# wstęp

## Konwencje

1. 1 kratka – 2 m. 1 tura – około 5s.
2. Atak powinien zabierać ⅓ życia przeciwnika. Silny ½, bardzo silny ¾, a krytyczny całe.
3. Dwustronna, czarno-biała karta postaci.
4. Gracze powinni być zawczasu informowani o zwiększonym ryzyku odniesienia szkód/śmierci postaci.
5. Kości **k4**, **k6**, **k8**, **k10**, **k12**, **k20** (główna).
6. Mnożniki się dodają (np. jeśli posiadasz dwa efekty zwiększające twoje obrażenia x2, masz bonus x3, a nie razy x4).
7. Nieistotni przeciwnicy i sojusznicy powinni być grupowani w jednego.
8. Rzut 20 na k20 zawsze oznacza sukces, a 1 porażkę.
9. Wszystkie dzielenia zaokrągla się w dół (podłoga).
10. Wyższe wyniki lepsze.
11. Zaleca się zająć miejsca przez graczy w kolejności rosnącej zwinności postaci.

## Współczynniki

Każda postać posiada dwa typy współczynników – statystyki takie jak Krzepa, Zwinność, Rzemiosło oraz wartości punktowe, takie jak Poziom i Doświadczenie, Życie, Akcje (A), Punkty Umiejętności (U) oraz Wolę i Obronę.

# Statystyki

* **Krzepa** – odpowiada za ilość Życia postaci, obronę, udźwig oraz siłę przy walce wręcz.
* **Zwinność** – odpowiada za percepcję postaci, celność, inicjatywę, obronę, akcje.
* **Rzemiosło** – odpowiada za ilość umiejętności posiadanych przez postać.

Na start gracz powinien mieć w statystykach w sumie 30 punktów, jednakże w zależności od jego rasy oraz płci statystyki początkowe oraz ilość punktów do rozdania ustala Mistrz Gry. Minimalna wartość statystyki powinna wynosić 5, a maksymalna 15.

Dla przykładu, jeśli gracz decyduje się grać niziołkiem mężczyzną, Mistrz Gry może ocenić, że ów zaczyna z Krzepą na poziomie 5, Zwinnością 10, Rzemiosłem 10 oraz 5 punktami do rozdania. Rasy charakterystyczne (wyspecjalizowane) powinny mieć małą ilość punktów do rozdania, aby uniemożliwić np. tworzenie niziołka bazowo silniejszego niż ork.

## Wartości punktowe

* **Akcje**: odnawiają się co turę w walce. Ich wartość jest równa 3 + [Zwinność / 2].
* **Doświadczenie**: otrzymywane za osiągnięcia postaci.
* **Obrona**: 10 + [Krzepa + Zwinność] / 4 powiększona o modyfikatory z ekwipunku.
* **Wola**: 10 + [Krzepa + Rzemiosło] / 4 powiększona o modyfikatory z ekwipunku.
* **Punkty Umiejętności**: do rozdysponowania za każdy punkt poświęcony na Rzemiosło.
* **Statystyki**: otrzymywane 1 co poziom.
* **Życie (PŻ)**: 5 + [Krzepa / 2]. Odnawia się średnio [Krzepa / 4] co dzień odpoczynku. Póki postać posiada dodanie PŻ jest w stanie walczyć z pełną sprawnością. Spadek na poziom 0 oznacza niezdolność do walki, a o wartości -10 oznacza jej śmierć. Postać o ujemnej wartości PŻ, jeśli nie posiada niczyjej opieki, zamiast regenerować 1 PŻ co dobę, traci 1 PŻ co godzinę. Wraz ze spadkiem postaci na ujemne życie drużyna powinna tracić tyle doświadczenia, które zyskałaby za potyczkę, na ile minus spadnie.

# Rozwój Postaci

## Doświadczenie

Mistrz Gry rozdaje Punkty Doświadczenia wedle uznania. Aby otrzymać poziom, a wraz z nim 1 Punkt Statystyk należy zgromadzić 10 Doświadczenia \* poziom postaci.

Średnio za pokonanie przeciwnika równego siłą pojedynczego z graczy drużyna powinna otrzymać 10 Doświadczenia podzielone na ilość graczy w drużynie.

W ciągu kilkugodzinnej sesji gracze powinni podnieść poziom swoich postaci parę razy.

## Punkty Umiejętności

Punkty Umiejętności rozdaje się na dowolne umiejętności, na jakie pozwoli MG. Umiejętności dzielą się na:

* **Pasywne** (P) – np. znajomość języka, medytacja. Zapewniają konkretny, ściśle ustalony profit i nie podlegają testom. Ich koszt jest ustalany przez MG.
* **Testowe** (T) – np. atletyka, znajomośc natury, alchemia. W przypadku tego rodzaju umiejętności można wykorzystać na nie dowolną ilość Punktów Statystyk. Każdy punkt rozdany w taką umiejętność zmniejsza ustaloną skalę trudności testu o 3. Umiejętności bojowe (takie jak strzelanie z łuku, fechtunek) nie kwalifikują się jako umiejętności testowe.
* **Bojowe** (B) – np. zaklęcie kuli ognia, taniec ostrzy. Ich koszt i działanie ustalane jest przez MG.
* **Negatywne** (N) – postać może dobrać na start lub nabyć w grze wady, które utrudniać będą jej rozgrywkę. Brak ręki, słaby wzrok, spowolniona reakcja, różnego rodzaju uzależnienia, fobie i tym podobne. W zamian za nie otrzymuje do rozdysponowania dodatkowe Punkty Umiejętności, w ilości adekwatnej do stopnia szkodliwości ich wady.

Niektóre umiejętności mogą wzajemnie się wymagać. Np. zaklęcie magiczne może wymagać znajomości pewnego języka lub posiadania wiedzy magicznej.

# Testy

## zwykłe

Testy przeprowadza się ustalając dwie rzeczy – Skalę Trudności (ST), którą musi przebić gracz oraz wybierając statystykę wspierającą lub umiejętność testową, która odpowiadać będzie za test. Gracz rzuca k20, a wynik powiększony o wartość wybranej statystyki / 3 lub umiejętności testowej musi być większy bądź równy Skali Trudności, aby test się powiódł.

## przeciwstawne

Analogicznie do testów neutralnych oponenci rzucają k20, po czym swój wynik powiększają o wartość statystyki / 3 lub umiejętności testowej.

W przypadku remisu wyników test wygrywa osoba o wyższej statystyce. W przypadku remisu na kości oraz w statystyce – jeśli remis w danym teście nie jest realny, rzut należy powtórzyć.

## Skala Trudności

* **10**: łatwy
* **15**: średni
* **20**: zaawansowany
* **25**: trudny
* **30**: arcytrudny

# Walka

## Inicjatywa

Walkę, jeśli inicjatywa nie jest zadeklarowana w wyniku ataku z zaskoczenia (wtedy najpierw ruszają się wszyscy atakujący w wybranej przez nich kolejności) – rozpoczyna się rzutem o inicjatywę. Podobnie jak w przypadku testów, każdy gracz rzuca k20 dodając do jej wyniku swoją wartość Zwinności. Osoby z wyższym wynikiem zaczynają pierwsze.

Remisy rozstrzygane są w sposób opisany w testach przeciwstawnych.

## Ruch i Akcje

### Akcje

* **1**: akcja natychmiastowa – ruch (pozwala na przemieszczenie się o około 2 metry – kratkę, w przypadku mapy typu grid bez możliwości chodzenia po ukosie. Można przechodzić przez kratki zajmowane przez sojuszników i wrogów, lecz nie można ich zajmować), poderżnięcie gardła zakładnikowi, dobycie broni krótkiej, strzał z przygotowanej broni dystansowej (kuszy, łuku)
* **3**: akcja krótka – dobycie broni długiej (i np. tarczy), łuku, kuszy
* **5**: standardowa akcja – atak mieczem, wypicie eliksiru, strzał z łuku, uwalnianie się z chwytu, powstanie po powaleniu
* **7**: długa akcja – strzał z kuszy, rzucenie zaklęcia
* **9**: akcja złożona – złożone zaklęcie, spektakularny atak

Niewydane punkty akcji mogą być wykorzystane na akcje dynamiczne. Niewykorzystane na akcje dynamiczne marnują się. Punkty akcji możemy wykorzystać częściowo wyłącznie na akcje z tzw. „channelingiem”.

## Akcje

### Zwykłe

* **Atak** – zadaje obrażenia zależne od użytej broni, a celność ataku jest to test z ST równym obronie przeciwnika. Dla walki w zwarciu – [k20 + Krzepa / 3 (miecze, topory, pałki, pięści) lub Zwinność / 3 (sztylety, kij, bicz, broń dystansowa)] vs [Obrona].
* **Atak mierzony** – działa jak zwykły atak z karą zależną od części ciała, w którą celujemy.
  + Średnia (np. ręka, noga): 3.
  + Mała (np. dłoń, głowa) : 6.
  + Drobna (np. ucho, oko): 9.
* **Atak z dobiegu** – jeśli twoją jedyną akcją w ruchu jest dobiegnięcie do przeciwnika (lub bezczynne stanie obok niego) możesz od razu go zaatakować kosztem pozostałych Ci Akcji. Dotyczy wyłącznie walki bliskodystansowej (do zasięgu 2).

### Dynamiczne

* **Atak okazyjny** (3 A) – gdy postać chce oddalić się od znajdującego przy niej przeciwnika walczącego wręcz, ten może wyprowadzić dodatkowy atak.
* **Skoncentrowany atak** (1+ A) – kosztem 1 Akcji możesz wzmonić celność ataku lub umiejętności o 1.
* **Osłona** (2 lub 3 A) – jeśli pobliski sojusznik miałby zostać zaatakowany, przyjmuje się atak zamiast niego kosztem 2 Akcji (jeśi jest obok) lub 3 Akcji (jeśli dzieli was jedna kratka). Postać przy tym przemieszcza się przed chronionego bohatera. Do użycia tylko raz na turę.
* **Utrzymywanie pozycji** (0 A) – jeśli zajmujesz jakieś pole i posiadasz tarczę bądź jesteś większego rozmiaru niż Twój przeciwnik możesz uniemożliwić innym przechodzenie przez nie. Wtedy podczas ataku, aby Cię przepchnąć przeciwnik musi Cię trafić (może przemieścić się wtedy za Ciebie).

# Inwentarz

Gracze rozpoczynają rozgrywkę posiadając 2000 Sztuk Złota (SZ) z możliwością wydania ich przed rozpoczęciem gry.

## Wartości orientacyjne

* Dobre piwo, obiad lub racja żywnościowa: 10 SZ
* Noc w karczmie: 50 SZ od osoby
* Dniówka urzędnika/sztylet/łuk: 100 SZ
* Krótki miecz: 500 SZ
* Lekki pancerz/lekka kusza/miesięczny zarobek plebsu: 1 000 SZ
* Średni pancerz/miesięczny zarobek mieszczanina/zadanie poboczne/różdżka: 5 000 SZ
* Ciężki pancerz/istotne zadanie poboczne/słaby magiczny przedmiot: 10 000 SZ
* Koń: 50 000 SZ
* Nagroda za główne zadanie kampanii/magiczny przedmiot: 100 000 SZ
* Magiczny artefakt/kamienica/mała wioska: 500 000 SZ

## Broń

Każda broń posiada indywidualnie zdefiniowane obrażenia (min. 1). Standardowo składają się one z czynnika losowego oraz modyfikatora jakości. Trafienie bronią zależy zwykle od Krzepy bądź Zwinności podzielonej przez 3.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Broń | Celność | Obrażenia | Obrona | Zasięg |
| Pięści, kastet/pałka | Krzepa / 3 | K4 – 1, K4 | 0 | 1 |
| Krótki miecz, długi miecz, topór/buzdygan/korbacz | Krzepa / 3 | K4, K6, K8 | 1, 0, -1 | 1 |
| Miecz, topór/młot dwuręczny | Krzepa / 3 | K10, K12 | -1, -2 | 1 |
| Sztylet, kij, bicz | Zwinność / 3 | K4 | 1, 2, 0 | 1, 1, 2 |
| Włócznia, oszczep | Zwinność / 3 | K6, K8 | 2, 0 | 2, 5 |
| Łuk, Kusza, Strzelba | Zwinność / 3 | K6, K8, K12 | -1, -1, -2 | 11, 9 |
| Różdżka | Zwinność / 3 | K6 | 0 | 7 |
| Kostur | WM | K6 | 2 | 7 |

## Pancerze i tarcze

Pancerze oraz tarcze zwiększają Obronę postaci kosztem jej Punktów Akcji. Standardowo wyróżnia się trzy typy pancerzy: lekkie, średnie, ciężkie. Te marnej jakości kolejno zwiększają obronę o 1, 2, 3 i wymagają 10, 15, 20 Krzepy. Pancerze lepszej jakości lub magiczne mogą zwiększać obronę o większe wartości. Tarcze działają analogicznie, lecz są tylko zwykłe i średnie (dające 1 i 2 Obrony).

# Statusy

* **Ogłuszenie** – cel traci turę.
* **Oślepienie** – cel nie jest w stanie celowa. Przeprowadza ataki losowo lub wcale.
* **Uciszenie** – cel nie może wykonywać zaklęć magicznych, rytuałów i tym podobnych.
* **Unieruchomienie** – cel nie może się poruszać.
* **Powalenie** – cel musi powstać kosztem 5 Akcji.
* **Przerażenie** – cel w niepowstrzymany sposób ucieka.
* **Przyspieszenie** – cel posiada wyższą pulę akcji niż normalnie.
* **Spowolnienie** – cel posiada niższą pulę akcji niż normalnie.
* **Zauroczenie** – cel zmienia stronę walki.