# 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. Kości **k4**, **k6**, **k8**, **k10**, **k12**, **k20** (główna).
5. Mnożniki się dodają (posiadając dwa efekty zwiększające obrażenia x2 masz bonus x3).
6. Rzut 20 na **k20 zawsze oznacza sukces**, a **1 porażkę**. Wyższe wyniki są lepsze.
7. System tworzony jest pod świat Zapomnianych Krain.
8. Wszystkie **dzielenia zaokrągla się w dół (podłoga)**.

# Rasa i klasa

Każda postać opisana jest przez **rasę**, **klasę** i wartości punktowe, takie jak **Poziom** i **Doświadczenie**, **Zdrowie (PŻ)**, **Wolę**, **Obronę** oraz indywidualne **umiejętności**, na które przeznaczamy **10 + Poziom pkt**.

* **Rasa** zapewnia „rasowe” umiejętności pasywne, na które MG przeznacza do 5 Punktów.
* **Klasa** odpowiada za rodzaj umiejętności, na jakich nabywanie pozwoli Ci MG. Nazwa jest kluczowa! Łotrzyk Truciciel będzie wytwarzał trucizny i może nabyć znajomość alchemii, podczas gdy zwykły Łotrzyk powinien posiadać bardziej specjalistyczne umiejętności. MG może także wydać do 5 punktów z początkowych 10 także na umiejętności związane z klasą.

## Wartości punktowe

* **Poziom**: każdy poziom pozwala przeznaczyć 1 pkt na umiejętności.
* **Doświadczenie**: MG rozdaje je wedle uznania. Aby otrzymać poziom należy zgromadzić 10 Doświadczenia \* obecny poziom postaci. W ciągu kilkugodzinnej sesji gracze powinni podnieść poziom swoich postaci o 1, góra 2.
* **Zdrowie (PŻ)**: Równe 5. Odnawia się 1 co dzień odpoczynku. Spadek na **poziom 0 oznacza** **niezdolność do walki**, a **-10 śmierć**. Postać o ujemnej wartości PŻ pozbawiona opieki zamiast regenerować 1 PŻ co dobę, traci 1 PŻ co godzinę. **Za każdym razem, gdy gracz spadnie poniżej 0 PŻ wykonuje rzut K4 na typ rany oraz K20 na ST jej leczenia** (jedna próba leczenia w świątyni kosztuje 1000 SZ, test zwykle **[5 + K20] vs [ST rany]**):
  + **1**: głowy traci możliwość używania umiejętności.
  + **2**: ręki -3 celności.
  + **3**: nogi -2 ruchu.
  + **4**: torsu -1 max PŻ.
* **Obrona**: 10 + Poziom / 2 powiększona o modyfikatory z umiejętności i ekwipunku.
* **Wola**: 10 + Poziom / 2 powiększona o modyfikatory z umiejętności i z ekwipunku.

## Umiejętności

Punkty z poziomu rozdaje się na umiejętności, na które pozwoli MG. Dzielą się na **zwykłe** i **bojowe**:

**Zwykłe** – np. znajomość języka, medytacja lub służące do wykonywania testów jak atletyka, wiedza magiczna, czy zręczność. **Testy** tego rodzaju umiejętności to **[Poziom / 2 + K20]** vs **[Skala trudności]**.

Umiejętności zapewniające bonus „raz na walkę” nie mogą być używane w kombinacji z innymi o tej cesze.

Postać może posiadać lub nabyć **wady**, które utrudniać będą rozgrywkę. Brak ręki, ślepota, spowolniona reakcja, poważne uzależnienia. W zamian może zyskać dodatkowy pkt do rozdysponowania na umiejętności.

**Bojowe** – np. kula ognia. Ich koszt punktowy, typ akcji i działanie ustalane są przez MG. **Każdej można użyć tylko raz na 3 godziny**.

Niektóre umiejętności wzajemnie się wymagają. Np. zaklęcia wymagają posiadania wiedzy magicznej, ataki skrytobójcze zręczności, a umiejętności wojownika atletyki.

# Testy

## zwykłe

Testy przeprowadza się ustalając **Skalę Trudności** (ST), którą gracz musi przebić w oparciu o **umiejętność**, która odpowiada za test. Rzuca k20, a wynik powiększony o **[Poziom / 2]** musi być **większy bądź równy Skali Trudności**. Jeśli nie posiada odpowiedniej umiejętności **nie może wykonać testu** (np. alchemia)lub **robi go z karą -5** (np. próba kradzieży).

## przeciwstawne

Oponenci **rzucają k20**, po czym swój wynik powiększają o wartość **[Poziom / 2]**. Jeśli jeden z nich nie posiada adekwatnej umiejętności, **wykonuje test z karą -5**. W przypadku remisu, jeśli nie jest on realny, rzut należy powtórzyć.

## Skala Trudności

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

# Walka

## Kolejność

1. Inicjatywa.
2. Wybierasz czy wykonujesz Ruch, Akcje Główną, czy Dodatkową.
3. Wybierasz czy wykonujesz Ruch, Akcje Główną, czy Dodatkową.
4. Wybierasz czy wykonujesz Ruch, Akcje Główną, czy Dodatkową.

W każdym kroku należy wybrać inną akcję. Akcję główną można zamienić na dodatkową.

## Inicjatywa

Gracze rzucają o inicjatywę K20 i powiększają o modyfikatory z umiejętności. W przypadku posiadania tej samej wartości dogrywają się. Dopóki nie nadejdzie pierwsza tura osoby – nie posiada ona żadnych akcji (nie może wykonywać ataków okazyjnych, osłaniać sojuszników). Jeśli walka jest zadeklarowana w wyniku **ataku z zaskoczenia** – najpierw ruszają się wszyscy atakujący w wybranej przez nich kolejności, potem reszta według inicjatywy.

## Ruch

W trakcie ruchu można przemieścić się o 5 pól **z możliwością chodzenia po ukosie. Można przechodzić przez kratki zajmowane przez sojuszników i wrogów, lecz nie można ich zajmować**.

## Akcje w walce

W trakcie swojego ruchu można wykonać **jedną** **akcję główną** oraz **jedną dodatkową**. **Akcja główna** to atak, strzał z łuku, atak mieczem, użycie przedmiotu (wypicie eliksiru, rzucenie granatu). **Akcja dodatkowa** to atak okazyjny, uwalnianie się z chwytu, zmiana broni, osłona lub szybkie zaklęcie. **Niektóre akcje dodatkowe mogą być dynamiczne** – wykorzystywane nie w swojej turze.

**Broń dobywana jest podczas walki „automatycznie”, także przy ataku z zaskoczenia, bez kosztu. Jeśli stosujesz trucizny lub inne efekty nakładane na broń, możesz od razu je zaaplikować.**

## Akcje standardowe

### [G]łówne

* **Atak** – zadaje obrażenia zależne od użytej broni, a celność ataku to test z ST równym obronie przeciwnika.

**[K20 + Poziom / 2] vs [Obrona]**

* **Atak mierzony** – działa jak zwykły atak z karą zależną od części ciała, w którą celujemy.

**Średnia** (np. noga -1 ruch, ręka -2 do celności): 3.

**Mała** (np. dłoń – wytrącenie broni, głowa – obrażenia \*2): 6.

**Drobna** (np. oko – obrażenia \*3): 9.

* **Atak z dobiegu** – możesz przejść dodatkowo do 3 pól (i zaatakować bronią wręcz)**.**
* **Ucieczka** – Wykonujesz test przeciwstawny z przeciwnikami [Zwinność + K20]. W przypadku, gdy któryś z przeciwników wygra test – walczycie dalej, reszta zostaje z tyłu i wspólnie ponownie dołączają do walki po K4 tur.
* **Użycie przedmiotu** – Wypicie eliksiru, rzucenie granatu, użycie zwoju.
* **Wycofanie** – nie otrzymasz ataków okazyjnych podczas ruchu.

### [D]odatkowe (i dynamiczne)

* **Atak okazyjny** – dynamiczna, gdy postać chce oddalić się od znajdującego się przy niej przeciwnika walczącego wręcz, ten może wyprowadzić dodatkowy atak. Atak okazyjne prowokowane są także przez strzelanie z broni dystansowej i wykonywanie zaklęć.
* **Osłona** – dynamiczna, raz na turę, jeśli sąsiadujący sojusznik jest atakowany, możesz przyjąć atak zamiast niego.
* **Utrzymywanie pozycji** – możesz uniemożliwić innym przechodzenie przez pole. Aby Cię przepchnąć przeciwnik musi Cię trafić wręcz. Utrzymywanie pozycji zostaje przerwane, a przeciwnik może przesunąć Cię o 1 kratkę.
* **Wyzwolenie się** – próba wydostania się z efektu uniemożliwiającego wykonywanie innych akcji.
* **Zmiana/podniesienie broni** – zmieniasz dzierżoną broń lub podnosisz wytrąconą. Możesz także nałożyć efekt na broń, np. truciznę.

# Inwentarz

Gracze posiadają 2000 Sztuk Złota (SZ) z możliwością wydania ich przed rozpoczęciem gry.

## Wartości orientacyjne

* Noc w karczmie: 50 SZ od osoby
* Krótki miecz/łuk/dniówka urzędnika/sztylet: 500 SZ
* Długi miecz/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: 25 000 SZ
* Koń/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).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Broń | Obrażenia | Obrona | Zasięg |
| Pięści | Kastet | K4 – 1 | K4 | -2 | -1 | 1 |
| Krótki miecz | Miecz | Topór/Obuch | K4 | K6 | K8 | 1 | 0 | -1 | 1 |
| Dwuręczne: Miecz | Topór/Młot | K10 | K12 | -1 | -2 | 1 |
| Sztylet | Kij [Nie wymaga biegłości] | Bicz | K4 | 1 | 2 | -1 | 1 | 1 | 2 |
| Dwuręczne: Włócznia | Oszczep | K6, K8 | 2 | 0 | 1 | 3 |
| Łuk | Kusza [Powolna] | Strzelba [Powolna] | K6 | K8 | K12 | -1 | -1 | -2 | 7 | 7 | 5 |
| Różdżka | K6 | 0 | 5 |
| Kostur | K6 | 2 | 5 |

## Pancerze i tarcze

Pancerze oraz tarcze **zwiększają Obronę** postaci, lecz **wymagają umiejętności „Zbrojmistrz”**. Wyróżnia się trzy typy pancerzy: **lekkie**, **średnie**, **ciężkie**. Zwiększają obronę o 1, 2, 3. Pancerze lepszej jakości lub magiczne mogą zwiększać obronę o większe wartości. Tarcza działają analogicznie, lecz są tylko **zwykłe** i **średnie** (dają 1 i 2 Obrony).

# Statusy

* **Chwyt / Oplątanie** – cel nie może wykonywać akcji, dopóki nie wyzwoli się z efektu.
* **Ogłuszenie** – cel traci turę.
* **Oślepienie** – -2 ruchu, -10 celności.
* **Uciszenie** – cel nie może wykonywać zaklęć magicznych, rytuałów i tym podobnych.
* **Unieruchomienie** – cel nie może się poruszać.
* **Powalenie** – cel musi powstać kosztem całego ruchu.
* **Prowokacja** – cel pragnie atakować prowokatora, jeśli tylko jest to możliwe.
* **Przerażenie** – cel w niepowstrzymany sposób ucieka.
* **Przyspieszenie** – cel posiada więcej ruchu.
* **Spowolnienie** – cel posiada mniej ruchu.
* **Zauroczenie** – cel zmienia stronę walki (wykonujący zaklęcie decyduje, kogo postrzega jako sojuszników). Efekt jest anulowany, jeśli otrzyma obrażenia od któregoś z „sojuszników”.

# Skróty

* **Atak spec (+X)** – test ataku (+X do rzutu), jednak nie zadający obrażeń od broni.
* **+K1** – powiększenie kości, np. K4 -> K6 lub K6 -> K8. Analogicznie +K2 to K4 -> K8.
* **Niedomiar** – wartość, o jaką rzut na test był mniejszy od ST.
* **Przebicie** – wartość, o jaką rzut na test przewyższył ST.
* **Zaklęcie (+X)** – test zaklęcia [R / 2 + X + K20] vs [Obrona].
* **Zaklęcie (+X vs Wola)** – jw. vs [Wola].