiejętności**

Ludzie zaczynają z trzema dowolnymi Umiejętnościami na poziomie Wytrenowanym.

#### **Trening Wojownika**

Wymagania: *Siła*  $\geq 12$



### 3 Rasy

Od młodego wieku uczono cię walki. Twoim losem było zostanie wielkim rycerzem, lub chociaż silnym wojownikiem.

Potrafisz używać Prostych Broni na poziomie Wytrenowanym, i oprócz tego jednej dowolnej broni na poziomie Eksperckim. Jesteś również Wytrenowany we wszystkich rodzajach Zbroi.

#### **Ulubiony Ekwipunek**

Wymagania: *Siła*  $\geq 14$ , *Zręczność*  $\geq 12$

Opcjonalna zdolność, która zastępuje **Trening Wojownika**

Całe życie treningów z jedną bronią i w jednej zbroi sprawia, że czujesz się z tym ekwipunkiem bardzo komfortowo. Nie masz jednak prawie żadnego doświadczenia z innymi broniąmi czy zbrojami.

Jesteś Mistrzem w jednym rodzaju broni i Ekspertem w wybranym rodzaju zbroi. Jednak niezależnie od innych czynników twój Poziom Treningu w innych broniach i zbrojach to Niewytrenowany.

#### **Trening Maga**

Wymagania: *Inteligencja*  $\geq 12$ , *klasowe rzucanie zaklęć*

Długie godziny spędzone nad książkami nauczyły cię w jaki sposób nagiąć świat wokół siebie do swoich potrzeb siłą swojego umysłu.

Poznajesz dodatkowy Urok z listy czarów Maga. Poznajesz kolejny dodatkowy Urok co trzy poziomy, zaczynając od poziomu trzeciego, czyli na poziomach 3, 6, 9...

#### **Magiczny Specjalista**

Wymagania: *Inteligencja*  $\geq 14$ , *Siła Woli*  $\geq 12$

Opcjonalna zdolność, która zastępuje **Magiczny Trening**

Twój Ród miał dostęp do tylko jednego nauczyciela, który nie znał za dobrze wszystkich szkół magii. Był natomiast mistrzem w jednej szkole.

Wybierz jedną szkołę magii. Gdy rzucasz Urok lub Czar należące do tej szkoły, możesz zwiększyć o jeden poziom, na którym jest rzucany. Nie zużywa to Komórki Czaru wyższego poziomu, tylko podstawową Komórkę wymaganą przez Czar, lub bez żadnych kosztów w przypadku Uroków. Możesz użyć tej zdolności tyle razy dziennie, ile masz punktów Inteligencji powyżej 14 (minimum 1 raz).

Aby móc używać tej umiejętności co najmniej jedno znane ci zaklęcie na najwyższym dostępnym dla ciebie poziomie musi być z twojej wybranej szkoły, a co najmniej dwa na każde trzy znane ci zaklęcia muszą również być z tej szkoły.

#### **Zwiększenie Atrybutu**

Wymagania: *Poziom 3, 7, 12 i 18*

Możesz zwiększyć jeden dowolny atrybut o 2, lub dwa różne atrybuty o 1.



## 4 Zmiany w zasadach

Niektóre zasady w DnD 5e nie sprawdzą się w Kamorii, a niektóre są po prostu nudne. Jest też kilka zasad, które powinny być w 5e, więc zostają dodane.

### 4.1 Zasady do walki

#### 4.1.1 Krytyczne trafienia

Zwykłe krytyczne trafienia mogą nie zadać większych obrażeń niż zwykłe trafienia, jeśli oba rzuty dadzą niski wynik. Powoduje to, że trafienia krytyczne są rozczarowujące i niweluje to ekscytację spowodowaną uśmiechem losu.

Lepszą zasadą na obrażenia krytyczne jest dodawanie maksymalnych obrażeń do wyrzuconej wartości. Dla przykładu: miecz który normalnie zadaje 1d8 obrażeń, po wyrzuceniu krytycznego trafienia zadaje  $1d8 + 8$  obrażeń.

Krytyczne trafienia wpływają również na wszelkie modyfikatory obrażeń, takie jak Sneak Attack czy Divine Smite. Przykładowo: Rogue na 7 poziomie trafia z lekkiej kuszy za  $1d8 + 4d6$  obrażeń; przy trafieniu krytycznym wyrzucone obrażenia zwiększane są o  $8 + 4 * 6 = 32$ , czyli maksymalną wartość kości od obrażeń.

#### Podwójne trafienie krytyczne

Choć jest to mało prawdopodobne, gracz posiadający ułatwienie lub utrudnienie może na obu kostkach d20 wyrzucić trafienie krytyczne. W tym przypadku obrażenia nie są rzucane. Wynikowe obrażenia równe są dwukrotności maksymalnych obrażeń.

Dla wyżej wymienionego przykładu, jeśli gracz wyrzuciłby podwójne trafienie krytyczne, zadane obrażenia byłyby równe 64.

#### 4.1.2 Krytyczne porażki

O ile krytyczne sukcesy (Nat 20) oznaczają wyjątkowy uśmiech losu, krytyczne porażki oznaczają, że los sprzeciwia się postaci. Oznacza to, że Nat 1 powinno mieć konsekwencje, które wypisane są w poniższych tabelkach w zależności od rodzaju ataku.

Gracz rzuca d20, a wynik rzutu decyduje, jak poważne są konsekwencje. Tabela 4.1 pokazuje wyniki rzutów w zależności od rodzaju ataku.



#### 4 Zmiany w zasadach

d20	Melee	Zasięgowy
20	Ponowienie ataku	
19-15	Nic się nie dzieje	
14-10	Postać upuszcza trzymaną broń	W przypadku broni, broń psuje się (zerwana cięciwa itp.)
9-5	Ponowienie ataku, jednak celem jest losowa postać w zasięgu 5ft od atakującego	Ponowienie ataku, celem jest losowa osoba w zasięgu w 60°; może to być przeciwnik lub sojusznik
4-2	Jeśli w zasięgu 5ft jest jakiś sojusznik, jest on trafiany	Trafiany jest sojusznik, którego trafienie ma najwięcej sensu
1	Tragedia. Pełna dowolność DMA	

Tablica 4.1: Tabela konsekwencji krytycznej porażki

#### 4.1.3 Inicjatywa

Wyrzucenie naturalnej 20 podczas rzutu na inicjatywę oznacza, że postać jest wyjątkowo gotowa do walki. Postać trafia wtedy na sam początek listy, niezależnie od wszystkich modyfikatorów. Dodatkowo pierwszy atak podczas pierwszej tury postaci ma Advantage.

Analogicznie, wyrzucenie naturalnej 1 postać jest ostatnia na liście, a jej pierwszy atak lub pierwszy Saving Throw ma Disadvantage.

#### 4.1.4 Death Save

Death Save są widoczne tylko dla DMA i gracza. Reszta graczy nie zna ich wyniku. Dzięki temu nie powstają sytuacje w których gracze wolą skupić się na przeciwniku zamiast pomagać sobie nawzajem, bo przecież ma dwa sukcesy i zero porażek.

#### 4.1.5 Koszty akcji

Niektóre rzeczy kosztują akcję, choć nie powinny. Inne nic nie kosztują, a powinny.

##### Potiony

Wypicie potiona samemu kosztuje bonusową akcję, natomiast zaaplikowanie jej innemu graczowi kosztuje pełną akcję.



### Rozmowy

Jeżeli gracz chce coś powiedzieć tylko w celach RP, czyli np. krzyczenie z bólu, albo wyzywanie przeciwnika nie kosztuje żadnych akcji i może być wykonywane podczas tur innych postaci.

Rozmowy, którymi gracz chce coś osiągnąć, np. dowiedzieć się czegoś od przeciwnika albo przekonać wroga do poddania się, kosztują całą akcję.

Jeżeli gracze chcą porozmawiać ze sobą podczas walki, kosztuje to pełną turę za każde 10 sekund rozmowy. Po upływie tych dziesięciu sekund następuje kolejna tura. Jeśli jest to tura gracza, może ją przeznaczyć na kolejne 10 sekund rozmowy. W turze przeciwnika gracze mogą nadal rozmawiać, jednak przeciwnicy będą atakować i poruszać się normalnie.

### 4.1.6 Sztylet w drugiej ręce

Jeżeli gracz trzyma sztylet w drugiej dłoni, może wykorzystać bonusową akcję by nim rzucić. Jego zasięg jest wtedy zmniejszony do 15/40.

### 4.1.7 Aktywna obrona

Zamiast używać statycznej klasy pancerza, gracze mogą próbować bronić się przed atakami.

Jeśli atak przeciwnika nie przebija zwykłej AC postaci, jest to uznawane za nietrafiony atak. Może przeciwnik potknął się, albo postać zrobiła zwykły unik lub zablokowała tarczą czy broń po prostu ześlizgnęła się po zbroi.

Gdy AC gracza zostaje przebite, może on próbować się obronić, jednak musi to zrobić zanim pozna obrażenia. Obrona przeciwko Nat 20 jest niemożliwa. Udana obrona oznacza na przykład, że postać odskoczyła w ostatnim momencie albo przeciwnik akurat trafił w twardszy element pancerza.

W celu obrony przed atakiem gracz rzuca d20 i dodaje do wyniku swoją klasę pancerze pomniejszoną o 10. Jeśli wynik jest większy od wartości ataku, obrona jest udana.

### Ułatwienia i utrudnienia ataku

Jeżeli przeciwnik miał ułatwienie na swoim ataku, gracz ma utrudnienie na obronie. Analogicznie, utrudnienie na ataku oznacza ułatwienie na obronie.

### Krytyczne sukcesy i porażki

Jeśli gracz wyrzuci Nat 20, obrona automatycznie jest udana. Dodatkowo gracz może próbować "ódąć" przeciwnikowi poprzez wykonanie standardowego ataku. Atak zawsze ma utrudnienie (disadvantage) i nawet jeśli gracz ma ułatwienie z dowolnego źródła,



## 4 Zmiany w zasadach

nie anuluje w ten sposób tego utrudnienia. Można o tym myśleć jak o idealnym zablokowaniu lub uniknięciu przeciwnika, przez co traci on równowagę i odśłania się do ataku, którego aż grzech nie wykorzystać.

W przypadku wyrzucenia Nat 1 atak przeciwnika staje się krytycznym trafieniem. Fabularnie gracz próbuje zablokować lub uniknąć przeciwnika, jednak źle to wyliczył w czasie, więc odśłonił przypadkiem nieopancerzony bok.

### 4.1.8 Poważne Obrażenia

#### Work in Progress

Poważne obrażenia nie są jeszcze gotowe do gry. Wszystko, co jest napisane w tej sekcji jest tylko poglądowe i może zmienić się w każdej chwili.

## 4.2 Zasady ogólne

### 4.2.1 Resurrection

Rezurekcje nie są idealne. Jeśli dusza opuściła ciało, może jej być ciężko do niego wrócić, albo może dany bóg woli, by dusza została z nim zamiast wrócić do świata żywych.

Przy każdej próbie wskrzeszenia danej osoby wymagana jest pomoc boska. Postać, która próbuje wskrzesić inną postać zaczyna rytuał, który ma na celu przekonać boga by zgodził się pomóc. Pozostałe postaci mogą również brać w nim udział. Opisują wtedy w jaki sposób starają się przekonać boga, a następnie wykonują odpowiedni test umiejętności.

Gdy wszyscy, którzy chcą pomóc w rytuale zrobią zadeklarują jak pomagają, osoba prowadząca rytuał wykonuje rzut d20 i dodaje do niego modyfikator inteligencji oraz modyfikator profiencji. Rzut ten musi przebić DC 10, jednak każde wskrzeszenie danej postaci zwiększa jej osobiste DC o 2.

Za każdy sukces od postaci pomagających zmniejsza DC o 1 lub o 3 w przypadku Nat 20. Każda porażka zwiększa je o 1 lub o 2 dla Nat 1.

Jeśli rzut nie uda się, wskrzeszenie nie udaje się. Oznacza to, że bóg odmawia pomocy, lub że dusza jest zbyt zmęczona ciągłymi wskrzeszeniami by wrócić.

### 4.2.2 Nowy poziom

Zwiększenie poziomu wymaga długiego odpoczynku, najlepiej w bezpiecznych warunkach takich jak dom lub karczma.



## 4.2 Zasady ogólne

Podczas rzucania w celu zwiększenia maksymalnych punktów zdrowia, jeśli na kostce wypadnie 1, gracz może rzucać jeszcze raz.

Dodatkowo jeśli gracz nie jest zadowolony ze swojego rzutu, DM może również rzucić, ale gracz nie zna wyniku, a DM nie przerzuca jedynek. Gracz może wybrać, czy woli swój rzut czy rzut DMa, którego nie zna. Decyzja jest nieodwołalna.