

ShadowDark

Info

[OSRowy](#) system stworzony przez [Kelsey Dionne](#), wg niej samej jest „tym jak wyglądałoby starszokolne granie, gdyby stworzono je współcześnie”. Łączy założenia [OD&D](#) z uproszczoną wersją mechaniki 5E. Przykładowe omówienia: [Professor Dungeonmaster](#), [Questing Beast](#), [Dungeon Masterpiece](#).

Styl / konwencja: Dungeon Crawl w klimacie Sword & Sorcery. Eksplorowanie groźnych lochów w poszukiwaniu bogactwa i chwały. [Hexcrawlowy](#) Sandbox. [Otwarty stół](#). Mroczny i złowrogi świat, który nie wybacza. Opowieść o znoju codzienności, trudach podróży i uciekaniu przed smokiem zostawiając księżniczkę na pastwę losu.

k7 prawd

- 1. Mrok jest groźny** (zgodnie z tytułem gry) BG – w przeciwieństwie do potworów – nie widzą w ciemności. Nie pozwól, by zabrakło Wam pochodni.
- 2. Czas upływa w trybie rzeczywistym** 1h czasu gry = 1 zużyta pochodnia. Czas ucieka.
- 3. Przedmioty są ważne** BG mają mocno ograniczony udźwig. Jednocześnie przedmioty mogą być kluczowe do rozwiązywania problemów - zastanów się dobrze, co niesiesz.
- 4. Memeno mori** BG są śmiertelni, a kości nieubłagane. Oswój się z myślą o stracie swoich postaci. Zginiesz – stwórz nową i graj dalej.
- 5. Gold=XP** Zdobywasz nowe poziomy dzięki eksploracji i znajdowaniu złota. Walka to tylko ewentualny środek do osiągnięcia tego celu.
- 6. Rulings, not Rules** Zasady z podręcznika, to bardziej wskazówki dla MG, którego zadaniem jest ich rozstrzyganie. Element taktyczny walki jest uproszczony, dystanse abstrakcyjne, a sama potyczka bardziej filmowa.
- 7. Świat nie jest sprawiedliwy** Potwory atakują w grupie, lub uciekają. Królowie oszukują. Nikt nie walczy czysto, tylko, żeby wygrać.

Zasady

Zapoznaj się z mechaniką dostępną za darmo w formie [Quickstartera](#) - dostępny również folderze z innymi przydatnymi materiałami dla graczy (link/QR na dole strony).

Tworzenie postaci: [ShadowDarklings](#)

Podstawowy mechaniki:

Rzut k20 + modyfikator z atrybutu ≥ 12 / AC (12 dla poziomu normalnego, ± 3 dla łatwego / trudnego).

Testy wykonuje się tylko gdy istnieje presja czasu oraz istotna konsekwencja porażki (Dis)/**Advantage**: jak w DnD 5E, tzn 2k20, weź lepszy/gorszy wynik, Dis/Adv znoszą się.

Rzucanie czarów: roll to Cast DC=10+poziom porażka uniemożliwia rzucanie do odpoczynku, 1 powoduje losowe nieszczęście ≤ 0 HP - umieranie: śmierć za 1k4+CON tur, stabilizacja INT DC 15

Zasady domowe (house rules):

- Nieudany rzut na czar uniemożliwiający jego rzucenie tylko wtedy: 1) Postać już rzuciła ten czar lub 2) Na kości wypadło w przedziale 1-X ($x = \text{level postaci}$).
- Luck Tokens (LT) mogą być użyte do: Przerzutu, Zyskania ADV, Maksymalizowania obrażeń z kości.

Organizacyjnie

- Drużyna się zna i ma wspólny cel, skracamy wstęp i zawiązanie akcji.
- Wymagania:** wiek 18+, bez potrzeby znajomości systemu; znajomość DnD i klimatu *fantasy* na plus.
- BHS:** [Karta X](#), [Lines and Veils](#). Triggery: przemoc
- Po zakończeniu gry proszę o wypełnienie ankiety:** kostas.pl/rpg/feedback



[k_o_s_t_a_s_z](#)



[ankieta](#)



[dla graczy](#)

kostas.pl/rpg