# 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. Wszystkie **dzielenia zaokrągla się w dół (podłoga)**.

# Statystyki

Każda postać opisana jest przez **rasę**, **klasę** i posiada statystyki: **Szybkość**, **Krzepa**, **Rzemiosło** oraz wartości punktowe, takie jak **Poziom** i **Doświadczenie**, **Życie**, **Wolę**, **Obronę** oraz indywidualne **umiejętności**.

* **Rasa** odpowiada za statystyki początkowe oraz „rasowe” umiejętności pasywne, na które MG przeznacza do 5 Rzemiosła.
* **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.
* **Krzepa** – odpowiada za **PŻ**, obronę, wolę, udźwig oraz skuteczność w walce wręcz.
* **Szybkość** – odpowiada za celność, inicjatywę, obronę i ilość wykonywanych w walce akcji.
* **Rzemiosło** – odpowiada za ilość umiejętności, wolę i magię.

Bazowa wartość każdej statystyki to 7. MG dodaje 2 pkt od specjalizacji rasy, a 2 zostają do wydania przez gracza, co daje w sumie 25 pkt w statystykach na poziomie 1.

## Wartości punktowe

* **Poziom**: każdy poziom pozwala przeznaczyć 1 pkt na statystyki.
* **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.
* **Życie (PŻ)**: Równe krzepie. 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.
* **Obrona**: 5 + [Krzepa + Szybkość] / 2 powiększona o modyfikatory z ekwipunku.
* **Wola**: 5 + [Krzepa + Rzemiosło] / 2 powiększona o modyfikatory z ekwipunku.

## Umiejętności

Rzemiosło 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 (krzepa), wiedza magiczna (rzemiosło), czy zręczność (szybkość). **Testy** tego rodzaju umiejętności to **[Statystyka / 2 + K20]** vs **[Skala trudności]**.

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 Rzemiosła, Szybkości i działanie ustalane są przez MG. **Umiejętności można użyć 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 **statystykę**, która odpowiada za test. Rzuca k20, a wynik powiększony o **[statystykę / 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 – test na zręczność).

## przeciwstawne

Oponenci **rzucają k20**, po czym swój wynik powiększają o wartość **[statystyki / 2]**. Jeśli jeden z nich nie posiada adekwatnej umiejętności, **wykonuje test z karą -5**. W przypadku remisu 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. Każdy gracz **rzuca k20 dodając do jej wyniku swoją wartość Szybkości**. Osoby z wyższą sumą zaczynają. Remisy rozstrzygane są w sposób opisany w testach przeciwstawnych.

## Ruch i Akcje

### Akcje

* 1: **natychmiastowa** – ruch (pozwala na przemieszczenie się o kratkę, w przypadku mapy typu **z możliwością chodzenia po ukosie. Można przechodzić przez kratki zajmowane przez sojuszników i wrogów, lecz nie można ich zajmować**).
* **3**: **krótka** – bardzo szybkie zaklęcie.
* **5**: **zwykła** – atak, uwalnianie się z chwytu, powstanie po powaleniu, użycie przedmiotu (wypicie eliksiru, rzucenie bomby), zmiana broni.
* **7**: **długa** – strzał z kuszy, rzucenie zaklęcia.
* **9**: **złożona** – złożone zaklęcie, spektakularny atak.

Niewykorzystana szybkość może być użyta na **akcje dynamiczne**. Niewydana na akcje dynamiczne **marnuje się**. Szybkość można wykorzystać częściowo wyłącznie na akcje z tzw. „channelingiem”. **Broń dobywana jest podczas walki „automatycznie”, także przy ataku z zaskoczenia, bez kosztu szybkości.** Szybkość odnawia się co turę do swojej wartości bazowej.

## Akcje

### Zwykłe

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

**[K20 + (Szybkość lub Krzepa lub Rzemiosło) / 2] 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 go zaatakować **kosztem całej pozostałej Ci szybkości**. Dotyczy wyłącznie walki blisko dystansowej (do zasięgu 2).
* **Utrzymywanie pozycji** (1 S) – jeśli posiadasz tarczę, bądź jesteś większego rozmiaru niż Twój przeciwnik, możesz uniemożliwić innym przechodzenie przez pole. Aby Cię przepchnąć przeciwnik musi Cię trafić. Po ataku może Cię minąć i przesunąć o 1 kratkę.

### Dynamiczne

* **Atak okazyjny** (3 S) – gdy postać chce oddalić się od znajdującego się przy niej przeciwnika walczącego wręcz, ten może wyprowadzić dodatkowy atak.
* **Osłona** (3 S) – raz na turę, jeśli pobliski sojusznik jest atakowany, możesz przyjąć atak zamiast niego kosztem 3 S. Przemieszczasz się przed chronionego bohatera (nadal można otrzymać atak okazyjny). Zasięg: 3.

# 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 | Celność | Obrażenia | Obrona | Zasięg |
| Pięści | Kastet | Krzepa / 2 | K4 – 1 | K4 | -2 | -1 | 1 |
| Krótki miecz | Miecz | Topór/Obuch | Krzepa / 2 | K4 | K6 | K8 | 1 | 0 | -1 | 1 |
| Dwuręczne: Miecz | Topór/Młot | Krzepa / 2 | K10 | K12 | -1 | -2 | 1 |
| Sztylet | Kij | Bicz | Szybkość / 2 | K4 | 1 | 2 | -1 | 1 | 1 | 2 |
| Dwuręczne: Włócznia | Oszczep | Szybkość / 2 | K6, K8 | 2 | 0 | 2 | 5 |
| Łuk | Kusza | Strzelba | Szybkość / 2 | K6 | K8 | K12 | -1 | -1 | -2 | 11 | 9 |
| Różdżka | Szybkość / 2 | K6 | 0 | 7 |
| Kostur | Rzemiosło / 2 | K6 | 2 | 7 |

## Pancerze i tarcze

Pancerze oraz tarcze **zwiększają Obronę** postaci, lecz **wymagają Krzepy**. Wyróżnia się trzy typy pancerzy: **lekkie**, **średnie**, **ciężkie**. Zwiększają obronę o 1, 2, 3, a wymagają 10, 15, 20 Krzepy. 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, a wymagają 5 i 10 Krzepy).

# Statusy

* **Ogłuszenie** – cel traci turę.
* **Oślepienie** – cel nie jest w stanie celować. Przeprowadza ataki losowo na któreś z pól obok siebie (decyzja które – rzut K8 w przypadku mapy typu grid) 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 Szybkości.
* **Przerażenie** – cel w niepowstrzymany sposób ucieka.
* **Przyspieszenie** – cel posiada wyższą pulę szybkości niż normalnie.
* **Spowolnienie** – cel posiada niższą pulę szybkości niż normalnie.
* **Zauroczenie** – cel zmienia stronę walki. Efekt jest anulowany, jeśli otrzyma obrażenia.

# 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.
* **Przebicie** – wartość, o jaką celność ataku (rzut na test) przewyższyła obronę (wolę, ST).
* **Zaklęcie (+X)** – test zaklęcia [R + X + K20] vs [Obrona].
* **Zaklęcie (+X vs Wola)** – jw. vs [Wola].