

DUNGEONS & DRAGONS®

PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI®



PODSTAWOWE ZASADY GRY FABULARNEJ

James Wyatt

New RPG Order

Prezentuje

D&D 4.0 - Przewodnik Mistrza Podziemi



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 225
Rozdzielczość.....: 2400x3210
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2010
Data release'u.....: 2011.03.22

Opis:

Przewodnik Mistrza Podziemi zawiera zasady 4. edycji Dungeons & Dragons oraz wskazówki dotyczące tworzenia i prowadzenia spotkań, przygód i kampanii. Odnajdziesz tu niezliczone porady, które przydadzą się zarówno nowym, jak i doświadczonym Mistrzom Podziemi, oraz niezbędne zasady dotyczące przyznawania doświadczenia, rozdawania skarbów, tworzenia postaci niezależnych oraz wprowadzania do gry potężnych artefaktów.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

DUNGEONS & DRAGONS[®]

PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI[®]



PODSTAWOWE ZASADY GRY FABULARNEJ

James Wyatt





TWÓRCY

Zespół tworzący 4. edycję D&D
Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt

Zespół tworzący ostateczną wersję 4. edycji
Bill Slavicsek, Mike Mearls, James Wyatt

Projekt Przewodnika Mistrza Podziemi
James Wyatt

Opracowanie Przewodnika Mistrza Podziemi
**Andy Collins, Mike Mearls, Stephen Radney-MacFarland,
Peter Schaefer, Stephen Schubert**

Redakcja Przewodnika Mistrza Podziemi
Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Julia Martin

Redaktor wykonawczy
Kim Mohan

Dodatkowe projekty i opracowanie
**Richard Baker, Greg Bilsland, Logan Bonner, Bart Carroll,
Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell,
Jeremy Crawford, Jesse Decker, Michael Donais, Robert
Gutschera, Gwendolyn F. M. Kestrel, Peter Lee, Julia Martin,
Kim Mohan, David Noonan, Christopher Perkins,
Matthew Sernett, Chris Sims, Ed Stark, Rodney Thompson,
Rob Watkins, Steve Winter, Chris Youngs**

Kierownik BiR gier fabularnych i książek
Bill Slavicsek

Kierownik opracowywania i rozwoju fabuły D&D
Christopher Perkins

Kierownik opracowywania i rozwoju zasad D&D
Andy Collins

Starszy kierownik ilustracji D&D
Stacy Longstreet

Ilustracja na okładce
Wayne Reynolds (przód), Brian Hagan (tył)

Specjalne podziękowania dla Brandona Daggerhart, strażnika Shadowfell

Opracowanie graficzne
Keven Smith, Leon Cortez, Emi Tanji

Dodatkowe opracowanie graficzne
**Karin Powell, Mari Kolkowski, Shauna Wolf Narciso,
Ryan Sansaver**

Koncepcja artystyczna
**Rob Alexander, Dave Allsop, Christopher Burdett,
Adam Gillespie, Lars Grant-West, David Griffith, Lee Moyer,
William O'Connor**

Ilustracje wewnętrzne
**Rob Alexander, Steve Argyle, Wayne England, Jason
Engle, David Griffith, Espen Grundetjern, Brian Hagan,
Ralph Horsley, Howard Lyon, Lee Moyer, William O'Connor,
Wayne Reynolds, Dan Scott, Ron Spears, Chris Stevens,
Anne Stokes, Eva Widermann**

Kartografia
Mike Schley

Zespół marki D&D
**Liz Schuh, Scott Rouse, Sara Girard, Kierin Chase,
Martin Durham, Linae Foster**

Specjaliści ds. publikacji
**Angelika Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz,
Christopher Tardiff**

Kierownik przedprodukcji
Jefferson Dunlap

Technika obrazowania
Travis Adams, Bob Jordan, Sven Bolen

Kierownik produkcji
Cynda Callaway

W oparciu o projekt poprzednich edycji autorstwa
**E. Gary Gygax, Dave Arneson (1. edycja i wcześniejsze);
David "Zeb" Cook (2. edycja); Jonathan Tweet, Monte Cook,
Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison (3. edycja)**

Dedykowane pamięci E. Gary'ego Gygaxa

620-21750720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
First Printing: June 2008
ISBN: 978-0-7869-4880-2



U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360



ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel./fax: (0-22) 846 27 59
e-mail: sklepik@isa.pl;
handel@isa.pl

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Marta Górecka, Adam Wicher
Korekta: Aleksandra Sontowska
Skład i łamanie: KOMPEJ

ISBN: 978-83-7418-230-0

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, D&D Insider, wszystkie inne nazwy produktów Wizards of the Coast, oraz ich loga są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc., będącej częścią Hasbro, Inc. Wszystkie postacie z Wizards of the Coast, imiona bohaterów i wyrażne do nich podobieństwa są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Produkt ten jest chroniony polskim i międzynarodowym prawem autorskim. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób prawdziwych, żyjących lub nie, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe. ©2008 Wizards of the Coast, Inc. Na licencji Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone. Prawa do polskiego wydania DUNGEONS & DRAGONS® należą do ISA Sp. z o.o.

ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ POD ADRESEM WWW.WIZARDS.COM/DND
ORAZ WWW.ISA.PL

SPIS TREŚCI

1: JAK BYĆ MP	4	Teren na zewnątrz	66	Prowadzenie kampanii	144
Grupa	6	Źródło światła	67	Stopnie gry	146
Gracze	8	Wzrok i specjalne zmysły	67	Kończenie kampanii	147
Mistrz Podziemi	12	Przykładowy teren fantastyczny	67	9: ŚWIAT	148
Zasady stołu	14	5: SPOTKANIA NIEBOJOWE	70	Świat D&D	150
2: PROWADZENIE GRY	16	Próby umiejętności	72	Cywilizacja	152
Przygotowania	18	Prowadzenie próby umiejętności	74	Tworzenie mapy osady	154
Rozpoczęcie	19	Testy sporne	75	Kręgi teleportacji	156
Kronika gry	19	Przerwa podczas próby umiejętności	76	Dzicz	158
Tryby gry	20	Przykładowe próby umiejętności	76	Pogoda	158
Narracja	22	Łamigłówki	81	Zagrożenia za strony przyrody	158
Rytm	24	Wykorzystywanie łamigłówek	81	Głód, pragnienie	
Rekwizyty	25	Rodzaje łamigłówek	82	i brak powietrza	159
Udzielanie informacji	26	Projektowanie łamigłówek	82	Płaszczyzny	160
Pasywne testy umiejętności	26	Pałapki i zagrożenia	85	Bogowie	162
Informowanie graczy	26	Wykorzystywanie pałapek		Artefakty	164
Rytuály	27	i zagrożeń	87	Topór krasnoludzkich władców	165
Improwizacja	28	Przykładowe pałapki i zagrożenia	87	Oko Vecny	166
Zakończenie	29	6: PRZYGODY	94	Dłoń Vecny	168
Rozwiązywanie problemów	30	Gotowe przygody	96	Niezniszczalna opończa Arnda	170
Jak uczyć gry	33	Rozwiązywanie problemów	98	Języki	171
3: SPOTKANIA BOJOWE	34	Tworzenie przygody	100	10: NARZĘDZIA MP	172
Podstawy walki	36	Zadania	102	Modyfikowanie potworów	174
Gotowość potworów	36	Mieszanka spotkań	104	Podnoszenie lub obniżanie	
Zaskoczenie	36	Miejsca	106	poziomu	174
Test inicjatywy!	38	Osobowość miejsca	108	Wyposażenie w inny ekwipunek	174
Prowadzenie walki	39	Szczegóły	110	Szablony	175
Kiedy kończy się spotkanie?	41	Meble i elementy wnętrza	111	Szablony funkcyjne	176
Po spotkaniu	41	Rysowanie mapy	112	Szablony klasowe	182
Dodatkowe zasady	42	Na zewnątrz	114	Tworzenie potworów	184
Działania, których zasady		Przygody oparte na wydarzeniach	115	Etapy tworzenia potworów	184
nie opisują	42	Obsada	116	Potwory elitarne i samotnicy	184
Osłona	43	Sojusznicy jako dodatkowi		Tworzenie PN	186
Wymuszony ruch i teren	44	bohaterowie	116	Etapy tworzenia PN	187
Walka pod wodą	45	7: NAGRODY	118	Premia za poziom i próg magii	187
Walka na wierzchołkach	45	Punkty doświadczenia	120	Tworzenie zasad	189
Latanie	47	Zadania	122	Podstawy tworzenia zasad	189
Choroby	49	Kamienie milowe	123	Przykładowe zasady domowe	189
Trucizna	50	Skarby	124	Potknięcie	189
4: TWORZENIE SPOTKAŃ	52	Skarby pieniężne	124	Krytyczny sukces i krytyczna	
Role potworów	54	Klejnoty	124	porażka	189
Elementy spotkania	56	Dzieła sztuki	124	Losowe podziemia	190
Poziom spotkania	56	Magiczne przedmioty	125	Losowe spotkania	193
Obliczanie nagrody w PD	57	Rozdawanie skarbów	125	11: FALLCREST	196
Szablony spotkań	58	Elementy skarbów	126	Miasteczko Fallcrest	198
Kontrola nad polem walki	58	8: KAMPANIE	130	Dolina Nentir	206
General i żołnierze	58	Gotowe kampanie	132	Wprowadzenie graczy	208
Smocza jama	58	Motywy przewodnie kampanii	134	Dwór koboldów	210
Walka w dwuszeregu	58	Superprzygody	138	KARTY WALKI	220
Wilcza wataha	59	Fabuła kampanii	140	INDEKS	221
Okoliczności spotkania	60	Rozpoczęcie kampanii	142	SIATKA BITEWNA	222
Teren	60	Rozpoczynanie na wyższych			
Teren i role	62	poziomach	142		
Przykładowy zwyczajny teren	64				



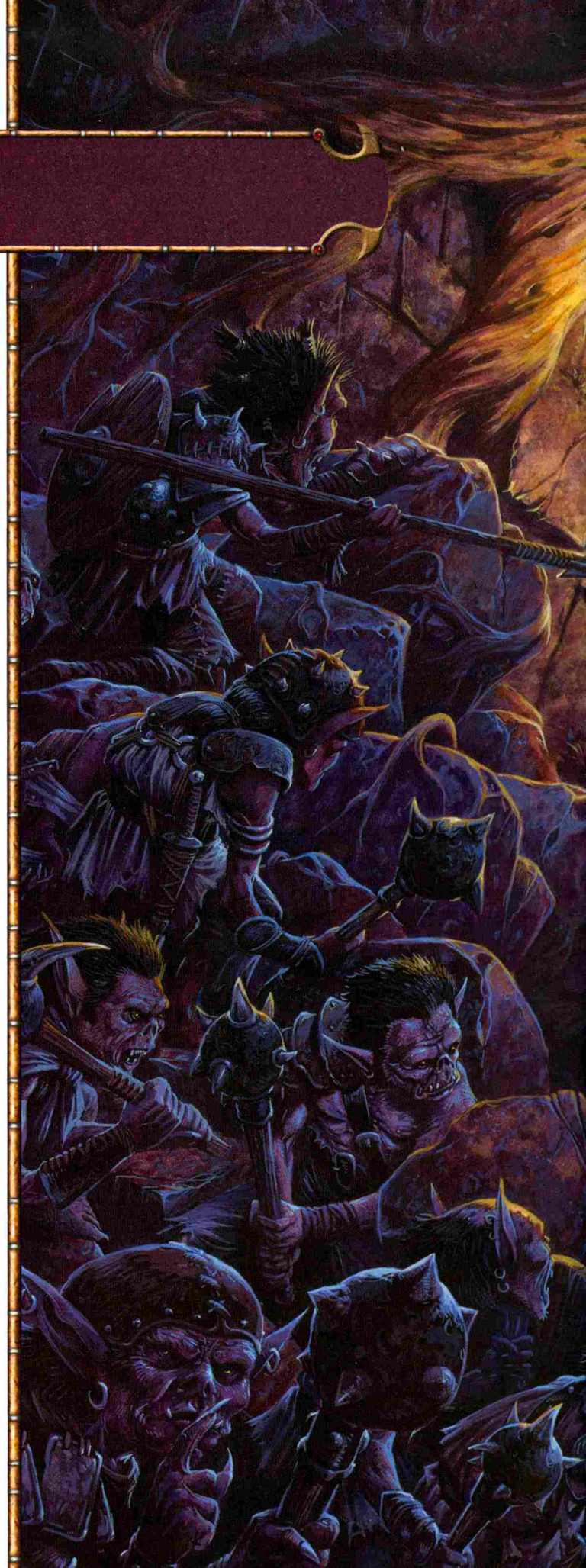
JAK BYĆ MP

W WIEKSZOŚCI gier są zwycięzcy i przegrani - jednak gra fabularna DUNGEONS & DRAGONS opiera się przede wszystkim na współpracy. Mistrz Podziemi (MP) nie gra przeciwko postaciom graczy (PG), ale odgrywa rolę przeciwników w przygodzie PG. Chociaż MP reprezentuje wszystkich wrogów i przeciwników PG - potwory, postacie niezależne (PN), pułapki i tym podobne - to wcale nie chce, aby bohaterowie przegrali. Wszyscy gracze współpracują, by ich bohaterowie odnieśli sukces, a MP stara się, żeby było to jak najłodsze zwycięstwo, tworząc wyzwania niełatwe do pokonania, ale nie zabójcze.

Podczas gry najważniejsza jest dobra zabawa - jest ważniejsza niż to, czy bohaterowie graczy osiągną cele przygody. Równie ważne jest, żeby wszyscy starali się, by gra była przyjemnością dla każdego z graczy, jak to, by bohaterowie współpracowali w ramach przygody.

Ten rozdział zawiera następujące części:

- ◆ **Grupa:** Tu dowiesz się, czego potrzebujesz, by grać w grę DUNGEONS & DRAGONS
- ◆ **Gracze:** Zrozum swoich graczy, pomóż im stworzyć dobrą drużynę bohaterów graczy i poprowadź grę, w jaką chcą grać.
- ◆ **Mistrz Podziemi:** Na czym polega rola MP i jaki rodzaj gry chcesz poprowadzić.
- ◆ **Zasady stołu:** Zastanów się, jakie reguły dotyczące zachowania twojego i pozostałych graczy są wam potrzebne.





Czego potrzebujesz do gry w DUNGEONS & DRAGONS? Podstawą grupy są gracze, którzy odgrywają role swoich bohaterów w przygodach przedstawianych przez Mistrza Podziemi. Każdy gracz ma wpływ na to, czy gra będzie udana, i pomaga ożywić fantastyczny świat. Oprócz graczy potrzebujesz jeszcze miejsca do gry, podręczników oraz akcesoriów, takich jak kostki, papier, ołówki, siatka bitewna i figurki. To wystarczy – możesz też uprzyjemnić sobie grę przy pomocy kart postaci czy przekąsek albo wzbogacić ją komputerowymi dodatkami (zajrzyj na www.dndinsider.com).

GRACZE

W grze D&D gracze pełnią jedną z dwóch różnych funkcji – bohaterów albo Mistrza Podziemi. Role nie wykluczają się – ten, kto jednego dnia odgrywa bohatera, następnego dnia może prowadzić przygodę dla bohaterów pozostałych graczy. Chociaż, ściśle mówiąc, każdy, kto gra w D&D, jest graczem, słowem „gracz” będziemy tu określać osobę, która odgrywa rolę bohatera.

D&D to gra wyobraźni o fantastycznych światach i stworach, magii i przygodzie. Znajdujesz wygodne miejsce, gdzie możesz rozłożyć podręczniki, mapy oraz kostki i razem z przyjaciółmi przeżywasz opowieść. To jak film fantastyczny, w którym grają twoje postaci. Opowieść rozwija się, w miarę jak bohaterowie decydują i działają – to, co się zdarzy, zależy od ciebie!

Sześć osób w grupie: Reguły gry zakładają, że grasz w sześciuosobowej grupie składającej się z MP i pięciu innych graczy.

Więcej lub mniej niż sześć: Gra z czterema lub sześcioma graczami wymaga jedynie niewielkich zmian.

Jeśli w grupie są tylko dwie lub trzy postaci, nie wszystkie role są obsadzone (patrz „Obsadzanie ról” na stronie #10 i „Role postaci” na #15 stronie *Podręcznika gracza*), a drużynie trudniej jest przetrwać walkę, nawet

PORADY ZAWODOWCÓW

Gram w D&D od wielu lat. Grywałem w salach wykładowych, w szkole i w bibliotece publicznej, w piwnicy u moich rodziców i w ich jadalni, wygodnie rozłożony na kanapie i w ścisiku przy za małych stolikach, w moim domu i w domach wielu różnych przyjaciół oraz w firmowych salach konferencyjnych. Tablice (również taka na kredę w klasie szkolnej) są całkiem przydatne. Ogólnie rzecz biorąc, wolę nieco odosobnione miejsca, gdzie można świętować ważne trafienie krytyczne odpowiednio głośno.

– James Wyatt

jeśli dostosujesz jej skalę wyzwania do rozmiarów grupy. Jeśli jest więcej niż sześć postaci, trudno prowadzić grupę, która na dodatek ma tendencję do dzielenia się na mniejsza grupki. Kilka porad na temat radzenia sobie z dużą grupą znajdziesz w rozdziale 2 („Rozmiar grupy”, strona #31). Jeśli jednak twoja grupa stanie się zbyt duża, warto podzielić się na dwie lub więcej drużyn grających osobno.

MISTRZ PODZIEMI

Jeden z graczy pełni szczególną rolę w grze D&D: Mistrz Podziemi kontroluje tempo przygody, rozstrzyga spory i sędziuje. Nie można grać w D&D bez MP.

Co robi MP? Mistrz Podziemi pełni wiele zadań podczas sesji. Jest sędzią w sprawach zasad, narratorem, aktorem odgrywającym wiele postaci i głównym twórcą świata gry, kampanii i przygody.

Kto powinien być MP? Kto powinien być Mistrzem Podziemi w waszej grupie? Ten, kto chce nim być! Osoba, której najbardziej zależy na stworzeniu grupy i rozpoczęciu gry, zwykle w naturalny sposób staje się MP, ale wcale nie musi tak się stać.

Mistrzowie Podziemi mogą współpracować albo zmieniać się: Rola Mistrza Podziemi nie musi być trwającym całą kampanię stałym zajęciem. Wiele grup z powodzeniem zmienia MP od czasu do czasu. W niektórych Mistrzowie Podziemi po kolei prowadzą kampanię, zmieniając się co kilka miesięcy, a w innych po kolei prowadzą przygody i zmieniają się co kilka tygodni.

AKCESORIA

Czego potrzebujesz do gry w D&D?

RZECZY POTRZEBNE DO GRY

- ◆ Miejsce do gry
- ◆ Podręczniki
- ◆ Kostki
- ◆ Papier i ołówki
- ◆ Bitewna siatka albo *D&D Dungeon Tiles*
- ◆ Ekran Mistrza Podziemi
- ◆ *D&D Miniatures*

PRZYDATNE POMOCE

- ◆ Karty postaci
- ◆ Przekąski
- ◆ Laptop, palmtop, multimedialny telefon komórkowy albo cyfrowy aparat fotograficzny
- ◆ *D&D Insider*



Miejsce do gry: Absolutnym minimum do gry w D&D jest miejsce do siedzenia dla każdego gracza. Prawdopodobnie przyda ci się też stół, wokół którego wszyscy będą mogli usiąść. Na stole można położyć siatkę bitewną i figurki, rzucać kostkami, zapisywać karty postaci oraz trzymać sterty książek i papierów. Możecie ustawić krzesła wokół dużego stołu albo usiąść w wygodnych fotelach przy stoliku do kawy. Można poprowadzić grę bez stołu z siatką bitewną, ale walka przebiega o wiele sprawniej, gdy wszyscy widzą, co się dzieje.

Podręczniki: Jako MP potrzebujesz egzemplarza każdego z podręczników, których będziesz używać. Przyda ci się przynajmniej *Podręcznik gracza*, *Przewodnik Mistrza Podziemi* i *Księga potworów*. Gra będzie o wiele łatwiejsza i płynniejsza, jeśli każdy z twoich graczy będzie miał ze sobą *Podręcznik gracza* – opisane są tam moce, atuty i przedmioty, które ich bohaterowie mają do dyspozycji.

Kostki: Potrzebujesz pełnego kompletu kostek. Przydaje się mieć przynajmniej trzy każdego rodzaju (może ci się wydawać, że to dużo, ale ucieszysz się z posiadania więcej niż jednej k12, kiedy zionięcie antycznego czerwonego smoka spowoduje 4k12+10 obrażeń od ognia). Wiele mocy korzysta z kilku k6, k8 lub k10. Również każdy gracz powinien posiadać własny zestaw wielościennych kostek – tym bardziej że gracze często przywiązują się do swoich kostek.

Papier i ołówki: Każdy powinien mieć łatwy dostęp do papieru i ołówka. Podczas każdej rundy walki musisz śledzić punkty wytrzymałości, kary do testów ataku i premie do obrony, wykorzystanie mocy i punktów akcji, konsekwencje stanów i inne informacje. Wraz z twoimi graczami powinieneś notować, co dzieje się podczas przygody, a gracze powinni zapisywać punkty doświadczenia (PD) i skarby, które zdobywają ich bohaterowie.

Siatka bitewna: Siatka bitewna jest bardzo ważna podczas walk (z powodów opisanych w *Podręczniku gracza*). Mogą nią być *D&D Dungeon Tiles*, zmatowiona plansza z wydrukowaną siatką, tablica z narysowaną kratką, specjalna mata albo duże kartki papieru w kratkę. Siatka powinna składać się z kwadratów o boku około 2,5 centymetra. Wygodnie będzie korzystać z bitewnej siatki o wymiarach 20 na 25 centymetrów, a najlepiej byłoby, gdyby miała przynajmniej 27 na 43 centymetry.

Ekran Mistrza Podziemi: Ekran Mistrza Podziemi zbiera najważniejsze informacje w jednym miejscu (tuż przed tobą). Pomaga też ukryć przed graczami twoje rzuty kostkami i notatki, do których zaglądasz podczas gry.

Figurki: Potrzebujesz czegoś do zaznaczenia pozycji każdego z graczy i potworów na siatce bitewnej. Najlepsze są *D&D Miniatures* – te fabrycznie pomalowane, plastikowe figurki dokładnie reprezentują postaci i potwory zaangażowane w walkę.

Karty postaci: Wszyscy gracze muszą mieć możliwość zapisywania ważnych informacji dotyczących

ich bohaterów. Możecie używać do tego celu zwykłego papieru, ale wygodniej wykorzystać karty postaci skserowane z *Podręcznika gracza* albo *Karty postaci D&D*. Niektórzy gracze zapisują swoje moce na mniejszych karteczkach – to ułatwia orientowanie się, które moce zostały już użyte.

Przekąski: Przekąski nie są niezbędnym elementem gry D&D, ale mogą stać się istotne. Jedzenie i napoje pomagają wszystkim graczom zachować siły. Jeśli rozpoczynasz grę wieczorem, po szkole albo pracy, lepiej wcześniej zjeść obiad. Podczas jedzenia jest czas na rozmowy z przyjaciółmi, które, gdy już zajmiecie się poważnym rzucaniem kostkami, mogłyby was rozpraszać.

Komputery, palmtopy, telefony komórkowe i cyfrowe aparaty fotograficzne: Jeśli masz laptopa, palmtopa lub multimedialny telefon komórkowy, możesz wykorzystywać go do robienia notatek. Gracze mogą korzystać ze swoich komputerów do przechowywania aktualnej kopii swojej karty postaci w jednym z wielu formatów, a ty możesz zapisywać informacje o kampanii i spotkaniach, które stworzyłeś. Możesz również korzystać z cyfrowego aparatu fotograficznego do szybkiego sfotografowania sytuacji na polu bitwy, którą musisz przerwać w trakcie. Wystarczy spojrzeć na zdjęcie, żeby odtworzyć pozycje bohaterów graczy i potworów i wznowić walkę. Możesz również robić zdjęcia w trakcie gry, które później umieścisz na swoim blogu czy innej stronie internetowej, by pokazać je członkom grupy lub ich znajomym.

D&D Insider: Możesz również wzbogacić grę, wykorzystując *D&D Insider* (www.dndinsider.com) – internetowy dodatek do gry fabularnej. D&DI to wielkie źródło przygód, nowych opcjonalnych zasad do wypróbowania oraz internetowy zestaw narzędzi usprawniających grę. Możesz korzystać z D&DI do grania w D&D przez internet z przyjaciółmi z całego kraju czy świata przy wspólnym wirtualnym stole.

DOBRA ZABAWA!

Ostatnim niezbędnym elementem gry D&D jest dobra zabawa. To nie MP ma zajmować się zabawianiem swoich graczy i zapewnianiem im rozrywki. Każdy z graczy odpowiada za to, czy gra jest dobrą zabawą. Każdy rozwija akcję, wpływa na utrzymanie pełnego napięcia nastroju, ożywia świat gry przy pomocy swojej wyobraźni oraz wpływa na ustalenie, jaki stopień odgrywania roli odpowiada grupie. Każdy gracz powinien traktować pozostałych z szacunkiem i uwagą – kłótnie i sprzeczki przeszkadzają wszystkim w dobrej zabawie.

Różni ludzie mają różne zdania na temat tego, co jest dobrą zabawą podczas gry w D&D. Pamiętaj, że „właściwy sposób gry” to taki, na który zgodzisz się ty i twoi gracze, a który wszystkim wam sprawia przyjemność. Jeśli wszyscy chcą przyczynić się do tego, żeby gra była udana, wszyscy będą dobrze się bawili.

Każdy gra w D&D po to, żeby dobrze się bawić, ale różni ludzie czerpią przyjemność z różnych aspektów gry. Jeśli przygotowując i prowadząc grę dla grupy graczy, zrozumiesz ich motywacje – to co podoba im się w grze i co sprawia im największą przyjemność – będzie ci łatwiej stworzyć harmonijną grupę, w której gra będzie dla wszystkich dobrą zabawą.

MOTYWACJE GRACZY

Większość graczy lubi różne aspekty gry. Tutaj nazywamy główne rodzaje motywacji typami graczy: aktor, odkrywca, prokurator, taktycy, pogromca, gawędziarz, myśliciel i obserwator.

AKTOR

Aktor lubi udawać, że jest swoim bohaterem. Kładzie nacisk na rozwój postaci w kierunkach niemających nic wspólnego z liczbami i mocami. Stara się, by jego postać wydawała się prawdziwą osobą w fantastycznym świecie. Lubi interakcje z resztą grupy, postaciami i potworami ze świata gry oraz z samym fantastycznym światem. Często mówi jako swoją postać i opisuje jej działania w pierwszej osobie.

Dla aktora opowieść jest ważniejsza od mechaniki, ale w przeciwieństwie do gawędziarza przedkłada osobowość i motywacje swojej postaci nad inne elementy historii.

AKTOR...

- ◆ Tworzy dla swojego bohatera historię i tło, kładąc nacisk na osobowość
- ◆ Odgrywa postać zgodnie z jej historią i motywacjami
- ◆ Woli sytuacje, w których może odgrywać swoją postać
- ◆ Często woli interakcje społeczne od walki

MOŻESZ ZAJĄĆ AKTORA...

- ◆ Ułatwiają mu rozwijanie historii i osobowości jego PG
- ◆ Zapewniają mu spotkania, w których może odgrywać swoją postać
- ◆ Od czasu do czasu kładąc nacisk na osobowość jego postaci
- ◆ Prosząc go o pomoc przy tworzeniu narracyjnych elementów kampanii

UPEWNIJ SIĘ, ŻE AKTOR...

- ◆ Nie zanudza innych graczy, rozmawiając ze wszystkim i wszystkimi.
- ◆ Nie usprawiedliwia destrukcyjnych działań jako czegoś, „co zrobiłaby moja postać”

GAWĘDZIARZ

Gawędziarz to gracz, który przedkłada opowieść toczącą się w grze nad motywację poszczególnych bohaterów i ich osobowość. Dla takiego gracza gra stanowi kronikę wydarzeń dziejących się w fantastycznym świecie. On chce wiedzieć, jak zakończy się ta opowieść.

Dla gawędziarza zasady służą przede wszystkim wspieraniu opowieści. Uważa, że gdy zasady jej przeszkadzają, to właśnie ona ostatnia powinna wygrać. Warto pójść na kompromis dla dobrej opowieści, nawet kosztem indywidualnych motywacji bohaterów.

GAWĘDZIARZ...

- ◆ Często tworzy rozbudowaną historię postaci swojego PG
- ◆ Bardzo stara się, by jego postać pasowała do opowieści
- ◆ Lubi dramatyczne sceny i powracających bohaterów
- ◆ Woli przygody, w których jest jakaś intryga

MOŻESZ ZAJĄĆ GAWĘDZIARZA...

- ◆ Ułatwiają mu rozwijanie historii jego PG
- ◆ Wykorzystując historię jego bohatera, żeby dać więcej szczegółów przygodom i bohaterom niezależnym
- ◆ Wprowadzając do każdej przygody elementy intrygi
- ◆ Zatrudniając go przy prowadzeniu kroniki ważnych wydarzeń i spotkań

UPEWNIJ SIĘ, ŻE GAWĘDZIARZ...

- ◆ Nie nalega na to, by opowieść skupiała się na jego bohaterze
- ◆ Nie dyktuje innym graczom co mają robić ich bohaterowie, żeby lepiej pasowali do jego wyobrażenia opowieści

MYŚLICIEL

Myśliciel lubi przemyślane wybory, rozważanie stojących przed nim wyzwań i decydowanie jak najlepiej do nich podejść. Największą przyjemność sprawia mu, gdy jego plany owocują sukcesem odniesionym przy najmniejszych możliwych kosztach i minimalnym ryzyku.

Dla myśliciela rozwiązywanie problemów w twórczy sposób jest ważniejsze niż potęga jego postaci albo odgrywanie roli. Myśliciel przedkłada przemyślaną taktykę nad działanie zgodne z charakterem postaci i otwartą, brutalną walkę. Myśliciel...

MYŚLICIEL...

- ◆ Traktuje każde wyzwanie jako problem do rozwiązania
- ◆ Ostrożnie podejmuje decyzje, starając się osiągnąć najlepszy możliwy rezultat
- ◆ Cieszy się sukcesem osiągniętym bez walki, dramatyzmu czy napięcia
- ◆ Woli poświęcić czas na zastanowienie, niż odważnie ruszać do akcji

MOŻESZ ZAJĄĆ MYŚLICIELA...

- ◆ Wprowadzając spotkania, które wymagają jego umiejętności rozwiązywania problemów
- ◆ Wynagradzając planowanie i taktykę korzyściami dla jego PG
- ◆ Od czasu do czasu pozwalając, żeby sprytny plan doprowadził do całkowitego, miażdżącego zwycięstwa
- ◆ Zatrudniając go do pomocy przy wymyślaniu zadań

UPEWNIJ SIĘ, ŻE MYŚLICIEL...

- ◆ Nie mówi bez przerwy innym graczom, co mają robić
- ◆ Nie zatrzymuje całkowicie gry, żeby mieć czas na przemyślenie taktyki.

OBSERWATOR

Obserwator to przygodny gracz, który bierze udział w grze przede wszystkim dlatego, że chce brać udział w spotkaniu towarzyskim. Być może jest nieśmiały lub po prostu naprawdę wyluzowany. Chce brać udział w grze, ale nie zależy mu specjalnie na całkowitym wczuciu się w postać i nie chce być asertywny ani zbyt zaangażowany

w szczególności gry, zasad lub opowieści. W grze sprawia mu przyjemność bycie częścią grupy przyjaciół.

OBSERWATOR...

- ◆ Zjawia się po to, by być częścią grupy
- ◆ Pomaga uspokajać spory, ponieważ nie jest zbyt mocno zaangażowany w grę
- ◆ Często wypełnia braki w grupie PG, ułatwiając zabawę

MOŻESZ ZAJĄĆ OBSERWATORA...

- ◆ Nigdy nie zmuszając go do angażowania się bardziej, niż on tego chce
- ◆ Akceptując, że czuje się dobrze jako obserwator
- ◆ Podpowiadając mu, gdy tego potrzebuje

UPEWNIJ SIĘ, ŻE OBSERWATOR...

- ◆ Nie rozprasza innych graczy oglądaniem telewizji, graniem na komputerze czy przeglądaniem internetu
- ◆ Nie odejdzie od gry w kluczowym momencie

ODKRYWCA

Odkrywca uwielbia odwiedzać nowe miejsca w fantastycznym świecie i poznawać ich mieszkańców, zarówno tych pięknych, jak i odrażających. Wszystko, czego potrzeba odkrywcy, aby wyruszyć na spotkanie przygody, to obietnica nowego, ciekawego miejsca albo ciekawego spotkania z odmienną kulturą.

Odkrywca chce doświadczyć cudów oferowanych przez świat gry. Chce też wiedzieć, czy da się odkryć coś więcej. Nalega na szczegóły, nazwy postaci i miejsc, opisy otoczenia oraz jakieś wskazówki na temat tego, co kryje się za najbliższym wzgórzem. Czasem interesuje go fabuła przygody i motywacje jego postaci (odkrywca jest podobny zarówno do aktora, jak i do gawędziarza). Nowe, wspaniałe odkrycia są tym, co sprawia mu przyjemność.

ODKRYWCA...

- ◆ Szuka nowych doznań w świecie gry
- ◆ Lubi odkrywać sekrety, odnajdywać artefakty i docierać do tajemniczych miejsc
- ◆ Ceni nastrój na równi z walką i opowieścią
- ◆ Pomaga rozwijać fabułę dzięki swojej nieustannej gotowości, by iść dalej

MOŻESZ ZAJĄĆ ODKRYWCĘ...

- ◆ Wprowadzając w spotkaniach wątki zachęcające do dalszych badań
- ◆ Wynagradzając ciekawość i chęć odkrywania
- ◆ Opisując świat gry ze szczegółami oraz używając map i innych ciekawych akcesoriów
- ◆ Angażując go do rysowania mapy podczas gry

UPEWNIJ SIĘ, ŻE ODKRYWCA...

- ◆ Nie wykorzystuje wiedzy o świecie gry dla osiągnięcia osobistej przewagi
- ◆ Nie zanudza innych graczy lub nie zamęcza cię swoim pragnieniem szczegółów.

POGROMCA

Pogromca jest podobny do taktyka, ale jeszcze łatwiej zapewnić mu rozrywkę. Dla niego najważniejsze jest dołożyć

potworom. Może robi tak, by pozbyć się napięcia i stresu w bezpieczny sposób, a może lubi czuć się silniejszy. Być może chodzi o przyjemność związaną z posiadaniem mocy, dzięki czemu może ukarać złoczyńców.

Walka w D&D jest ekscytująca. Niewiele innych elementów gry umieszcza postaci w tak wyraźnym niebezpieczeństwie. Większość graczy to lubi, ale dla pogromcy jest to najważniejsze.

POGROMCA...

- ◆ Stara się stworzyć optymalną postać, tak jak taktyk
- ◆ Może dążyć do wybierania najprostszych rozwiązań, aby szybciej znaleźć się w akcji
- ◆ Poświęca mniej czasu na opowieść i odgrywanie roli
- ◆ Chce przez cały czas walczyć z potworami i podejmować odważne działania

MOŻESZ ZAJĄĆ POGROMCĘ.

- ◆ Zaskakując graczy niespodziewaną walką, gdy pogromca wygląda na znużonego
- ◆ Starając się sprawić, by niektóre walki były proste, a inne bardziej złożone
- ◆ Szczegółowo opisując spustoszenie, które sieje bohater pogromcy przy pomocy swoich mocy

UPEWNIJ SIĘ, ŻE POGROMCA...

- ◆ Nie psuje przygody, zabijając potwory, z którymi gracze mieli porozmawiać
- ◆ Nie wymusza na innych graczach pośpiesznego przechodzenia przez spotkania niebojowe i wyzwania związane z umiejętnościami, żeby dotrzeć do następnego potwora.

PROWOKATOR

Prowokator lubi, kiedy coś się dzieje – najlepiej dlatego, że on coś zrobił. Nie ma cierpliwości do ostrożnych planów i rozmyślań. Otworzy skrzynię z ewidentną pułapką, „ żeby po prostu zobaczyć, co się stanie”. Prowokuje przedstawicieli władzy i otwiera drzwi w lochu, żeby więcej potworów dołączyło do walki, która i tak jest trudna. Prowokator uwielbia dreszczek emocji, który towarzyszy ogromnemu ryzyku i – niekiedy – po prostu złym decyzjom.

Prowokator może zakłócać grę, ale może też dostarczać innym graczom wiele zabawy. Akcja rzadko kiedy zamiera, gdy w grupie jest prowokator, a opowieści o tym, co zdarzyło się podczas sesji, często opisują jego kolejne szalone wyczyny.

PROWOKATOR...

- ◆ Lubi powodować, że coś się dzieje
- ◆ Jest gotów podjąć nawet szaleńcze ryzyko i świadomie dokonuje złych wyborów
- ◆ Świetnie czuje się podczas walki i nie lubi nie mieć nic do roboty
- ◆ Podejmuje zdecydowane działania, kiedy akcja zamiera

MOŻESZ ZAJĄĆ PROWOKATORA...

- ◆ Wprowadzając do gry przedmioty i spotkania zachęcające do eksperymentów
- ◆ Pozwalając na to, by jego działania prowadziły drużynę do sytuacji trudnych, ale nie zabójczych
- ◆ Wprowadzając do gry spotkania z równie jak on przebojowymi bohaterami niezależnymi

UPEWNIJ SIĘ, ŻE PROWOKATOR...

- ◆ Nie doprowadzi całej grupy do zagłady
- ◆ Nie atakuje innych PG albo ich sojuszników

TAKTYK

Taktyka cieszy zdobywanie poziomów. Uwielbia nowe, odłotowe zdolności, które pojawiają się wraz z nimi. Pokonuje potwory, by zdobyć skarby i moc wykorzystać je przeciwko kolejnym wrogom. Historia i odgrywanie roli są dla niego mniej ważne niż intensywne akcja oraz niesamowite zdolności i magiczne przedmioty.

Większość graczy ma w sobie odrobinę z taktyka. Zdobywanie potęgi i jej wykorzystywanie na drodze do wielkich czynów należą do kluczowych elementów rozgrywki w D&D. Nie ma nic złego w czerpaniu z tego przyjemności.

TAKTYK...

- ◆ Stara się znaleźć najskuteczniejszą w walce kombinację cech postaci
- ◆ Studiuje dodatki, poszukując lepszych możliwości dla swojej postaci
- ◆ Poświęca mniej czasu opowieści i odgrywaniu roli
- ◆ Przedkłada walkę nad inne spotkania

MOŻESZ ZAJĄĆ TAKTYKA...

- ◆ Dając nagrody za elementy opowieści, na przykład punkty doświadczenia za wykonywanie zadań
- ◆ Oferując magiczny przedmiot, który chciałby mieć, jako zachętę do wzięcia udziału w przygodzie
- ◆ Umożliwiając mu dostęp do nowych możliwości i mocy
- ◆ Wprowadzając spotkania, w których ważną rolę odegrają cechy jego PG

UPEWNIJ SIĘ, ŻE TAKTYK...

- ◆ Nie staje się o wiele potężniejszy niż inne postaci
- ◆ Nie próbuje zabrać więcej łupów, niż mu się należy
- ◆ Nie traktuje innych postaci jako swoich sług

TWORZENIE DRUŻYNY

Drużyna poszukiwaczy przygód to coś więcej niż kilku graczy i postaci, które oni stworzą. Zbudowanie drużyny pozwala graczom brać udział w tworzeniu fabuły kampanii i szczegółów dotyczących świata gry. To również pierwsza okazja dla graczy do nauczenia się, jak ważne jest współdziałanie.

OBSADZANIE RÓL

Podręcznik Gracza omawia cztery role postaci - kontroler, obrońca, przywódca i napastnik (patrz strona #16 Podręcznika Gracza). Kiedy gracze tworzą nowe postacie, powinni omówić swoje preferencje dotyczące ról i ustalić, jak je obsadzą. Wszystkie role powinny mieć swoich reprezentantów - dzięki temu zdolności bohaterów będą dobrze współdziałać. W przeciwnym razie może okazać się, że masz przed sobą drużynę pięciu napastników.

Co się dzieje, jeśli niektóre role nie zostały obsadzone?

Brak obrońcy: Jeśli w drużynie brakuje obrońcy, kontroler drużyny jest wyjątkowo wystawiony na niebezpieczeństwo, a napastnicy prawdopodobnie będą musieli

poświęcić część swoich możliwości manewrowania. Przywódca może wziąć na siebie część obowiązków obrońcy. Żołnierzom wroga będzie łatwiej przejąć kontrolę nad bitwą, a osiłki będą wyjątkowo niebezpieczne dla bohaterów.

Brak przywódcy: Drużyna, która nie ma przywódcy, jest mniej efektywna, a leczenie podczas walki jest zarówno trudniejsze, jak i mniej skuteczne. Paladyn może pomóc poradzić sobie z brakiem przywódcy, zapewniając drużynie ograniczone leczenie i wspomaganie. Lecznicze mikstury mogą pozwolić postaciom częściej korzystać z przyprawów sił. Wrodzy manipulatorzy i przywódcy będą wywierali większy wpływ na rozwój bitwy.

Brak napastnika: Z brakiem napastnika najłatwiej sobie poradzić. W tym celu obrońca i kontroler będą musieli znaleźć sposób na zwiększenie zadawanych obrażeń, aby szybciej pozbyć się potworów. Wrogie osiłki - z ich wysoką liczbą punktów wytrzymałości i artylerią umiejscowioną w trudno dostępnych miejscach - stają się większym zagrożeniem dla bohaterów.

Brak kontrolera: Brak kontrolera powoduje, że obrońca może swobodnie poruszać się po polu bitwy - nie musi już bronić podatnego na zranienie sojusznika. Jednak - podobnie jak w przypadku braku napastnika - brak kontrolera sprawia, że potwory mogą dłużej opierać się czoła bohaterom. Nieobecność kontrolera, który może zadawać obrażenia wielu istotom przy pomocy jednego ataku, sprawia, że duże grupy potworów (w szczególności poplecznicy) zajmują PG o wiele więcej czasu.

HISTORIA DRUŻYNY

Na początku nowej kampanii postaraj się wraz z graczami dopasować ich bohaterów do świata gry i opowieści, którą planujesz poprowadzić. Daj graczom stały punkt zaczepienia - na przykład możesz powiedzieć, że gra rozpoczyna się w mieście Fallcrest i chcesz, aby wszyscy bohaterowie stamtąd pochodzili. Możesz również poprosić każdego z graczy o opisanie, dlaczego jego postać przybyła do Fallcrest z jakiegoś innego miejsca. Potem poproś ich o porozmawianie o tym, skąd ich postacie się znają - w ten sposób od początku gry bohaterowie będą ze sobą związani.

Te relacje mogą przyjmować najróżniejsze formy. Może dwóch PG jest rodzeństwem albo od dzieciństwa łączy ich przyjazna rywalizacja. Może jeden z bohaterów uratował innemu życie, a dwóch pracowało kiedyś razem w straży miejskiej albo wspólnie ochraniali karawanę. Może wszyscy bohaterowie urodzili się w innym mieście, które zostało

PORADY ZAWODOWCÓW

Historia w Podręczniku Gracza dotycząca drakońskiego paladyna Donaara noszącego ze sobą kawałek skorupy jaja, z którego się wykluł, powstała właśnie podczas takiej dyskusji nad historią bohatera. Kiedy gracz przeczytał ówczesny opis drakonów, wykrzyknął: „Wyklułem się? Mogę nosić ze sobą kawałek skorupy jajka?”. W ten sposób narodził się interesujący element kultury drakonów w świecie gry.

— James Wyatt

zniszczone, gdy byli dziećmi, co zmusiło ich rodziny do ucieczki do innego miejsca.

Stosunki między bohaterami mogą również odzwierciedlać te rzeczywiście panujące pomiędzy graczami. Jeśli na przykład dwóch graczy jest spokrewnionych, mogą postanowić, że ich bohaterowie również będą spokrewnieni albo że będą przyjaciółmi z dzieciństwa.

Zachęcaj każdego z graczy do opisanego związków jego bohatera z przynajmniej dwoma innymi postaciami. Takie związki tworzą sieć stosunków i zobowiązań, dzięki którym bohaterowie mają (w świecie gry) dobry powód, żeby współdziałać jako drużyna poszukiwaczy przygód. Takie związki są również dla graczy znakomitym materiałem do odgrywania roli, a dla ciebie dobrym punktem zaczepienia dla przyszłych przygód.

SZCZEGÓŁY KAMPANII

Kiedy wraz z graczami tworzysz relacje między ich bohaterami, zapraszasz ich do tworzenia świata kampanii. Jeśli na przykład gracze chcą, aby ich postacie pracowały wcześniej wspólnie jako najemnicy, mogą pomóc ci wymyślić zadania, które wykonywali, i powody, z jakich postanowili zająć się karierą poszukiwaczy przygód.

Każdy gracz może również pomóc ci wymyślić interesujące informacje na temat różnych ras, ich miejsca w świecie gry i ich kultury. Jeśli gracz, którego bohater jest drakonem, paladynem Erathis (bogini cywilizacji), chce być wygnanym z odległego miasta-państwa, gdzie wciąż żyje wielu drakonów, możesz włączyć ten pomysł do świata gry. Wizyta w mieście drakonów może być bardzo interesującą częścią przyszłych przygód. Jaką rolę odgrywa kościół Erathis w tym mieście? Czy Erathis to jedno z ważniejszych bóstw, a może właśnie wiara w nią spowodowała, że bohater został wygnany?

Z pewnością masz własne pomysły na temat świata twojej kampanii. Możesz wraz z graczami ustalać szczegóły, ale

możesz też sprawować dokładnie tyle kontroli nad tym procesem, ile chcesz. Możesz postanowić, że w twoim świecie diablęta są niezwykle rzadkie oraz traktowane z dużą nieufnością. Jeśli jednak podejmiesz taką decyzję, powiedz to graczom, zanim któryś z nich postanowi stworzyć postać diablęcia. Jeśli wiesz, że las obok miejsca, w którym rozpoczyna się twoja kampania, spłonął do cna dziesięć lat temu, powodując, że elfy, które tam mieszkały, musiały osiedlić się w ludzkich miastach, powiedz o tym graczom.

Jeśli nie jesteś jeszcze pewien niektórych szczegółów historii, gracze mogą pomóc ci je uzupełnić. Kto zniszczył las elfów? Jeśli to nieistotne dla twojej już zaplanowanej kampanii, pozwól graczowi, którego postać jest elfem, pomóc ci z pomysłami. Jeśli gracz zdecyduje się na postać diablę, może pomóc ci wyjaśnić, dlaczego inni boją się diabląt, albo stworzyć klan diablęcych kupców, którzy zasłużyli na niechętny szacunek swoich ludzkich sąsiadów, albo stworzyć tajne, nielegalne stowarzyszenie diabląt, które pomagają sobie w obliczu nienawiści i uprzedzeń.

KORZYSTANIE Z HISTORII POSTACI

Jeśli twoi gracze stworzyli szczegółowe historie swoich postaci i całej drużyny, warto wynagrodzić ich wysiłki. Wykorzystaj ich historie podczas projektowania zadań i przygód. Wymyślaj sytuacje, w których ich przeszłość staje się pomocna. Niech postać wychowana przez kowala przekona kowala baronowej do wyjawienia istotnej tajemnicy albo wie, w jaki sposób został wykuty metalowy zamek. Dostarczaj bohaterom ważnych informacji, które powinni znać z przeszłości - na przykład lokalizacji pewnej kaplicy albo magicznego miejsca opisywanego w legendach ich ojczyzny.

Jedno małe ostrzeżenie: upewnij się, że przeszłość każdego z bohaterów od czasu do czasu odgrywa jakąś rolę w grze. Cała kampania nie powinna obracać się wokół historii jednej postaci.



W rywalizacji sportowej są sędziowie. Są niezbędni. Gra potrzebuje bezstronnej osoby, która będzie pilnowała, żeby wszyscy grali zgodnie z zasadami.

Rola Mistrza Podziemi ma niewiele wspólnego z rolą sędziego. Jeśli wszystkie potwory podczas spotkania byłyby kontrolowane przez jednego gracza, a wszyscy poszukiwacze przygód przez drugiego, być może sędzia byłby potrzebny, żeby upewnić się, że obie strony grają fair, i rozstrzygać spory. D&D nie polega na zacieklej rywalizacji, a MP jest jednocześnie graczem kontrolującym wszystkie potwory i sędzią.

Bycie sędzią oznacza, że MP jest rozjemcą pomiędzy graczami i zasadami. Gracz mówi MP, co chce zrobić, a MP mówi, jaki rodzaj testu musi wykonać, i w myślach ustala próg sukcesu. Jeśli gracz mówi MP, że chce zamachnąć się swoim toporem na orka, MP mówi „Wykonaj test ataku” i sprawdza Klasę Pancerni orka.

To tak prosty przykład, że wielu graczy automatycznie wykonuje test ataku, nie czekając na słowa Mistrza Podziemi. Ale jeśli gracz mówi, że chce przewrócić kocioł pełen gorących węgli na orka, ty (jako MP) musisz podjąć kilka szybkich decyzji. Jak trudno przewrócić ciężki, solidny, metalowy kocioł? Możesz powiedzieć: „Wykonaj test Siły” i ustalić w myślach ST na 15. Jeśli test Siły się powiedzie, musisz ustalić, w jaki sposób gorące węgle na twarzy wpływają na orka. Możesz postanowić, że zadają 1k6 obrażeń od ognia, a dodatkowo ork otrzymuje karę -2 do testów ataku na jedną rundę.

Czasami ta rola oznacza, że musisz egzekwować zasady od graczy. Jeśli gracz mówi: „Chcę tutaj zaszarżować i atakować orka”, być może będziesz musiał powiedzieć: „Nie możesz zaszarżować, to za daleko”. Wtedy gracz, biorąc pod uwagę nową informację, wymyśla nowy plan działania.

Pamiętaj jednak, że bycie MP nie oznacza, że musisz znać wszystkie zasady. Jeśli gracz próbuje zrobić coś, czego nie umiesz rozstrzygnąć, zapytaj o zdanie całej grupy. Może zajmie to kilka minut, ale na ogół udaje się dojść

PORADY ZAWODOWCÓW

Minęło dużo czasu, odkąd rozpocząłem pracę w Wizards of the Coast, zanim dobrze czułem się, prowadząc grę dla moich współpracowników - chociaż wśród starych przyjaciół zawsze byłem MP. Wszyscy znali zasady lepiej ode mnie, więc nie chciałem, żeby przyłapano mnie na jakiejś głupiej pomyłce. W końcu przestałem się tym przejmować - kiedy nie jestem pewien jakiejś zasady, pytam graczy o zdanie. Jeśli się pomylę, gracze grzecznie wskazują mi błąd, a ja ponownie rozważam daną decyzję. Z mojego punktu widzenia MP to osoba, która przygotowuje przygody, planuje kampanię i kieruje potworami i PN. Nie chcę być sędzią, a moi gracze nie oczekują tego ode mnie.

—James Wyatt

do takiego rozwiązania, które wszystkim wydaje się być uczciwe.

Niektórzy Mistrzowie Podziemi boją się pytać graczy o zdanie, żeby nie stracić autorytetu i nie sprowokować oskarżeń o niesprawiedliwe traktowanie. Na ogół jest dokładnie odwrotnie - większość graczy lubi, gdy MP pyta ich o zdanie, a kiedy mogą wyrazić swoją opinię, jego decyzje wydają im się bardziej, a nie mniej sprawiedliwe.

STYL MP

Jaki jest właściwy sposób prowadzenia gry? To zależy od twojego stylu i motywacji twoich graczy. Zastanów się nad upodobaniami twoich graczy, twoim stylem, zasadami stołu (patrz strona #14), rodzajem gry, na jaki masz ochotę, i twoją kampanią. Następnie poświęć trochę czasu na opisanie graczom, jak wyobrażasz sobie przebieg gry. Pozwól im wyrazić swoje zdanie - to także ich gra. Ustalcie podstawy możliwie wcześniej, tak aby gracze mogli podejmować uzasadnione decyzje i pomagać ci utrzymać taki rodzaj gry, w jaki chcecie grać.

Aspekty stylu MP

Realistyczny	...lub...	Widowiskowy
Średniowieczne fantasy	...lub...	Anachronizmy
Zabawny	...lub...	Poważny
Rozrywkowy	...lub...	Nastrojowy
Odważny	...lub...	Ostrożny
Zaplanowany	...lub...	Improwizujący
Ogólny	...lub...	Tematyczny
Pełen dylematów moralnych	...lub...	Heroiczny

Aspekty wymienione powyżej są ekstremalne. Czy kładziesz nacisk na realizm i konsekwencje działań, czy może ważniejsze jest, żeby gra przypominała film akcji? Chcesz zachować wrażenie średniowiecznego fantasy, czy może nie przeszkadzają ci pewne elementy nowoczesnego świata i myślenia (anachronizmy)? Czy zależy ci na utrzymaniu powagi, czy może na żartach i humorze? A jeśli zachowujesz powagę, to czy klimat gry jest raczej rozrywkowy, czy może nastrojowy? Czy kładziesz nacisk na odważne działania, a może raczej gracze muszą być ostrożni i rozważni? Czy improwizacja sprawia ci problemy, a może znakomicie idzie ci wymyślanie wszystkiego na bieżąco? Czy gra pełna jest zróżnicowanych elementów D&D, czy może koncentruje się na jednym konkretnym temacie, na przykład horrorze? Czy nadaje się dla każdego wieku, czy może zawiera wątki raczej dla dorosłych? Czy odpowiadają ci dylematy moralne - na przykład czy cel uświęca środki? - czy może wolisz proste heroiczne zasady, takie jak sprawiedliwość, poświęcenie i pomoc potrzebującym?

Wiele gier D&D skłania się raczej w stronę aspektów z prawej połowy powyższej listy, ale większość znajduje równowagę między ekstremami. Jednak cechy z prawej strony określają to, czego gracze w D&D oczekują od gry, zatem do ciebie należy decyzja o wprowadzeniu innego klimatu.



RODZAJE GRY

Kilka podstawowych decyzji określi rodzaj gry, w jaki będziecie grać. Wiele gier D&D to długotrwałe kampanie prowadzone przez jednego MP, w której seria przygód łączy się w epicką opowieść. Ale udane gry D&D mogą też być prowadzone przez kilku MP, składać się z epizodów, a nie ze spójnej fabularnie kampanii, albo nawet być jednorazowymi spotkaniami, na przykład przy okazji konwentu. Każdy typ gry ma swoje mocne i słabe strony.

Pojedynczy MP: Ten sam gracz jest MP podczas każdej gry, prowadzi każdą przygodę, planuje fabułę kampanii i utrzymuje jej spójność i ciągłość.

POJEDYNCZY MP ZNAKOMICIE SIĘ SPRAWDZA, PONIEWAŻ...

- ◆ Każdy przychodzi na sesję, wiedząc, co kto robi

SŁABE STRONY POJEDYNCZEGO DM TO...

- ◆ Jedna osoba ma dużo pracy
- ◆ Jeśli MP nie może grać, nikt nie może grać.

Wielu MP: Różni gracze są MP podczas różnych gier. Na stanowisku mogą zmieniać się dwie lub trzy osoby lub wszyscy gracze po kolei. Inna możliwość jest taka, że dwie osoby wspólnie prowadzą grę. Podczas kampanii MP razem starają się utrzymać spójność fabularną i rozwijać historię. Każdy gracz ma swoją postać, a kiedy jest jego kolej na bycie MP, postać nie bierze udziału w przygodzie. Mimo to jego PG wciąż zdobywa doświadczenie z innymi członkami drużyny.

WIELU MP ZNAKOMICIE SIĘ SPRAWDZA, PONIEWAŻ...

- ◆ Przygotowania do przygody rozkładają się na kilka osób
- ◆ Wszyscy czują się częścią grupy
- ◆ Inni MP mogą zastępować nieobecnego lub wypalonego MP
- ◆ MP też mają szansę odgrywać własną postać

SŁABE STRONY WIELU MP TO...

- ◆ Niekiedy pojawiają się problemy ze spójnością
- ◆ Bohaterowie pojawiają się i znikają z drużyny, co czasem trudno wyjaśnić fabularnie
- ◆ Przygody mogą sprawiać wrażenie niepowiązanych

Kampania: Kampania to seria powiązanych ze sobą przygód. Przygody są połączone wspólnym, ważnym celem albo powracającym motywem (lub motywami). W przygodach pojawiają się powracający złoźnicy, wielkie spiski albo pojedynczy wróg, który stoi za każdą przygodą w kampanii.

KAMPANIA ZNAKOMICIE SIĘ SPRAWDZA, PONIEWAŻ...

- ◆ Jest jak wielka, epicka opowieść fantasy
- ◆ To, co robisz w jednej przygodzie, ma konsekwencje w następnej

SŁABE STRONY KAMPANII TO...

- ◆ Jeśli MP się wypali, historia nie zostaje dokończona

Epizodyczna gra: Gra epizodyczna jest niczym telewizyjny serial, w którym każdy odcinek to oddzielna historia. Gra może opierać się na pomysle wyjaśniającym jej naturę: gracze to poszukiwacze przygód do wynajęcia albo odkrywcy podejmujący wyprawę w nieznanne i stawiający czoła różnym niebezpieczeństwom. Mogą nawet być archeologami i odkrywać starożytne ruiny w poszukiwaniu starożytnych artefaktów. Epizodyczna gra może mieć fabułę, nawet jeśli nie składa się na rozbudowaną opowieść.

EPIZODYCZNA GRA ZNAKOMICIE SIĘ SPRAWDZA, PONIEWAŻ...

- * Przygody nie muszą dopasowywać się do większej fabuły
- * Łatwiej korzystać z opublikowanych przygód

SŁABE STRONY EPIZODYCZNEJ GRY TO...

- * Niepowiązane przygody mogą zacząć sprawiać wrażenie bezcelowych

Długotrwała gra: Długotrwała gra to taka, w której spotykasz się regularnie z tą samą grupą znajomych, żeby grać w D&D. Niezależnie od tego, czy grasz co tydzień, co miesiąc czy raz do roku, gdy starzy przyjaciele przybędą ze wszystkich stron kraju, żeby pograć, długotrwała gra daje poczucie ciągłości, nawet gdy jest epizodyczna.

DŁUGOTRWAŁA GRA ZNAKOMICIE SIĘ SPRAWDZA, PONIEWAŻ...

- * Znasz ludzi, z którymi grasz
- * Łatwiej współpracować ze znajomymi
- * Razem znajdujecie styl gry, który wszystkim pasuje, i trzymacie się go

SŁABE STRONY DŁUGOTRWAŁEJ GRY TO...

- * Nie masz okazji do kontaktu z nowymi pomysłami lub innymi stylami gry

Jednorazowe gry i gry na konwentach: Każda sytuacja, w której zasiadasz do gry z ludźmi, z którymi zwykle nie grasz, zalicza się do tej kategorii - niezależnie od tego czy chodzi o wydarzenie w lokalnym sklepie z grami, czy krajowy konwent RPG. Na ogół MP dostarcza graczom PG albo informuje wcześniej, żeby każdy przygotował postać na określonym poziomie doświadczenia. Grupa rozgrywa jedną sesję albo całą przygodę, a potem gra się kończy.

Stałe grupy również mogą zagrać w jednorazową grę. Krótka przygoda utrzymana w innym klimacie niż zwykle może odświeżyć atmosferę między dwiema dłuższymi kampaniami albo zapewnić rozrywkę, gdy gracz, który na ogół jest MP, nie może przyjść.

JEDNORAZOWA GRA ZNAKOMICIE SIĘ SPRAWDZA, PONIEWAŻ...

- * Możesz spróbować czegoś innego
- * Możesz spotkać nowych graczy
- * Możesz wpaść na nowy pomysł przydatny w standardowych grach

SŁABE STRONY JEDNORAZOWEJ GRY TO...

- * Często nie znasz ludzi, z którymi grasz
- * Gra albo jej uczestnicy mogą ci nie odpowiadać

Każda grupa, która przygotowuje się do gry w D&D, potrzebuje zasad stołu - zasad, które ustalają odpowiedzialność każdego za dobrą zabawę. Czasem zasady stołu dotyczą konfliktów między grą a wymaganiami rzeczywistości - na przykład co zrobić, kiedy ktoś jest nieobecny i nie może odgrywać swojej postaci. Inne dotyczą specyficznych sytuacji - na przykład co zrobić, gdy kostka upadnie krzywo.

Szacunek: Bądź na miejscu - i na dodatek o czasie. Nie pozwalaj sporom przekształcać się w głośne kłótnie. Nie mieszaj osobistych konfliktów do gry. Nie obrażaj innych graczy. Nie dotykaj kostek innych graczy, jeśli im to nie odpowiada. Nie dąsaj się i nie rzucaj kostkami demonstracyjnie przez cały stół.

Rozpraszenie: Jeśli gra ma rozrywkowy, niezbyt zaangażowany nastrój, być może gracze wstający od stołu i wracający za jakiś czas nie stanowią problemu. Jednak większość grup spotyka się, żeby grać w D&D - więc gracze w D&D. Wyłącz telewizor, zabroń grania na przenośnych komputerach czy konsolach i zatrudnij opiekunkę do dziecka, jeśli to konieczne. Im mniej rzeczy będzie rozpraszać graczy, tym łatwiej będzie wczuć się w rolę, czerpać przyjemność z opowieści i skupić się na grze.

Jedzenie: Uzgodnijcie podejście do jedzenia podczas sesji. Czy gracze powinni najeść się przed grą, czy jecie razem? Czy jeden z graczy chce pełnić rolę gospodarza? Czy wszyscy składacie się na pizzę albo jedzenie na wynos? Kto przynosi przekąski i napoje?

Imiona bohaterów: Ustalcie podstawowe reguły nazywania postaci. W grupie składającej się z Sithisa, Travoka, Anatrianny i Kairon, człowiek wojownik o imieniu Bob II wyróżnia się dość mocno. Zwłaszcza jeśli jest taki sam jak Bob I, którego zabiły koboldy. Jeśli wszyscy podchodzą do imion niefrasobliwie, nie ma problemu. Ale jeśli grupa chce podchodzić do postaci i ich imion poważniej, przekonaj gracza do zmiany imienia Boba.

Imiona bohaterów graczy powinny pasować do siebie w zakresie rodzaju i koncepcji, ale powinny także pasować do świata twojej gry. Podobnie imiona, które ty wymyślasz - imiona bohaterów niezależnych i nazwy miejsc. Travok i Kairon nie chcą odwiedzać Wyspy Mordoklejkowej albo rozmawiać z czarodziejem Timem.

Nieobecni gracze: Jak będziecie radzić sobie z postaciami nieobecnych graczy? Rozważ następujące możliwości:

- ◆ *Inny gracz steruje postacią nieobecnego.* Nie rób tego bez zgody nieobecnego gracza. Osoba odgrywająca rolę dodatkowego bohatera powinna starać się utrzymać go przy życiu i nie marnować jego zasobów.
- ◆ *Sam odgrywaj postać nieobecnego gracza.* Odgrywanie przez MP nieobecnego bohatera to dodatkowe obciążenie, ale może się sprawdzić. Musisz odgrywać tę postać rozsądnie - tak jakby robił to nieobecny gracz.

- ◆ *Ustalcie, że PG jest nieobecny.* Być może uda się wymyślić dobry powód dla nieobecności postaci - może został w mieście, podczas gdy drużyna wyruszyła na przygodę? Upewnij się, że postać ma możliwość powrotu do drużyny, kiedy gracz pojawi się z powrotem.
- ◆ *Niech bohater usunie się w cień.* To rozwiązanie wymaga od wszystkich graczy zawieszenia niewiary, ale jest najprostsze. Właściwie polega na machaniu rękoma - zachowujecie się jakby bohater był nieobecny, ale w świecie gry nie uzasadniacie w żaden sposób jego nieobecności. Potwory nie atakują go, a on odwzięcza się tym samym. Kiedy gracz pojawia się z powrotem, jego bohater dołącza do drużyny, jak gdyby nic się nie stało.

Wielu bohaterów: Przez większość czasu w D&D jeden gracz steruje jednym bohaterem. W ten sposób gra toczy się płynnie - każdy gracz ma dostatecznie dużo czasu na kontrolowanie działań jego bohatera i efektywną grę. Ale jeśli grupa jest niewielka, jeden lub więcej graczy może wziąć na siebie odgrywanie dwóch bohaterów.

Nie zmuszaj niechętnego gracza do odgrywania dwóch ról i nie bądź niesprawiedliwy, pozwalając na to tylko jednej osobie. Jedna postać może być mentorem albo pracodawcą drugiej, dzięki czemu gracz ma dobry powód, żeby skupić się na odgrywaniu jednej roli. W przeciwnym przypadku może okazać się, że gracz musi rozmawiać sam ze sobą, wcielając się w role obu postaci, albo w ogóle unika odgrywania roli.

Inną sytuacją, gdy kilka postaci jest dobrym pomysłem, to gra z częstymi przypadkami śmierci bohaterów. Jeśli twoja grupa ma ochotę na taką grę, każdy z graczy może mieć w zapasie jedną lub dwie postaci gotowe do zastąpienia obecnego bohatera, gdy ten umrze. Zapasowe postacie zdobywają poziom za każdym razem, gdy robi to główny PG. Upewnij się tylko, że gracze rozumieją tę zasadę i twoje wskazówki odnośnie zapasowych postaci.

Rozmowy przy stole: Warto ustalić pewne zasady dotyczące tego, jak gracze rozmawiają podczas sesji.

- ◆ *Potrzebny jest sposób na jasne odróżnienie, kto w danej chwili mówi - postać czy gracz (nie w imieniu swojej postaci).*
- ◆ *Czy gracze mogą doradzać innym, kiedy ich postać jest nieobecna lub nieprzytomna?*
- ◆ *Czy gracze mogą przekazywać sobie informacje na takie tematy, jak: „ile jeszcze punktów wytrzymałości mi zostało”?*
- ◆ *Czy gracze mogą wycofać coś, co właśnie zadeklarowali na temat działań ich postaci?*

Zwarty i gotowy: Każda runda walki to wyzwanie dla cierpliwości graczy. Każdy chce, żeby wreszcie przyszła jego



kolej. Jeśli jeden z graczy nie jest gotowy, gdy zaczyna się jego kolejka, inni mogą się niecierpliwić. Zachęcaj graczy do obmyślenia swoich działań przed początkiem ich kolejki i poinformuj ich, że jeśli będą zbyt długo wahać się przed podjęciem decyzji, ich postać nic nie zrobi (bądź bardziej wyrozumiały dla nowych graczy i zachęcaj resztę grupy do podobnego podejścia).

Rzucanie kostkami: Ustal podstawowe reguły dotyczące sposobu, w jaki gracze rzucają kostkami. Rzucanie „tam, gdzie wszyscy widzą” to dobry początek. Jeśli zauważysz, że gracze wykonują testy ataku lub obrażeń i zabierają kostki, zanim ktokolwiek inny jest w stanie zobaczyć wynik, warto zasugerować zmniejszenie poziomu tajemniczości.

Co zrobić z dziwnymi rzutami? Czy wynik liczy się, jeśli kostka spadła na podłogę, czy może należy rzucić jeszcze raz? A co jeśli oprze się o książkę? Czy odsuwacie książkę i sprawdzacie co wyszło, czy może trzeba powtórzyć rzut?

A ty, Mistrzu Podziemi? Czy rzucaś kostkami w miejscu, gdzie wszyscy gracze widzą wynik, czy ukrywasz się za *Ekranem Mistrza Podziemi* wraz z notatkami na temat przygody? To zależy od ciebie, ale weź pod uwagę, że:

- ◆ Jeśli rzucaś kostkami tak, żeby inni widzieli wynik, reszta graczy wie, że grasz uczciwie. Nie fałszujesz rezultatów ani przeciwko nim, ani na ich korzyść.
- ◆ Rzucanie za ekranem sprawia, że gracze nie mają pewności co do siły swoich wrogów. Nie wiadomo, czy potwór, który cały czas trafia, jest o wiele silniejszy niż bohaterowie, czy po prostu MP ma dużo szczęścia.
- ◆ Rzucanie za ekranem pozwala ci fałszować rzuty, jeśli tego chcesz. Kiedy dwa krytyczne trafienia pod rząd najprawdopodobniej zabijają postać, możesz zmienić drugi na zwykłe trafienie albo nawet porażkę. Nie rób tego zbyt często i nie pozwól graczom zorientować się – w przeciwnym przypadku wyzwania przestaną być interesujące albo, co gorsza, gracze uznają, że kogoś faworyzujesz.
- ◆ Niektóre rzuty po prostu muszą być wykonane za ekranem. Jeśli gracz uważa, że w pomieszczeniu może być coś niewidzialnego i wykonuje test Percepcji, musisz wykonać rzut w tajemnicy. Jeśli byś w ogóle nie rzucał kostką, gracz wiedziałby, że nic tam nie ma, a jeśli rzucałbyś w widocznym miejscu, gracz wiedziałby mniej więcej, jak dobrze ukryty był wróg, i być może mógłby zgadnąć, czy coś tam w ogóle było. Rzucanie za ekranem pomaga zachować tajemnicę.

Czasem musisz rzucić za bohatera gracza, ponieważ gracz nie powinien wiedzieć, jak dobry jest

rezultat testu. Jeśli postać podejrzewa, że baronowa została zauroczona, i chce wykonać test Wnikliwości, to ty powinieneś rzucić kostkami za ekranem. Jeśli gracz sam wykonałby rzut i uzyskałby wysoki wynik, byłby pewien, że baronowa nie jest zauroczona, a gdyby wynik był niski, negatywna odpowiedź nie miałaby zbyt wielkiego znaczenia. Ukryty rzut kostką pozwala na niepewność.

Testy ataku i obrażeń: Gracze często są przyzwyczajeni do wykonywania najpierw testów ataku a potem obrażeń. Jeśli gracz jednocześnie wykonuje test ataku i obrażeń, gra toczy się trochę szybciej, niż gdy czeka, aż powiesz mu czy atak się udał.

Możesz poprosić graczy, żeby najpierw mówili ci, ile obrażeń zadał ich atak, czekali, aż to zanotujesz, a potem mówili o dodatkowych efektach, takich jak ogłuszenie czy przewrócenie.

W przypadku ataków bezpośrednich albo obszarowych, gdy wykonuje się jeden test obrażeń i oddzielny test ataku dla każdego zaatakowanego stworzenia (patrz strona #271 w *Podręczniku gracza*), warto najpierw wykonać test obrażeń. Kiedy już wiesz, ile dany efekt zadaje obrażeń w przypadku trafienia (i spudłowania), możesz wykonać testy ataku po kolei.

Dyskusyjne zasady: Ustal reguły dyskusowania o zasadach gry przy stole. Niektóre grupy akceptują zatrzymywanie gry na czas rozstrzygnięcia, która interpretacja zasad jest właściwa. Inne wolą, gdy MP podejmuje decyzję i gra toczy się dalej. Jeśli podejmiesz taką nagłą decyzję podczas gry, zanotuj to (dobre zadanie dla któregoś z graczy) i wróć do tematu później, w spokojniejszej chwili.

Metagranie: Zawieszenie niewiary to ważny element dobrej zabawy w D&D. Gra fabularna polega na odgrywaniu doświadczeń fikcyjnych osób w wymyślonym świecie.

Metagranie oznacza myślenie o grze jako o grze. To tak jakby postać z filmu wiedziała, że jest w filmie i zachowywała się odpowiednio. „Ten smok musi być o kilka poziomów silniejszy od nas” – mówi gracz. „MP nie rzuciłby przeciwko nam tak mocnego potwora!”. Możesz też usłyszeć: „Ten tekst, który MP przeczytał, zawierał strasznie długi opis drzwi – przeszukajmy je jeszcze raz!”.

Delikatnie zniechęcaj graczy do takiego podejścia, na przykład mówiąc: „Ale co pomyślałaby twoja postać?”. Możesz też ograniczać metagranie, prosząc graczy o wykonanie testów Percepcji, kiedy nie ma niczego istotnego do spostrzeżenia, albo tworząc spotkanie o wiele za trudne dla PG. Upewnij się tylko, że mogą go uniknąć albo uciec.

PROWADZENIE GRY

To, co robi Mistrz Podziemi, określa się mianem „prowadzenia gry”. To nieco przesadzone określenie – sugeruje, że MP rządzi, ma całkowitą władzę i jest odpowiedzialny za całość rozgrywki i pozostałych graczy. Ten rozdział nie opisuje jedynie zadań Mistrza Podziemi – dotyczy tego, co wszyscy gracze muszą robić, żeby gra toczyła się gładko.

Ten rozdział zawiera następujące części:

- ◆ **Przygotowania i rozpoczęcie:** Dowiedz się, ile czasu musisz poświęcić na przygotowania, jak przygotowywać się efektywnie i jak efektownie rozpocząć sesję.
- ◆ **Tryby gry:** Gra D&D toczy się w różnych trybach – przygotowania, eksploracja, rozmowa, spotkanie i spędzanie czasu. Tu dowiesz się, jak prowadzić grę w każdym z tych trybów.
- ◆ **Narracja:** Głównym zadaniem MP jest informowanie graczy o tym, co się dzieje. Podawaj w interesujący sposób informacje, których gracze potrzebują.
- ◆ **Rytm:** Utrzymuj dobry rytm akcji i oczekiwania podczas twojej gry.
- ◆ **Rekwizyty:** Uatrakcyjnij grę przez zastosowanie rekwizytów.
- ◆ **Udzielanie informacji:** Udostępnij bohaterom informacje, których potrzebują, by podejmować rozsądne decyzje.
- ◆ **Improwizacja:** Naucz się improwizować – i czerp z tego przyjemność!
- ◆ **Kończenie sesji:** Kiedy jest najlepszy moment na zakończenie sesji?
- ◆ **Rozwiązywanie problemów:** Jak radzić sobie z najbardziej powszechnymi problemami, które pojawiają się podczas gry.
- ◆ **Jak uczyć gry:** Jak wprowadzać nowych graczy do gry.



Im dłużej przygotowujesz się przed grą, tym łatwiej będzie ją poprowadzić. Aby uniknąć nieprzygotowania albo nadmiernego przygotowania, pamiętaj o zasadzie jednej godziny i uszereguj pod względem ważności zadania, które masz do wykonania.

ZASADA JEDNEJ GODZINY

Podczas każdej sesji trzeba poświęcić od 15 do 30 minut na rozpoczęcie gry i od 15 do 30 minut na zakończenie. Większość grup przechodzi przez jedno spotkanie w ciągu około godziny gry. Zatem jeśli rozegracie jedno spotkanie, sesja zajmie około dwóch godzin. Jeśli rozegracie dwa spotkania, sesja zajmie około trzech godzin.

CZAS NA PRZYGOTOWANIE

Poniższe wskazówki zakładają, że prowadzisz nieskomplikowaną przygodę w podziemiach. Wiele z opisanych zasad ma zastosowanie także w przypadku przygód skupiających się na interakcjach z bohaterami niezależnymi oraz przygód detektywistycznych.

GODZINNE PRZYGOTOWANIA

Jeśli spędzasz co tydzień godzinę na przygotowaniach do sesji:

- ♦ Wybierz opublikowaną przygodę, którą poprowadzisz.
- ♦ Przejrzyj przygodę. Pamiętając o długości sesji, zastanów się, jaka jest szansa, że dane spotkanie zostanie rozegrane. Podziel spotkania na pewne, prawdopodobne i mało prawdopodobne.
- ♦ Dokładnie przeczytaj opis każdego spotkania, które określiłeś jako „pewne”. Przejrzyj informacje o potworach, które w nim występują – włącznie z ich specjalnymi zdolnościami i informacjami na temat taktyki. Jeśli musisz, przygotuj notatki na temat taktyki potworów. Jeśli to konieczne, zanotuj specjalne zasady odnoszące się do miejsca spotkania.
- ♦ Zastanów się nad związkami każdego z pewnych spotkań z motywacjami twoich graczy. Jeśli spotkania raczej nie będą odpowiadać jednemu lub więcej z nich, zastanów się nad dodaniem czegoś, co byłoby dla tych graczy interesujące. Jeśli na przykład spotkania nie dają aktorowi możliwości odgrywania roli, postaraj się wprowadzić na początku jednego z nich element negocjacji.
- ♦ W przypadku spotkań dotyczących interakcji z bohaterami niezależnymi zrób notatki na temat ich celów i osobowości. Niech każdy istotny PN ma jakąś cechę szczególną – dzięki temu gracze łatwiej go zapamiętają. Najlepiej jeśli będzie to cecha, którą łatwo odgrywać.

DWUGODZINNE PRZYGOTOWANIA

Dodatkowo:

- ♦ Dokładnie przeczytaj opis każdego „prawdopodobnego” spotkania i potworów, które w nim występują. Jeśli sam tworzysz przygodę, przygotuj kilka dodatkowych spotkań i zaznacz na mapie miejsca, gdzie można na nie natrafić.
- ♦ Jeśli zostanie ci trochę czasu, poświęć go na przygotowanie pomocy w improwizacji (patrz strona 28).

TRZYGODZINNE PRZYGOTOWANIA

Dodatkowo:

- ♦ Przejrzyj szybko każde „mało prawdopodobne” spotkanie.
- ♦ Zaprojektuj dodatkowe spotkanie, które będzie szczególnie przemawiać do jednego z graczy, albo zmodyfikuj jedno z zaplanowanych spotkań tak, by odnosiło się do historii lub celów jego postaci. Pamiętaj, aby na przestrzeni kilku sesji po równo obdzielać każdego z graczy taką dodatkową uwagę.
- ♦ Zamiast lub razem z dodatkowymi spotkaniami zaplanuj jedno lub dwa pomniejsze zadania (patrz strona #102) powiązane z przygodą, zawierające istniejące spotkania albo nowe, stworzone przez siebie.

CZTEROGODZINNE PRZYGOTOWANIA

Jeśli masz cztery godziny na przygotowania, możesz bez pośpiechu stworzyć własną przygodę. Włącz do niej elementy przemawiające do każdego z graczy. Postaw przed PG główne zadanie będące osią przygody, kilka pomniejszych dla urozmaicenia rozrywki, przynajmniej dwa lub trzy pewne spotkania i podobną ilość prawdopodobnych. Zanotuj, jakie spotkania zaprojektujesz w przyszłym tygodniu.

BEZ PRZYGOTOWANIA!

Czasami nie masz czasu, żeby przygotować się do gry. Przeczytaj rozdziały o „Improwizacji” (strona #28), „Losowych podziemiach” (strona #190) i „Losowych spotkaniach” (strona #193), żeby wiedzieć, co robić.

JAK STWORZYĆ PRZYGODĘ W GODZINĘ

Jeśli nie chcesz korzystać z opublikowanej przygody, możesz stworzyć własną w mniej niż godzinę. Wybierz mapę podziemi. Oddziel część zawierającą niewielką liczbę potencjalnych spotkań (to powoduje, że gracze nie mają zbyt dużego wyboru, ale wybaczą ci, jeśli w przeciwnym razie w ogóle nie będą grać w tym tygodniu). Skorzystaj z przykładowych spotkań z *Księgi Potworów* oraz z przykładowych pułapek i zagrożeń z tej książki.

Nie oczekuj, że pojawisz się o umówionej godzinie i od razu zaczniecie rzucać kostkami.

Zadomówcie się: D&D to rozrywka towarzyska, a czas na zadomowienie się i rozmowy to odwieczna tradycja. Nie próbuj tego zwalczać. Grupa działa razem o wiele lepiej, gdy jej członkowie mieli czas na rozmowy, żarty i wymianę najnowszych wiadomości przed wejściem do lochów. Jeśli ten czas przypada na posiłek, tym lepiej – ani rozmowy, ani talerze nie będą przeszkadzać w grze, kiedy już zaczniecie.

W wielu grupach po pewnym czasie pojawia się sygnał do rozpoczęcia poważnej gry. Jeden z graczy może powiedzieć: „Zaczynamy!”, wszyscy kładą kostki na stole albo MP rozkłada Ekran Mistrza Podziemi.

Streszczenie: Podobnie jak w wielu serialach, bardzo dobrze sprawdza się rozpoczynanie gry krótkim streszczeniem wydarzeń poprzedniego tygodnia. To pomoże graczom wrócić do opowieści i wczuć się w atmosferę gry. Jeśli ktoś nie mógł grać poprzednim razem, dowie się, co się działo pod jego nieobecność.

Możesz sam przygotować takie streszczenie, ale jest to znakomite zadanie dla jednego z graczy. Gdy gracz (albo cała grupa) podsumowuje wydarzenia z poprzedniej przygody, masz okazję dowiedzieć się, jak odbiera grę. Aktorzy i gawędziarze najlepiej sprawdzają się w tej roli. Mogą nawet napisać albo wygłosić streszczenie jako swoje postaci. Słuchanie streszczenia graczy pozwala ci dowiedzieć się, co zapamiętali i co uważają

za istotne, na ile zrozumieli twoją opowieść, a czasem nawet dostarcza pomysłów na interesujące zwroty akcji.

Słuchaj: Streszczenie to jedna z najważniejszych okazji do słuchania twoich graczy i dowiadywania się, jak odbierają grę. Upewnij się, że słuchasz z uwagą każdego z graczy. Nawet żart albo sarkastyczny komentarz mówi wiele na temat tego, jak gracze odbierają grę.

PRZEKAZYWANIE ZADAŃ

Nie bój się przekazywać graczom części zadań związanych z prowadzeniem gry. Jeśli niektóre elementy rozgrywki są dla ciebie obciążeniem, przekaz je graczowi, któremu sprawią przyjemność. Jeśli nie chcesz przerywać narracji, żeby sprawdzić dokładne brzmienie jakiejś zasady, poproś innego gracza, żeby został ekspertem od podręczników. Jeśli nie lubisz pilnowania inicjatywy, poproś innego gracza, żeby się tym zajął. Gracze mogą ułatwić życie MP na wiele sposobów – na przykład nigdy nie zmuszając cię do płacenia za pizzę albo pomagając w tworzeniu interesujących szczegółów ze świata gry. Masz dostatecznie dużo pracy – przekazuj innym, co tylko możesz.

Kiedy cała grupa dzieli się zadaniami związanymi z prowadzeniem gry, wszyscy bawią się lepiej. A co najważniejsze, gracze mają wrażenie, że to także ich gra – nie tylko twoja.

KRONIKA GRY

Wiele grup zachowuje streszczenia i tworzy z nich kronikę kolejnych sesji albo kampanii.

Staroświeckie sposoby: Możecie zapisywać streszczenia na kartkach, z datą przy każdym streszczeniu. Niektórzy kronikarze lubią korzystać ze specjalnego zeszytu albo kupują czystą książkę, w której zapisują streszczenia.

Nowoczesna technologia: Kronikarze, którzy dysponują komputerem, przepisują streszczenie do edytora tekstu i zachowują w pliku, który potem jest wysyłany do wszystkich członków grupy. Inni twórcy i znający się na technice ludzie tworzą strony internetowe swoich grup, zakładają blogi, gdzie mogą zamieszczać streszczenia, albo fora, na których mogą pisać członkowie grupy.

D&D Insider również pozwala na prowadzenie kampanii przez internet.

Anegdoty: Fabuła twoich sesji stanowi oś kroniki. Jednak zabawne zdania, które powiedzieli gracze podczas sesji, często wywołują wspomnienia wydarzeń i emocji oraz opisują spotkania. Umieść na końcu streszczenia kilka zabawnych kwestii powiedzianych przez graczy i ich postaci podczas gry. Często mogą dostarczyć punktów zaczepienia dla graczy, kiedy będą próbowali przypomnieć sobie mniej emocjonujące fragmenty.



W czasie sesji D&D gra zawsze znajduje się w jednym z pięciu podstawowych trybów – przygotowania, eksploracji, rozmowy, spotkania i spędzania czasu. Te pięć trybów to pięć różnych rodzajów zadań i czynności, którymi zajmują się bohaterowie podczas swoich przygód.

Częścią pracy MP jest orientowanie się, w którym trybie znajduje się gra, na podstawie działań bohaterów graczy. Przechodzenie między trybami odbywa się na ogół bardzo płynnie i możesz nawet nie zauważyć zmiany, jeśli nie zwracasz na to uwagi.

Twoja rola jako MP i to, w jaki sposób rozmawiasz z graczami, zmieniają się w zależności od trybu. Zapewniasz im scenografię, opisujesz i odgrywasz PN i potwory oraz udzielasz im informacji, których potrzebują. To ty rozstrzygasz, czy odniosą sukces, czy poniosą porażkę, na podstawie decyzji graczy, trudności sytuacji i szczęścia w rzutach kostkami.

PRZYGOTOWANIE

Gra jest w trybie przygotowania, kiedy mówisz graczom to, co muszą wiedzieć na temat przygody, a oni przygotowują się na pierwsze spotkanie w tej sesji. Postaci mogą kupować zapasy albo opracowywać plany. Możesz odczytać krótki akapit tekstu wprowadzającego w przygodę, być może też podsumować wydarzenia, które doprowadziły ich do miejsca, gdzie się znajdują.

Przygotowanie może przekształcić się w rozmowę, zwłaszcza gdy gracze mają pytania na temat rozpoczynającego się zadania, na przykład chcą się dowiedzieć więcej na temat bandytów napadających na karawany kupieckie. Pytania mogą z kolei przekształcić się w próbę umiejętności, jeśli bohaterowie uważają, że zleceniodawca ich oszukuje, albo chcą wynegocjować wyższą nagrodę.

Przygotowanie może również w naturalny sposób przekształcić się w eksplorację. Jeśli przedstawiłeś graczom streszczenie wydarzeń, które doprowadziły ich do wejścia do lochów, możesz spytać: „Co robicie?”. To pytanie jest charakterystyczne dla rozpoczęcia trybu eksploracji.

EKSPLORACJA

W trybie eksploracji bohaterowie przemierzają się w świecie przygody, decydują, jaki kierunek obrać, oraz rozglądają się za pułapkami, skarbami lub wskazówkami. Gra często jest w trybie eksploracji – to właśnie ten tryb najczęściej wypełnia przestrzeń pomiędzy spotkaniami. Tryb eksploracji zwykle kończy się wraz z rozpoczęciem spotkania.

Gdy prowadzisz grę w trybie eksploracji, postępuj następująco:

1. **Opisz otoczenie.** Zarysuj możliwości stojące przed graczami przez opowiedzenie im, gdzie są

i co ich otacza. Kiedy opisujesz pomieszczenie, w którym znajdują się PG, nie zapomnij wspomnieć o wszystkich drzwiach, skrzyniach, szybach i innych rzeczach, które mogą zainteresować PG. Nie wymieniaj możliwości bezpośrednio (nie mów: „Możecie albo przejść przez drzwi, albo przeszukać skrzynię, albo zająrzeć do szybu”). To niepotrzebnie ogranicza działania PG. Twoim zadaniem jest opisanie otoczenia. Pozwól graczom zdecydować, co chcą zrobić.

2. **Słuchaj.** Kiedy skończysz opisywać obszar, gracze powiedzą ci, co chcą, aby zrobili ich bohaterowie. Niektóre grupy potrzebują nieco zachęty. Zapytaj: „Co robicie?” Twoim zadaniem jest wysłuchanie graczy i wymyślenie, jak ustalić rezultat ich działań. Możesz i powinieneś prosić o więcej informacji, jeśli ich potrzebujesz.

Czasem gracze udzielają grupowej odpowiedzi: „Przechodzimy przez drzwi”. Czasami każdy z graczy chce zrobić coś innego – na przykład przeszukać skrzynię. Nie muszą robić tego po kolei, ale upewnij się, że wysłuchasz każdego z graczy i zdecydujesz, jak ustalić skutki ich działań.

Niektóre zadania wymagają testu atrybutów albo umiejętności, na przykład test Złodziejstwa przy otwieraniu skrzyni, test Siły przy otwieraniu zatrzaśniętych drzwi albo test Percepcji przy poszukiwaniu ukrytych wskazówek. Bohaterowie mogą wykonywać wiele czynności bez rzucania kostkami: przesunąć dźwignię, ustawić się przy drzwiach i wypatrywać niebezpieczeństwa albo przejść w lewą odnogę korytarza.

3. **Opisz rezultaty działań bohaterów.** Opisywanie rezultatów często prowadzi do konieczności podjęcia nowej decyzji natychmiast albo po pewnym czasie. Stwierdzenie: „Za drzwiami jest rozwidlenie – jedna odnoga prowadzi w lewo, a druga w prawo” daje postaciom możliwość natychmiastowego dokonania nowego wyboru. Za to: „Korytarz prowadzi was kilkaset metrów w dół, a w końcu dochodzi do drzwi” prowadzi do konieczności wyboru działania po pewnym czasie. Kiedy dojdiesz do kolejnego wyboru, przejdź do kroku 1.

Działania bohaterów mogą prowadzić bezpośrednio do spotkania. Opis: „Kiedy zaglądasz do studni, ogromna macka wynurza się z głębin i sięga w twoją stronę!” prowadzi prosto do spotkania bojowego. „Kiedy przesuwasz dźwignię, blok kamienia z hukiem spada na podłogę, blokując przejście i wzbijając tabuny kurzu. Ze straszliwym zgrzytem ściany zaczynają przysuwać się do was” – taki opis zapowiada próbę umiejętności.

ROZMOWA

Podczas rozmowy PG odkrywają informacje zawarte w umyśle PN, a nie skarby ukryte w pomieszczeniu w lochach. To nie jest próba umiejętności społecznych, z określonymi celami i szansą na porażkę. PG po prostu zadają pytania, a PN odpowiada. Czasami potrzebny jest test – na ogół Oszustwa, Dyplomacji, Wnikliwości albo Percepcji. Często postaci i PN zadają pytania i podają odpowiedzi, aż PG uzyskają informacje potrzebne do podjęcia decyzji i wykorzystają je.

Tryb rozmowy może się zakończyć na jeden z dwóch sposobów: rozmowa kończy się i PG idą dalej eksplorować świat gry, albo rozmowa przekształca się w próbę umiejętności społecznych lub w spotkanie bojowe.

SPOTKANIE

Spotkania są najbardziej ekscytującą częścią D&D. Jest w nich napięcie i zaskoczenie, a gracze mogą ponieść porażkę. Składa się na nie wiele rzucania kostkami (często podczas testów ataku) i myślenia strategicznego. Niemal każdy rodzaj gracza znajdzie w nich coś ciekawego.

Zasady gry są najważniejsze właśnie podczas spotkań. Dotyczą przede wszystkim tego, czy uda ci się zrobić to, co chcesz zrobić, a więc tego, czy spotkanie zakończy się sukcesem.

SPĘDZANIE CZASU

Gra ma swój rytm i specyficzne tempo. Akcja i napięcie przeplatają się z chwilami spokoju – podobnie jak w filmie, gdy ekran na chwilę gaśnie, by pokazać, że minęło trochę czasu. Nie poświęcaj takim sytuacjom więcej czasu, niż poświęciłby film. Kiedy odpoczynek przebiega bez zakłóceń, powiedz to graczom i grajcie dalej. Nie zmuszaj graczy do prowadzenia długich dyskusji na temat tego, która postać ugotuje obiad (chyba że twoja grupa uważa takie sytuacje za przydatne w tworzeniu osobowości swoich postaci). Przeskocz zwyczajne, nieciekawe szczegóły i zajmij się bohaterskimi czynami tak szybko, jak tylko się da.

Od czasu do czasu gracze omawiają wydarzenia z gry albo poświęcają czas na planowanie. Nie musisz angażować się w te dyskusje, jeśli gracze nie mają do ciebie pytań. Naucz się rozpoznawać takie chwile – możesz usiąść spokojnie, dać swojemu głosowi odpocząć albo uzupełnić zapasy przekąsek. Odpocznij i zabierz się do działania, gdy tylko wszyscy będą gotowi.



Tak jak narrator w książce, sztuce albo w filmie pełnisz kluczową rolę, polegającą na opowiadaniu graczom, co się dzieje w świecie gry. Sceny w grze powstają dzięki twoim opisom i wyobraźni graczy. Korzystanie z kilku tradycyjnych technik efektywnej narracji pomoże stworzyć wyraźny obraz w umyśle każdego z graczy i ożywić grę.

PROWADŹ PRZYKŁADEM

Kiedy odgrywasz rolę i opisujesz z entuzjazmem, dodajesz grze energii i wciągasz w nią graczy. Zachęcaj ich do podobnego zachowania i równie barwnego opisywania swoich działań. Potem dołącz tę narrację do swoich słów o ich sukcesach i porażkach.

ZWIĘZŁOŚĆ

Nie opisuj wszystkiego. Większość graczy włącza się po około dwóch zdaniach opisu. Daj im tyle informacji, ile potrzeba, by ich zainteresować i poinformować, a potem pozwól na reakcje lub dodatkowe pytania.

- ◆ **Nie przesadzaj z opisami.** Wszystko, co szczegółowo opisujesz, brzmi, jakby było ważne, a gracze często marnują wiele czasu na próby odkrycia roli jakiejś nieistotnej rzeczy.
- ◆ **Nie pomijaj ważnych szczegółów.** Upewnij się, że gracze znają istotne szczegóły topografii terenu przed walką - jeśli tylko ich postaci mogą je dostrzec.
- ◆ **Nie podawaj tylko istotnych informacji.** To zachęca do metagrania. Gracze szybko zorientują się, że wszystko, czemu poświęcasz czas, jest ważne. Bądź zwięzły, ale wprowadzaj w swoją narrację odpowiedni nastrój.

NASTRÓJ

Opisz istotne cechy otoczenia i doznania zmysłowe, których mogą doświadczyć bohaterowie: panujący nastrój, światło, temperaturę, faktury i zapachy. W otoczeniu odkrywców pojawia się wiele nieszkodliwych, ale interesujących zjawisk. Liczą się szczegóły: ledwie wyczuwalny zapach popiołu albo małe żuczki krzątające się po podłodze w lochu. Niewielkie anomalie - jak kwiatek kwitnący na opuszczonym i ponurym cmentarzu - pomagają stworzyć ogólną atmosferę danego miejsca.

FILMOWY STYL

To banał, ale również ważna zasada narracji: „Pokazuj zamiast mówić”. Wyobraź sobie jak otoczenie wyglądałoby i brzmiało w dobrym filmie, postaraj się opisać je najlepiej jak umiesz, a następnie dodaj informacje płynące ze zmysłów węchu i dotyku, których film nie może przekazać. Nie mów graczom, że niedaleko znajduje się staw wypełniony bulgoczącym kwasem, pokaż im to przy pomocy barwnego opisu. Pomyśl o zapachu kwasu, opowiedz o chmurze trujących oparów unoszących się nad stawem i opisz, jak brzmi jego bulgotanie.

Ogranicza cię tylko twoja wyobraźnia: Twoje opisy są ograniczone tylko Twoją wyobraźnią. Nie musisz martwić się o budżet na efekty specjalne. Opowiedz o niesamowitych widokach, straszliwych potworach, nikczemnych łotrach i mroźnych krew w żyłach scenach walki. Twój entuzjazm i ożywienie są zaraźliwe i dodają energii całej grze.

Przedstawianie reguł gry: Łatwo wpaść w rutynę opisywania wydarzeń tylko przez terminy mechaniki gry. Chociaż ważne jest, by gracze rozumieli, co się dzieje w kategoriach reguł gry, D&D może być wyjątkowo nudne, jeśli wszyscy mówią w języku zasad. Wiesz, że wpadłeś w tę pułapkę, jeśli rozmowy przy stole brzmią następująco: „Mam 26 przeciwko KP”. „Trafiłeś, rzuć na obrażenia”. „31 obrażeń” oraz „Teraz przechodzimy do inicjatywy 13”.

Zamiast tego korzystaj z takich danych oraz twojej wiedzy na temat sytuacji, by wspomóc narrację. Jeśli 26 ledwo wystarcza do trafienia, ale 31 obrażeń to dla wroga poważna rana, powiedz: „Drakon podnosi tarczę o ułamek sekundy za późno, by obronić się przed twoim zamaszystym ciosem. Argh! Ostrze rozdziera jego szczękę, zostawiając głęboką ranę. Zatoczył się z bólu!”.

ZAINTERESOWANIE

Twoja narracja pomaga graczom dobrze się bawić i zachęca ich do odkrywania szczegółów otoczenia, które mogą prowadzić do spotkań albo ważnych informacji. Wszystko, co opisujesz z dodatkowymi, subtelnymi szczegółami, przyciąga uwagę graczy. Zachęć ich do dalszej eksploracji, ale niech opis nie będzie niczym wielki, błyszczący neon z napisem „Tędy w stronę Przygody!”.

Jeśli gracze będą musieli podjąć decyzję, którą drogą podążyć, a obie możliwe drogi wydają się identyczne, możesz dostarczyć kilku szczegółowych doznań, żeby pomóc je odróżnić. Czy powinni pójść korytarzem w prawo, czy w lewo? Być może lewa odnoga pachnie popiołem, a z prawej dobiegają ciche odgłosy kapiącej wody. Jeśli gracze nie szukają wody ani ognia, takie szczegóły nie wymuszają na nich decyzji, ale sprawiają, że wybór wydaje się mniej arbitralny.

REALIZM

Twoja narracja dotycząca fantastycznego świata musi wydawać się realistyczna – nie jako symulacja rzeczywistego świata, ale jakby świat gry był prawdziwym miejscem, którym rządzą sensowne i spójne zasady. Działania powinny owocować logicznymi konsekwencjami, a to, co robią PG, powinno wpływać na świat. Ludzie i inne istoty powinny zachowywać się spójnie i w sposób zrozumiały dla bohaterów.

Czasami realizm to kwestia drobiazgów. Jeśli dwoje drewnianych drzwi wydają się całkowicie identyczne, ale aby wyważyć jedno, należy wykonać test Siły o ST 16, a drugie o ST 20, świat wydaje się arbitralny i niespójny. Jedne drzwi mogą być trudniejsze do wyważenia niż drugie, ale twój opis powinien wskazywać, dlaczego tak się dzieje – być może chodzi o adamantowe wzmocnienia albo widoczną aurę zamykającej magii? To sprawia, że świat gry staje się bardziej realistyczny.

ODGRYWANIE ROLI

Zajmujesz się nie tylko wymyśleniem scenerii, w której będzie miał miejsce przygoda – odgrywasz również role przeciwników, potworów i innych ludzi oraz stworów, które bohaterowie napotykają po drodze. Odrobina wysiłku włożona w przedstawianie tych ludzi i stworów owocuje znakomitą zabawą.

Przedstawianie potworów: Kiedy pojawia się potwór, graczom zwykle łatwo wyobrazić sobie jego działania – zwłaszcza gdy korzystasz z figurek, a potwór to zwyczajne zwierzę. Odpowiednie dźwięki i odgłosy dostarczają dużo rozrywki, podobnie jak opisy reakcji stworzenia na otoczenie i działania PG. Na przykład wilk warczy na swoich wrogów, rozszarpuje powalonych przeciwników i skowyczy, gdy zostaje zraniony. Jeśli twoje wilki (a także złowieszcze wilki) tak się zachowują, gra ożywia się.

Przedstawianie PN: Bohaterowie niezależni, w tym humanoidy i magiczne bestie, to swojego rodzaju osoby. Mają zdolności i dziwactwa, które wyróżniają ich i sprawiają, że graczom łatwiej ich zapamiętać. Korzystaj z nich, aby pomóc sobie w odgrywaniu ich ról. Zastanów się, jak inteligencja, cele i dziwactwa danego PN wpływają na aktualne wydarzenia. Nie bój się mówić jako PN, a nawet używać dla niego specjalnego sposobu mówienia. Zapisuj sposób, w jaki zachowują się istotni PN – dzięki temu możesz utrzymać spójność, jeśli ta sama postać pojawi się ponownie. Fragment zatytułowany „Obsada” (strona #116) z Rozdziału 6. pomoże ci ustalić cechy ważnych PN.

Nawet jeśli PN nie jest zbyt szczegółowo opisany, wspomóż się cechami rasowymi albo opisem potwora. Na przykład orki, które wydają przerażające okrzyki wojenne, ryczą i rzucają we wrogów wyzwiskami, są dużo ciekawszym wrogiem niż takie, które zachowują się jak milczące worki na punkty wytrzymałości.

NAPIĘCIE

Jednym z powodów, dla których gracze przychodzą na sesję, jest ciekawość – co zdarzy się następnym razem? Czy bohaterom się powiedzie? Jak uda im się wykonać wielkie zadanie postawione przed nimi – i za jaką cenę? To jest właśnie napięcie.

Napięcie pojawia się, gdy gracze wiedzą, jakiego obrotu spraw chcą, ale nie do końca wiedzą, w jaki sposób do niego doprowadzić. To ekscytacja z odrobiną zmartwienia. Kiedy tworzysz takie dramatyczne napięcie dzięki narracji, gracze są skupieni na grze i zainteresowani nią. Wtedy posuwają akcję do przodu, by zobaczyć, co się stanie.

Małe dawki: Podczas spotkania albo serii spotkań wprowadzaj do narracji niewielkie elementy niepewności, które wyjaśnią się dość szybko.

Na przykład PG czują słodkawy zapach zgnilizny w starożytnym grobowcu. Kiedy spotykają mumie-strażników, zapach staje się przytłaczająco silny – to odór przypraw i olejków użytych do zabalzowania mumii.

Kiedy gracze następnym razem poczują ten zapach, przygotowują się na mumie – ale tu możesz ich zaskoczyć: w pobliskiej sali odnajdą zabalzowane, ale nieożywione ciała. W ten sposób sprawisz, że scena eksploracji stanie się ciekawsza. Tuż przed nastrojowym spotkaniem zapach znów się pojawia – dociera spod drzwi, za którymi władca mumii czeka na bohaterów. Bohaterowie zostaną wynagrodzeni, jeśli zachowali czujność i przygotowali się na walkę z mumią.

Nie przesadzaj ze zbyt częstym stosowaniem tego typu niespodzianek. Jeśli zbyt często korzystasz z takich sztuczek narracyjnych, wrażenie przez nie wywoływane słabnie. Upewnij się również, że szczegóły w opisach dają istotną informację, którą gracze mogą poznać w rozsądnym czasie. Jeśli bohaterowie będą godzinami zastanawiali się nad naturą słodkawego zapachu, gracze raczej zirykują się, niż będą zaintrygowani.

Całościowy obraz sytuacji: Napięcie pojawia się, gdy gracze dowiadują się coraz więcej o sytuacji w przygodzie i o tym, jak mogą osiągnąć swoje cele. Każda nowa informacja zmienia początkowy obraz wydarzeń. Może nawet zmienić wszystko, jeśli gracze są świadkami dramatycznego zwrotu akcji. Gracze i ich postacie muszą dostosować się do odkrywanej prawdy – być może nawet zmienić swoje cele. Docieranie do kolejnych wydarzeń i informacji tworzy napięcie trwające przez całą przygodę albo nawet kampanię.

Rytm to przyływy i odpływy – działanie i oczekiwanie, budowanie napięcia i nastrój ekscytacji. Tak jak w filmie, w sztuce, w książce albo w grze komputerowej rytm sprawia, że gra jest ciekawa, ekscytująca i przyjemna. Ważnym elementem dobrego rytmu jest pomijanie nieistotnych, zwyczajnych szczegółów, ale prowadząc grę, pamiętaj o naturalnej potrzebie przerw w napięciu i ekscytacji. Postaraj się przygotować grę tak, by pojawiały się w niej naturalne okazje na przerwy i zakończenie sesji – także przez nagłe zawieszenie akcji, kiedy nowa informacja albo nieoczekiwane zdarzenie podnosi napięcie i oczekiwanie na najwyższy poziom.

Budowanie napięcia: Kiedy gra znajduje się w trybie eksploracji, rytm jest spokojny. To nie oznacza, że eksploracja powinna być nudna – powinna raczej być okresem budowania napięcia. Eksplorowanie podziemi nie powinno polegać na spokojnym spacerze po korytarzach i otwieraniu drzwi na oścież – postaraj się raczej sprawić, by bohaterom towarzyszyło uczucie czyhającego na nich zagrożenia, poprzedzające wypełnione akcją spotkanie.

W trybie eksploracji buduj napięcie. Mów niższym głosem, unikaj dramatycznej akcji i pozostawaj na swoim miejscu. Nie śpiesz się z narracją, pozwól sobie na odrobinę dodatkowych opisów, cały czas staraj się wywoływać wrażenie, że niebezpieczeństwo czai się za każdym rogiem. Sprawdź, czy potrafisz sprawić, by gracze pochylił się w twoją stronę, łowiąc każde słowo, żeby dowiedzieć się, co wydarzy się za chwilę. Jeśli ich zafascynujesz, będą o wiele bardziej zaskoczeni, gdy nagle skoczysz na równe nogi i opisziesz nagły atak straszliwego potwora.

Gdzie jest rozrywka?: Nie zmuszaj graczy do tego, żeby szukali sobie rozrywki podczas trybu eksploracji. Kiedy nie wiedzą, co zrobić, dramatyczne napięcie zanika i gra zamiera. Upewnij się, że dałeś graczom dostatecznie dużo wskazówek (albo sposobów na ich znalezienie) do rozwiązania zagadek i pokonania przeszkód.

Nastrojowa akcja: Kiedy eksploracja zmienia się w spotkanie, zmień nastrój z budowania napięcia na dynamiczną akcję. Przekazuj ekscytację i niebezpieczeństwo grożące bohaterom przy pomocy głosu i mowy ciała. Wstań, mów szybciej i nieco głośniej, gestykuluj bez skrępowania i postaraj się włożyć tyle energii, ile możesz, w narrację.

Nie pozwól akcji na zatrzymanie się w środku spotkania. Przygotuj się: poznaj reguły, których prawdopodobnie użyjecie, i zaznacz odpowiednie strony w podręcznikach. Nie pozwól grze utknąć w debatach na temat zasad. Niech pytania zaczekają do końca spotkania. Postaraj się jak najszybciej przejść przez kolejną inicjatywę, zachęcając graczy do wykonywania działań tak szybko, jak potrafią. I bądź przygotowany, gdy nadejdzie twoja kolej!

Przerwy: Po zakończeniu spotkania zbudowane przez ciebie napięcie zanika – pojawi się dopiero wtedy, gdy raz jeszcze zaczniesz je budować. Jeśli ty lub twoi

gracze potrzebujecie przerwy, skorzystaj z tej okazji. Idź do łazienki, zjedz coś albo przynieś więcej napojów, pozwól graczom (i sobie) odetchnąć. Potem zacznij budować napięcie prowadzące do następnego spotkania.

Wyjaśnienia i nagłe zawieszenia akcji: Podczas sesji spoglądaj co jakiś czas na zegarek. Powinieneś wiedzieć mniej więcej, kiedy skończy się sesja, i upewnić się, że gra da ci wtedy okazję do dobrego zakończenia.

Nie możesz kończyć każdej sesji nagłym zawieszeniem akcji w najbardziej ekscytującym momencie – i prawdopodobnie nie powinieneś. Niech sesja kończy się, gdy przygoda zakończy się albo pojawi się naturalna okazja na przerwę. Ale postaraj się, by gracze mniej więcej wiedzieli, co będą robić na następnej sesji – to pozwoli zachować odrobinę dramatycznego napięcia.

Najlepszą okazją na zatrzymanie gry jest chwila, gdy napięcie sięga szczytu – gdy nowa informacja wywraca wszystko do góry nogami albo los bohaterów zależy od jednej decyzji, jednego rzutu kostką. Postacie otwierają drzwi i widzą przeciwnika, którego próbowali dopaść, ale wykonają test inicjatywy dopiero za tydzień. Otwierają skrzynię ze skarbami i znajdują księgę, która zawiera zdumiewającą informację – ale sesja kończy się, zanim mogą coś z tym zrobić.

Pomyśl o wszystkich tych chwilach, kiedy odcinek serialu kończył się napisem „Ciąg dalszy nastąpi”, a ty miałeś ochotę wrzasnąć na telewizor. Właśnie tak chcesz skończyć swoją sesję – tak by gracze niecierpliwie oczekiwali dalszego rozwoju wydarzeń.



Niektórym graczom wystarczy twoja narracja i własna wyobraźnia, by głęboko zaangażować się w grę. Dla wszystkich innych są rekwizyty. Rewquizyty to coś konkretnego, realnego. Dają graczom coś, co mogą zobaczyć, przeczytać czy dotknąć i pomagają im zaangażować się w pełni uczestniczyć w grze. Korzystaj ze wszelkich rekwizytów, by pomóc graczom dobrze się bawić i wczuwać się w grę – ale nie zapomnij o ożywionej i ciekawej narracji.

PRZEDSTAWIANIE SPOTKAŃ BOJOWYCH

- ◆ Mapy pola bitwy
- ◆ Figurki

REKWIZYTY WRĘCZANE GRACZOM

- ◆ Ilustracje
- ◆ Mapy
- ◆ Notatki
- ◆ Przedmioty

NASTRÓJ

- ◆ Muzyka
- ◆ Inne nastrojowe elementy

Przedmioty przedstawiające spotkania bojowe: Mapy pola bitwy i figurki to prawdopodobnie najbardziej podstawowe z rekwizytów. Dzięki nim wiadomo, że wszyscy gracze tak samo wyobrażają sobie potwory, z którymi walczą – w tym ich rozmiary (kiedy stawiasz na stole kolosalnego smoka, zachęć graczy do spojrzenia na niego z poziomu wzroku ich postaci. Dzięki temu zyskają perspektywę całkowicie odmienną nawet od tej z rysunku z zachowaną skalą).

Mapa pola bitwy narysowana przy pomocy kolorowych markerów na ścieralnej macie nie jest może najbardziej angażującym i interesującym rekwizytem, ale pomaga graczom zrozumieć co i gdzie znajduje się w pomieszczeniu. Drukowane mapy (na przykład z przygód do D&D albo z *D&D Miniatures*) są jeszcze lepsze. Profesjonalnie przedstawiają zarówno te zwyczajne, jak i fantastyczne elementy podziemi.

D&D Miniatures przedstawiają potwory z gry D&D lepiej niż jakiegokolwiek inne figurki, a dodatkowo zawierają przydatną pomoc dla ciebie – kartę z podsumowaniem statystyk i mocy potwora, do której łatwo odwołać się podczas gry. Możesz również korzystać z innych figurek albo plastikowych zabawek, jeśli tylko są odpowiednich rozmiarów. Niezwykłe figurki mogą nawet zainspirować cię do stworzenia nowego potwora (niektóre z klasycznych potworów z D&D powstały w ten sposób).

Rekwizyty wręczane graczom: Rewquizyty mogą być równie istotne i inspirujące poza walką.

Wręczone rekwizyty często przedstawiają jakiś element świata gry. Jeden obraz wart jest tysiąca słów, a graczom łatwo zrozumieć, o czym jest mowa. Opublikowane przygody do D&D zawierają ilustracje, których możesz użyć jako rekwizytów wręczanych graczom. Kiedy tworzysz własne przygody, szukaj ilustracji fantasy, które pobudzą twoją wyobraźnię. Zajrzyj na stronę Wizards of the Coast (www.wizards.com) oraz www.dndinsider.com), obejrzyj ilustracje w kalendarzach i książkach fantastycznych, zdjęcia niesamowitych krajobrazów albo obrazki z gier komputerowych.

Mapy znakomicie pomagają w prowadzeniu przygody, a mogą też zainspirować powstanie całkiem nowych przygód. Zwykle to gracze rysują podczas sesji własną mapę podziemi, które przemierzają. Możesz również pozwolić graczom na odnalezienie mapy podczas przygody. Taka mapa może być klasyczną mapą skarbów z zaznaczonym miejscem, gdzie zakopano złoto – ale pozbawioną wzmianki o jego straszliwych strażnikach. Może sporządził ją odkrywca, któremu udało się dotrzeć do głębin lochu, ale niestety już go nie opuścił.

Za każdym razem, gdy bohaterowie odnajdują coś zapisanego – zakodowaną wiadomość w sakwie martwego zabójcy, obciążający list od baronowej do przywódcy hobgoblinów albo zagadkę wyrytą na kamiennych drzwiach – zastanów się, czy nie dać tego graczom do rąk. Możesz skorzystać ze specjalnej komputerowej czcionki i wydrukować tekst na ładnym papierze albo nabazgrać na kartce z zeszytu. Jeśli gracze będą chcieli przypomnieć sobie wiadomość, rekwizyt oszczędzi wszystkim wielu kłopotów.

Nie ograniczaj się do drukowanych rekwizytów, takich jak ilustracje, mapy i listy. Wypróbuj monety (świetnie nadaje się zagraniczna waluta albo plastikowe monety), niezwykle kostki i karty do gry, figurki lub statuetki oraz wszystkie inne drobiazgi, które uda ci się znaleźć. Dobrymi miejscami do poszukiwań są sklepy z antykami i używanymi przedmiotami. Szukaj wszystkiego, co pobudza twoją wyobraźnię.

Nastroj: Nie zaniedbuj wpływu muzyki grającej w tle na grę. Odpowiednia muzyka pomaga ci stworzyć nastój. Wypróbuj muzykę klasyczną, etniczną i ścieżki dźwiękowe z filmów.

W zależności od gry możesz tworzyć nastrój przez zapalenie świec i kadzidełek, przysłonięcie lamp półprzezroczystą tkaniną albo wykorzystanie upiornych efektów dźwiękowych. Wszystko, co pasuje Tobie i Twoim graczom, jest dobrym pomysłem. Pamiętaj tylko o zachowaniu bezpieczeństwa i o tym, że gracze muszą być w stanie odczytać swoje karty postaci i liczby na kostkach oraz słyszeć się nawzajem.

Jednym z twoich najważniejszych zadań jako Mistrza Podziemi jest zdecydowanie, ile dokładnie informacji udzielić graczom i kiedy to zrobić. Czasami po prostu opisujesz otoczenie i dajesz graczom wszystkie możliwe informacje. Czasami mówisz graczom tylko to, co ich postaci mogą zauważyć albo wykrzyć przy pomocy swoich umiejętności, wiedzy i rytuałów wieszczenia. Kiedy tworzysz przygodę, pamiętaj o zanotowaniu ST testów umiejętności.

IMPERATYW INFORMACYJNY

Jeśli jest jakaś informacja, która jest niezbędna PG do kontynuowania przygody, daj im ją. Nie powinni mieć szansy przegapienia jej z powodu porażki w teście umiejętności albo tego, że nie porozmawiali z odpowiednią osobą w odpowiednim miejscu. Gracze powinni być w stanie odkryć istotne informacje przy pomocy swoich umiejętności i dedukcji, ale w przypadku kluczowych informacji potrzebujesz absolutnie pewnej metody na przekazanie ich graczom. Po prostu im powiedz.

PASYWNE TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Pasywne testy umiejętności to znakomite narzędzie służące do sprawdzenia, ile na początku powiedzieć graczom o przedmiocie, sytuacji albo scenie. Nie zatrzymujesz gry prośbą o testy umiejętności, dzięki czemu możesz dalej budować napięcie i nastrój. Regularne korzystanie z pasywnych testów umiejętności to znakomity pomysł - zachowaj aktywne testy (te, które gracze wykonują, gdy chcą świadomie skorzystać z umiejętności) na sytuacje, w których PG chcą dowiedzieć się więcej na podstawie wskazówek, które im dałeś.

Zrób listę: Aby ułatwić wykonywanie pasywnych testów umiejętności, zanotuj modyfikatory pasywnych testów umiejętności (Percepcji, Wnikliwości, Arkan, Podziemi, Historii, Przyrody i Religii), wynoszące 10 + premia do testu umiejętności, dla każdego gracza.

Percepcja: Pasywne testy Percepcji pomagają ci opisać otoczenie. Dzięki nim od razu wiesz, ile szczegółów pomieszczenia albo obszaru zauważyli bohaterowie. Wyjątkowo czujne postaci mogą od razu spostrzec istotne szczegóły oraz ukryte stworzenia i przedmioty, których inni nie zauważyliby bez dokładnych poszukiwań.

- ◆ Upewnij się, że na niższych ST Percepcji dajesz graczom dostatecznie dużo wskazówek zachęcających do dokładniejszych poszukiwań w istotnych miejscach.
- ◆ Nie polegaj za bardzo na pasywnych testach Percepcji. Upewnij się, że dasz graczom informacje, których potrzebują, by odnaleźć dobrą zabawę w twojej przygodzie - niezależnie od ich modyfikatorów Percepcji.

Wnikliwość: Pasywne testy Wnikliwości dostarczają informacji płynących ze społecznej i emocjonalnej intuicji, które mogą pomóc postaci w spotkaniach społecznych. Często korzystasz z rezultatu pasywnego testu Wnikliwości podczas interakcji społecznych jako ST testu Oszustwa bohatera niezależnego (innymi słowy test sporny Wnikliwość przeciw Oszustwu). Jeśli rezultat testu Oszustwa PN jest niższy niż wynik pasywnego testu Wnikliwości jednej z postaci, bohater powinien wyczuć, że PN nie jest do końca szczerzy.

Kiedy podajesz graczom taką informację, upewnij się, że mówisz również o tym, że to Wnikliwość jest jej źródłem. Dzięki temu gracz będzie zadowolony z decyzji o wytrenowaniu Wnikliwości (jeśli to zrobił). Taka informacja sugeruje również, że być może warto wykonać aktywny test Wnikliwości, aby dowiedzieć się więcej.

Wiedza: Możesz wykonać pasywny test wiedzy, aby pozwolić bohaterom zdobyć podstawowe informacje na temat ich otoczenia i napotkanych istot na podstawie minionych doświadczeń i wykształcenia. Skorzystaj z biernych testów w sytuacjach wymienionych poniżej:

- ◆ **Arkana:** Magia, żywioły, Chaos Żywiołów, Feeria, Zmrok, Odległa Kraina, żywiołaki, cieniste istoty, fae
- ◆ **Podziemia:** Podziemne miejsca, topografia podziemi, znajdowanie drogi pod ziemią, dzieła kamieniarskie, grzyby, podziemnie zwierzęta, aberracje
- ◆ **Historia:** Historia regionu, zapiski chronologiczne, chronologia, sztuka, literatura, geografia, sztuka wojenna, narody, historyczne postaci, prawa, arystokracja i władcy, legendy, zwyczaje, tradycje
- ◆ **Przyroda:** Środowisko naturalne, znajdowanie drogi w dziczy, dzikie tereny, topografia, klimat, pogoda, rośliny, pory roku, naturalne stworzenia, obchodzenie się z naturalnym stworzeniem, zbieranie jedzenia w dziczy
- ◆ **Religia:** Bogowie, święte symbole, ceremonie religijne, kler, boskie efekty, teologia, Astralne Morze i boskie dominia, istoty nieśmiertelne i nieumarłe.

INFORMOWANIE GRACZY

Wszystkie informacje, których gracze potrzebują, aby podejmować decyzje, pochodzą od ciebie. Dlatego właśnie w zakresie przewidzianym regułami i ograniczeniami wiedzy PN i ich Wnikliwości i Percepcji, mów graczom wszystko, co powinni wiedzieć. Nie musisz od razu ujawniać wszystkich szczegółów sytu-



acji czy zagrożenia, jednak powinieneś dać graczom dostatecznie dużo informacji, by wiedzieli, co się dzieje, i mieli jakiś pomysł na to, co robić - i czego nie robić.

Zdolności typu „Mam cię!”: Zwracaj uwagę na zdolności potworów, które zmieniają podstawowe zasady i taktykę walki, i dawaj graczom wskazówki niezbędne do ich rozpoznania. Opisuj zdolności tak, jak wyglądają i działają w świecie gry, a potem dodaj odpowiednie terminy gry, aby wszystko było jasne.

Na przykład kiedy gracze walczą z piekielnym czartem, który ma aurę ognia, zadające obrażenia od ognia istotom znajdującym się w promieniu 5 pól, możesz powiedzieć graczom (zanim ich bohaterowie znajdą się w polu działania aury): „Nawet z tej odległości czujecie intensywne gorąco promieniujące od diabła. Wiecie, że w promieniu 5 pól od niego zostalibyście poparzeni”.

Stany postaci i efekty: Ponieważ zdolności PG czasami zależą od stanu, w jakim znajduje się ich przeciwnik, lub efektu, pod wpływem którego jest, jasno powiedz graczom, jaki jest stan ich wrogów. W opisach informuj o źródle danego stanu.

Najważniejszym stanem podczas walki są ciężkie rany - informuj graczy, jak dobrze im idzie, oraz o możliwości użycia niektórych mocy. Informuj graczy, w jakim stanie jest wróg, czy jest ciężko ranny albo pod wpływem jakiegoś efektu, i powiedz im, kiedy to się skończy. Ponadto, jeśli przeciwnik się leczy, PG powinni to zauważyć, a ty powinieneś powiedzieć o tym graczom - zwłaszcza jeśli potwór nie jest już ciężko ranny.

Kiedy na przykład potwór zostaje ciężko ranny przez obrażenia od błyskawic, możesz powiedzieć: „Błyskawice oplatają jego ciało. Zatacza się, a elektryczność otwiera jego rany i pali skórę. Jest ciężko ranny”. Kiedy troll regeneruje się, powiedz: „Świeże rany zamykają się na waszych oczach. Regeneruje się!”. Jeśli stworzenie jest otumanione pod wpływem mocy wywołującej strach, możesz powiedzieć: „Wytrzeszcza oczy i zaczyna drżeć. Jest otumaniony”.

Zagrożenia, pułapki i przeszkody: Nie zapomnij uwzględnić w opisie wszelkich istotnych szczegółów otoczenia, które gracze powinni znać. Jeśli PG mogą dostrzec zagrożenie albo przeszkodę, powinieneś zwrócić na to uwagę. Gra toczy się lepiej, jeśli PG mogą wyczuć oznaki nadchodzącego niebezpieczeństwa. Powiedz graczom, że coś niebezpiecznie wygląda albo, że PG nie wiedzą, czy coś jest niebezpieczne i być może potrzeba dokładniej zbadać sprawę. Odrobina zachęty może bardzo pomóc. Ponadto wiedza o tym, że coś jest niebezpieczne, pomaga budować napięcie i dobrze się bawić. Niebezpieczeństwo, które pojawia się znikąd, nie ma tego uroku.

Jeśli na przykład słaba podłoga może zawalić się pod ciężarem PG, możesz opisać ją jako popękana i uginającą się pod ich krokami. Pułapka może pozo-

stawić po sobie ślady poprzednich ofiar albo sytuacji, gdy zadziałała, ale nie trafiła w nikogo. Gruz z zawalonego tunelu może przepuszczać powietrze, sugerując graczom, że być może da się przez niego przedostać, a z kolei zawalone przejście, przez który sączy się woda, wyraźnie wskazuje, że próby usunięcia zawalu to zły pomysł. Trzaskające błyskawice na nieużywanej broni mogą oznaczać, że jest niebezpieczna (jakiś rodzaj pułapki) albo po prostu magiczna.

Magiczne przedmioty: Gdy bohaterowie przezwyciężą swój strach przed wzięciem do ręki naładowanego elektrycznością miecza, powiedz im, co to jest i co robi, gdy tylko przyjrzą mu się podczas krótkiego odpoczynku (patrz strona #263 *Podręcznika gracza*). Nie warto zmuszać graczy do zgadywania, co robi dany przedmiot, albo do używania go bez wiedzy o jego możliwościach - to żadna zabawa. Możesz zrobić wyjątek dla naprawdę specjalnych przedmiotów - na przykład artefaktów. Nawet wtedy powiedz przynajmniej graczowi, jakie są ewentualne premie dawane przez przedmiot. Nie chcesz, żeby gracz przez całe godziny czy tygodnie gry mówił: „Trafiam KP 31... plus premia od tego miecza, jakakolwiek by nie była”.

UWAGA

Co jakiś czas spoglądaj na każdego z graczy, by sprawdzić, czy gra dobrze się toczy. Jeśli wszyscy dobrze się bawią, odpręż się i kontynuuj. Jeśli coś się psuje, zapytaj graczy, czego chcą, potrzebują lub czego im zabrakło w grze, i potraktuj ich zdanie poważnie. Jeśli pojawią się problemy, zajrzyj do fragmentów: „Motywacje graczy” (strona #8) i „Rozwiązywanie problemów” (strona #30) - szczególnie „Równowaga w zaspokajaniu potrzeb graczy” (strona #32).

RYTUAŁY

Kiedy przekazujesz graczom informacje, zastanów się, jak rytuały mogą pomóc PG. Rytuały wieszczenia i wróżenia mogą pozwolić bohaterom - zwłaszcza epickim bohaterom - pokonać przeszkody na drodze do informacji równie łatwo jak przychodzi im pokonanie fizycznych przeszkód. Uważnie przeczytaj opisy rytuałów w *Podręczniku gracza* i weź je pod uwagę, planując przygodę. Nie odbieraj graczom czegoś, do czego mają prawo, ale nie pozwól im ominąć większości przygody przy pomocy rytuałów. Na przykład rytuał Obserwacja stworzenia wymaga od rzucającego niezwyklej dokładności przy opisywaniu celu. Jeśli pozwolenie na powodzenie tego rytuału całkowicie zniszczyłoby twoje plany na przygodę, masz prawo zdecydować, że rytuał nie zlokalizował właściwego celu, ponieważ opis nie był wystarczająco dokładny. Pamiętaj również, że wysokopoziomowi przeciwnicy mają dostęp do tych samych rytuałów co postaci - w tym do zabezpieczeń, które mogą ochronić ich przed próbami wróżenia.

Niezależnie od tego jak dokładnie przygotujesz się do sesji, w końcu gracze zrobią coś nieoczekiwanego i będziesz musiał improwizować. Nie denerwuj się. Wielu MP boi się, że gracze przyłapią ich na nieprzygotowaniu i z tego powodu przesadzają z przygotowaniem, tworząc kilogramy materiałów, których nigdy nie wykorzystają.

Odrobina właściwych przygotowań, znajomość podstawowych technik improwizacji i sporo elastyczności wystarczą, żeby poradzić sobie z każdym zaskoczeniem, które przygotowują ci gracze. Możesz nawet ze zdziwieniem odkryć, że gra stała się lepsza, niż byłaby, gdybyś trzymał się oryginalnego scenariusza.

POMOCE W IMPROWIZACJI

Jeśli masz więcej czasu na przygotowania do gry, warto poświęcić go na przygotowanie pewnych narzędzi, które mogą pomóc ci w improwizacji, gdy pojawi się taka potrzeba. Stwórz listę imion do wykorzystania w przyszłości, zaprojektuj rozmaite spotkania, które łatwo włączyć do gry, zrób zestaw minipodziemi i zakatalizuj listy związane z kampanią.

Listy imion: Listy w *Podręczniku gracza* są dobrym początkiem dla list imion. Czas poświęcony na ich układanie (podziel je przynajmniej pod względem rasy i płci) zostaje wynagrodzony, gdy zajdzie potrzeba stworzenia PN na poczekaniu. Możesz skorzystać z książek z imionami dla dzieci albo poszukać w Internecie jednego z wielu źródeł dotyczących fantastycznych imion.

Spotkania dla każdego: Pamiętaj o motywacjach i gustach swoich graczy, zaprojektuj modularne

spotkania, które przypadną im do gustu. Obmyśl grupy potworów albo zbirów, którzy mogą zaatakować w każdej chwili, a uszczęśliwisz pogromców z twojej grupy. Proste spotkania bojowe znajdziesz w *Księdze potworów* (jeśli chcesz, możesz je modyfikować). Przykładowe próby umiejętności z rozdziału piątego (spotkania niebojowe) również mogą posłużyć za podstawę podobnych spotkań, które będą bardziej dopasowane do twojej kampanii. Kiedy zaprojektujesz takie spotkania, możesz z nich korzystać, gdy gracze podejmą zaskakującą decyzję albo wybiorą nieoczekiwaną drogę – albo aby upewnić się, że żaden z graczy się nie nudzi.

Minipodziemia: Zrób mały zapas map spotkań i trzymaj go pod ręką. Nie chodzi tylko o małe podziemia (zrujnowany młyn i jego piwnice, więzienie albo jaskinia ukryta za wodospadem), ale też o niezwyczajne mapy obszarów w dziczy i w mieście. Połącz je ze spotkaniami, które zaprojektowałeś, a będziesz w stanie poprowadzić całą sesję, jeśli coś pójdzie źle – albo gdy pewnego razu po prostu nie zdążysz się przygotować.

Nie zapominaj, że możesz podzielić dużą opublikowaną przygodę na pojedyncze spotkania i wykorzystać je. Albo obrócić starszą mapę spotkania i zmienić nazwy. W *D&D Insiderze* również znajduje się wiele niedużych lochów i spotkań, które możesz wykorzystać bez przygotowania.

Listy związane z kampanią: Notuj to, co się dzieje w kampanii. Pamiętaj o fabule przygody i całej kampanii i zrób listę rzeczy, które mogą posunąć ją do przodu. Jeśli PG postanowią udać się w nieoczekiwane miejsce i wykorzystasz jedną z przygotowanych map i jakieś losowe spotkanie, weź coś z listy i połącz tę wycieczkę z główną fabułą. Dzięki temu gracze pomyślą, że od początku wszystko planowałeś – niezależnie od tego jak przypadkowe wydawało się spotkanie!

MÓWIENIE „TAK”

Jedna z podstawowych technik teatru improwizacji nazywa się „Tak, i...”. Opiera się na koncepcji, że aktor akceptuje to, co dał mu drugi aktor, i na tym opiera swoją kwestię.

To też twoje zadanie. Tak często jak to tylko możliwe korzystaj z tego, co dają ci gracze, i opieraj się na tym. Jeśli zrobią coś nieoczekiwanego, wykorzystaj to! Weź to i połącz z twoją fabułą, nie zmuszając ich do podążania zaplanowaną wcześniej przez siebie drogą.

Na przykład twoi bohaterowie poszukują licza, który wysłał za nimi kolejne grupy swoich sługusów. Jeden z graczy pyta, czy miasto, w którym się znajdują, ma gildię czarodziejów albo inne miejsce, gdzie

PORADY ZAWODOWCÓW

Coś niesamowitego zdarzyło się pewnego razu, gdy grałem w D&D z moim dziewięcioletnim synem. Kiedy zakończyliśmy spotkanie, syn przejął kontrolę. Zdecydował, że przeszuka okolice jednej z rzeźb znajdujących się w pomieszczeniu, że trafi go pułapka (strzała wycelowana w statuę), i że znajdzie tam skarb.

Chwileczkę, myślałem, że to ja jestem MP!

Taka była moja pierwsza reakcja. Ale ugryzłem się w język. Rzuciłem na obrażenia zadane przez pułapkę i dałem mu jego skarb (ja zdecydowałem co nim było – aż tyle kontroli nie miałem zamiaru oddawać).

Gra nigdy nie podołała mu się tak bardzo.

Wtedy nauczyłem się najważniejszej rzeczy o D&D. Przypomniałem sobie, że to gra wyobraźni, i polega na wspólnym opowiadaniu historii. Nauczyłem się, że gracze mają prawo uczestniczyć w jej opowiadaniu – w końcu to oni odgrywają bohaterów!

– James Wyatt

ZAKOŃCZENIE

czarodzieje mogliby się spotykać. Uważa, że w takim miejscu mogą się znajdować zapiski albo kroniki opisujące działania licza w przeszłości, zanim został nieumarłym. Nie przewidziałeś tego i nie masz nic przygotowanego.

Wielu MP powiedziałoby w tym momencie: „Nie, nie ma tu gildii czarodziejów”.

Co za strata! Gracze są sfrustrowani i próbują wymyślić jakiś inny sposób postępowania. Co gorsza, ograniczyłeś swoją kampanię. Zdecydowałeś, że w tym mieście nie ma zgromadzenia czarodziejów, które mogłoby posłużyć jako znakomity punkt zaczepienia dla późniejszych przygód.

Kiedy mówisz „tak”, tworzysz nowe możliwości. Wyobraź sobie, że *jest* tam gildia czarodziejów. Możesz wybrać ich imiona z przygotowanej listy. Możesz szybko dokończyć niemal gotową próbę umiejętności i zrobić z niej spotkanie, które gracze muszą ukończyć, aby dostać się do zapisków gildii. Możesz skorzystać z minipodziemi, jeśli PG postanowią się tam zakraść, a potem szybko ułożyć spotkanie z golemem albo innym strażnikiem. Zajrzyj do swoich list związanych z kampanią, zastanów się, co pomogłoby graczom odnaleźć licza, i powiedz, że udało im się dotrzeć do tej informacji po długich poszukiwaniach w bibliotece czarodziejów.

Zamiast ograniczać się, wzbogaciłeś swoją kampanię, a zamiast frustrować graczy, wynagrodziłeś ich twórcze myślenie. Zannotuj to, co właśnie wymyśliłeś na temat zgromadzenia czarodziejów (dodaj ich do list związanych z kampanią), i wykorzystaj je w późniejszych przygodach. W ten sposób wszyscy są zadowoleni!

Jak już mówiliśmy w sekcji „Rytm” (strona #24), dwie świetne okazje do zakończenia sesji to naturalny odpoczynek po nastrojowym spotkaniu i moment najwyższego napięcia. Niezależnie od tego, co wybierzesz, upewnij się, że zostawisz trochę czasu pod koniec sesji na podsumowanie.

Koniec sesji to czas swobodny i niezorganizowany – powrót do towarzyskiej atmosfery z początku sesji. Posłuchaj swoich graczy, nawet jeśli zajmują cię inne rzeczy, takie jak rozdzielanie punktów doświadczenia i skarbów. To, co gracze mówią i robią pod koniec sesji, jest najlepszą możliwą informacją zwrotną oraz znakomitym źródłem pomysłów na przyszłość.

Pod koniec sesji gracze powiedzą ci, co najbardziej im się podobało, czy wyzwania i nagrody wydawały im się odpowiednie, co według nich zrobi teraz przeciwnik i dokąd zamierzają się teraz udać. Najprawdopodobniej nie powiedzą ci tego bezpośrednio, ale wyjawią to, rozmawiając o przygodach pod koniec sesji.

Skorzystaj z tych informacji, aby powiedzieć graczom „tak” – jak to omówiliśmy przed chwilą w „Improwizacji”. Może ich pomysły na temat zamierzeń przeciwnika są lepsze niż twoje, a może mogą dodać głębi temu, co zaplanowałeś. Słuchaj i przystosuj swoje plany do tego, co usłyszysz, a twoi gracze będą czuli się tak, jakby byli częścią opowieści.



Czasem twoja gra, grupa, przygoda albo kampania natrafiają na problemy. Pamiętaj, że gracze grają dla rozrywki i że są przede wszystkim ludźmi, a graczami dopiero w drugiej kolejności. Mają rzeczywiste potrzeby i motywacje, które mogą wpływać na grę. Najlepsze, co możesz zrobić, to zachować spokój, być sprawiedliwym i słuchać oraz reagować na to, co mówią gracze, kiedy mają problemy.

ŚMIERĆ POSTACI

Przygody z definicji wiążą się z ryzykiem. Każde spotkanie może skończyć się porażką. W przypadku spotkania bojowego możliwą ceną porażki jest śmierć - jednego z bohaterów albo całej grupy.

Gracze przywiązują się do swoich bohaterów. To normalne. Postać reprezentuje wiele czasu spędzonego na grze i wiele poświęconych jej emocji. Największym problemem powodowanym przez śmierć postaci jest uraza.

Najlepszy sposób na jej uniknięcie to bycie sprawiedliwym i upewnienie się, że gracze o tym wiedzą. Rzucanie kostkami w miejscu widocznym dla nich pomaga. Dzięki temu gracze wiedzą, że nie oszukujesz na korzyść potwora ani nie traktujesz jednego z bohaterów jako ofiary (patrz „Rzucanie kostkami”, strona #15 - tam opisane zostały zalety i wady rzucania kostkami w miejscu widocznym dla graczy).

Nigdy nie karz bohatera za zachowania gracza albo z powodu osobistej urazy. To prawdopodobnie najłatwiejszy sposób na podważenie zaufania graczy do ciebie jako MP i sprawiedliwego arbitra zasad gry. Niech bohaterowie ponoszą konsekwencje swoich głupich decyzji, ale upewnij się, że dałeś im dostatecznie dużo wskazówek, aby mogli je rozpoznać i mieli możliwość wycofania się z pochopnych postanowień.

Twoi gracze muszą też wiedzieć, że układasz spotkania sprawiedliwie, nie planując ich porażki od samego początku. Nie ma nic złego w stawianiu ich przed trudnymi spotkaniami, a czasem przed potworem, którego nie mogą pokonać. Ale nie jest sprawiedliwe, jeśli gracze nie mają sposobu na dowiedzenie się, że nie wygrają tej walki, albo nie mogą uciec. Możesz ich przestraszyć, ale nie wpędzaj ich w pułapkę bez wyjścia.

Kiedy bohater umiera, najczęściej cała grupa powinna zdecydować co zrobić. Niektórzy gracze są w pełni usatysfakcjonowani wylosowaniem nowej postaci - zwłaszcza jeśli chcą wypróbować nowe możliwości. Nowa postać nie powinna być słabsza niż inne - powinna zaczynać na tym samym poziomie i z podobnym wyposażeniem co pozostali bohaterowie.

Być może będziesz chciał zniechęcić graczy do tworzenia kłona martwej postaci i nazwania go prawie

tak samo (być może z drobnymi modyfikacjami, na przykład „II” na końcu imienia). To wyraźnie sztuczne rozwiązanie, które przeszkadza graczom odnaleźć się w fantastycznym świecie i odbierać go jako spójny i wiarygodny. Kopiowanie postaci może być w porządku w niektórych grach, w zależności od ich stylu i powagi, a bez wątplenia pozwala to na kontynuowanie gry bez większych przestojów.

Jeśli bohaterowie zdobyli już kilka poziomów, śmierć bohatera to strata zarówno czasu, jak i energii. Na szczęście martwe postaci można przywrócić do życia. Najczęściej stosowany sposób to rytuał wskrzeszenia, opisany w *Podręczniku gracza* (str. #311). Najczęściej śmierć postaci oznacza, że drużyna potrzebuje spędzić przynajmniej osiem godzin na rytuale wskrzeszenia, a następnie odpocząć.

Na stopniu epickim wielu bohaterów może powrócić do życia w środku bitwy na wiele sposobów (epickie przeznaczenie, mikstury i tak dalej). W tym momencie śmierć to niewiele więcej niż lekkie przyhamowanie, ale konsekwencje porażki mogą być od niej o wiele gorsze.

NAPRAWIANIE BŁĘDÓW

To normalne, że popełniasz błędy. To nie oznacza, że jesteś złym Mistrzem Podziemi. To znaczy, że jesteś człowiekiem. Najważniejsze jest to, jak radzisz sobie z tymi błędami.

ZŁA DECYZJA NA TEMAT REGUŁ

Nie musisz znać na pamięć wszystkich reguł i powinieneś pozwalać, przynajmniej w pewnym stopniu, na dyskusje na temat zastosowania danej zasady. Ale zależy ci również na tym, by gra toczyła się płynnie - a więc w pewnym momencie musisz przerwać dyskusję. Kiedy to robisz, poproś jednego z graczy, aby zanotował problem i sposób jego rozwiązania, i wróć do dyskusji po zakończeniu spotkania albo na koniec sesji.

Jeśli zorientujesz się, że popełniłeś błąd, przyznaj się. W przeciwnym razie zaczniesz tracić zaufanie swoich graczy. Potem, jeśli będzie to konieczne, postaraj się wynagrodzić to bohaterom. Jeśli twój błąd znacząco wpłynął na wynik spotkania, zrób co trzeba, aby go naprawić. Możesz dać bohaterom trochę więcej skarbów albo doświadczenia albo możesz rozwiązać problem w przygodzie. Może goblin wcale nie uciekł, aby powiadomić ogry.

ZBYT TRUDNE SPOTKANIE

Czasami niełatwo przed grą ocenić, jak trudne będzie spotkanie. Często drużyna na 9. poziomie poradzi sobie z potworem na 13. poziomie, ale jeśli stworzenie

dysponuje regeneracją niwelującą wszystkie obrażenia, które mogą mu zadać postacie, to będzie im bardzo trudno przetrwać walkę.

Jeśli zorientujesz się, że bohaterowie są ewidentnie przytłoczeni przez spotkanie, możesz:

- ◆ dać im możliwość ucieczki,
- ◆ podejmować celowo złe decyzje po stronie potworów,
- ◆ „zapomnieć” o rzucie na odnowienie potworów,
- ◆ wymyślić fabularny powód, dla którego potwory opuszczą pole bitwy,
- ◆ pozwolić potworom na zwycięstwo, ale zdecydować, że pozostawiają bohaterów przy życiu z jakiegoś powodu.

Jeśli pozwolisz graczom ukończyć spotkanie, które było dla nich zbyt trudne, nie przyznawaj im pełnego doświadczenia – spotkanie nie było tak trudne, jak sugeruje to jego poziom. Zmniejsz PD mniej więcej o poziom.

ZBYT PROSTE TRUDNE SPOTKANIE

Na ogół nie jest to problem. Jeśli przygoda zakłada, że spotkanie jest trudne (na przykład złoczyńca musi uciec, ale gracze wymyślili, jak go przed tym powstrzymać), możesz na bieżąco podwyższyć poziom trudności. Niech do przeciwnika dołączą posiłki. Daj mu nową zdolność, o której gracze nie mieli pojęcia.

ZBYT POTĘŻNI BOHATEROWIE

Bohaterowie mogą stać się zbyt potężni, jeśli dasz im zbyt dużo skarbów albo jeśli stworzysz specjalne efekty, które okażą się potężniejsze, niż myślałeś. Na przykład udaje im się zwyciężyć wroga, którego nie mieli pokonać, i zdobywają jego magiczny miecz – o sześć poziomów potężniejszy niż oni. Albo postanowiłeś umieścić w przygodzie magiczną fontannę i zdecydowałeś, że woda z niej sprawia, że postać zyskuje specjalną moc na spotkanie, która zadaje o wiele za dużo obrażeń w porównaniu z poziomem bohatera.

- ◆ **Rozwiązanie w grze:** Wymyśl jak pozbawić bohaterów przedmiotu. Być może miecz wroga jest świadomy i potrafi latać albo teleportować się. Odzyskanie go może stać się zadaniem, które zajmie bohaterów na tak długo, aż staną się na tyle potężni, żeby władać mieczem, nie zaburzając przy tym równowagi gry. Może się okazać, że moce zapewniane przez magiczną fontannę działają tylko określoną liczbę razy. Kiedy postać je wykorzystasz, magia znika.
- ◆ **Rozwiązane poza grą:** Porozmawiaj z graczami, wyjaśnij, że popełniłeś błąd i poproś o dobrowolne oddanie zbyt potężnych przedmiotów albo mocy. Rozsądni gracze rozumieją, że gra jest ciekawsza, gdy wyzwania mają znaczenie, i pomogą ci rozwiązać problem.

ROZMIAR GRUPY

Ten podręcznik przedstawia zasady i wskazówki dotyczące prowadzenia gry dla grupy od czterech do sześciu postaci graczy. Jeśli twoja grupa składa się z innej liczby graczy, pojawiają się specyficzne problemy, z którymi musisz sobie poradzić.

SKALOWANIE

Ogólne zasady tworzenia spotkań łatwo przeskalować dla większych lub mniejszych grup. Jeśli w twojej grupie są tylko trzy postacie graczy, używaj trzech potworów na ich poziomie jako bazowego spotkania. Jeśli jest ich siedem, używaj siedmiu potworów, jednak nawet wtedy powinieneś starać się osiągnąć równowagę między różnymi rolami potworów (patrz strona #54).

MNIEJ NIŻ CZTERY

W małych grupach jest za mało postaci do obsadzenia czterech podstawowych ról postaci. Jeśli masz tylko trzech bohaterów graczy, możesz poradzić sobie bez kontrolera albo napastnika za cenę zmniejszenia zdolności grupy do zadawania obrażeń. Trudno grać efektywnie tylko z dwoma bohaterami, ale to możliwe. Napastnik i przywódca najprawdopodobniej najlepiej się nadają – łączą wysoką zdolność do zadawania obrażeń z wytrzymałą postacią, która może utrzymać obydwójce przy życiu. Jeśli prowadzisz grę dla jednego bohatera gracza, najlepiej sprawdzi się obrońca lub przywódca – w takiej sytuacji główną kwestią jest utrzymanie się przy życiu. Zajrzyj na stronę #10, „Tworzenie drużyny”, aby dowiedzieć się więcej na temat ról postaci i dostosowywania się do nieobsadzonych ról.

WIĘCEJ NIŻ SZEŚĆ

Największym problemem z dużymi grupami jest utrzymanie porządku przy stole oraz płynne prowadzenie walki. Poza walką poproś graczy o wyznaczenie przywódcy drużyny, który będzie jedyną osobą mówiącą ci, co robi grupa. Zbyt trudno jest słuchać sześciu osób próbujących jednocześnie powiedzieć ci, co chcą zrobić. Podczas walki, postaraj się, by gracze byli nieustannie czujni i skupieni. Upewnij się, że masz dobry sposób na radzenie sobie z inicjatywą (patrz strona #38), a gdy gracze zbyt długo zastanawiają się nad swoim ruchem, niech ich bohaterowie opóźniają swoją akcję.

Jeśli prowadzisz dla wyjątkowo dużej grupy, upewnij się, że wszystkie spotkania dzieją się w miejscach, gdzie zarówno postaci, jak i potwory mieszczą się i mają szansę na manewry taktyczne. Obszar wielkości 10 na 16 pól to rozsądne minimum dla drużyn składających się z siedmiu lub więcej bohaterów.

PLANUJ PRZYGODY, PAMIĘTAJĄC O WIELKOŚCI GRUPY

Planowanie przygód jest również bardzo istotne. Nie wysyłaj dużych grup na misje polegające na infiltracji, zwiadzie

albo negocjacjach. Duże grupy lepiej sprawdzają się w sytuacjach militarnych i bezpośrednich walkach z grupami potworów o podobnych rozmiarach. Z kolei małe grupy znakomicie nadają się do zadań wymagających skradania się albo subtelności – zwłaszcza jeśli gracze wzięli to podczas tworzenia postaci. Przygody koncentrujące się na szpiegostwie, intrygach albo interakcjach z bohaterami niezależnymi mogą być bardzo efektywne w małej grupie.

PROBLEMATYCZNI GRACZE

Czasami problemem w czasie gry nie jest sama rozgrywka, ale jej uczestnicy. Nie jesteśmy w stanie powiedzieć ci, jak poradzić sobie z każdym problemem, który może pojawić się pomiędzy ludźmi. Jednak niektóre sytuacje zdarzają się tylko podczas gry i mamy pewne rady, jak sobie z nimi radzić. Ponieważ są to tak naprawdę problemy z graczami, aby je rozwiązać, musisz działać poza samą grą.

OCZEKIWANIA

Większość problemów z graczami pojawia się, ponieważ ty i twoi gracze macie inne oczekiwania na temat gry. Co innego sprawia wam w niej przyjemność lub na co innego macie ochotę. Zwykle jasne wyrażanie swoich oczekiwań zanim pojawią się problemy i upewnienie się, że rozumiesz oczekiwania swoich graczy, wystarczają do tego, by gra toczyła się płynnie. Traktuj opinie i pragnienia swoich graczy poważnie i upewnij się, że tak samo oni traktują twoje. W idealnej sytuacji uda wam się odnaleźć styl gry, który wszystkim będzie odpowiadał.

NIEOPANOWANI GRACZE

Ludzie często grają w D&D, ponieważ pozwala im, poprzez ich postaci, robić rzeczy, których nie mogą robić w zwyczajnym życiu – walczyć z potworami, rzucać zaklęcia, walczyć ze złem, by dobro zatriumfowało. Jednak

PORADY ZAWODOWCÓW

Kiedy prowadzę grę D&D, która ma demonstrować na czym to wszystko polega, i nie znam innych graczy zbyt dobrze, korzystam z łatwego sposobu radzenia sobie z inicjatywą. Jest prosty i niezbyt poprawny, a na dodatek nie nadaje się dla zaawansowanych graczy, ale przydaje się, gdy potrzebujesz więcej czasu i uwagi na inne zadania MP.

Wszyscy gracze wykonują test inicjatywy na początku walki. Naturalnie ten, kto uzyska najwyższy wynik, działa jako pierwszy, ale potem przyporządkowuję inicjatywę do graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od lewej gracza z najwyższym wynikiem. Wszystkie potwory działają, kiedy kolejka dotrze do mnie. W pokazowych gra to działa znakomicie, ale kiedy bardziej zaawansowani gracze zaczynają opóźniać lub przygotowywać swoje działania, ta mała sztuczka przestaje funkcjonować.

Pamiętaj o tym, gdy chcesz poprowadzić grę dla dzieci z rodziny, kolegów ze szkoły albo innych znajomych, którzy chcieliby się dowiedzieć, jak działa D&D. W innym razie używaj zasad.

– Bruce Cordell

niektórzy grają, ponieważ D&D pozwala im na dzikie zachowania, sianie zniszczeń w miasteczkach, popełnianie zbrodniczych czynów albo zdradzanie sojuszników. To, czego oczekują od gry, nie ma nic wspólnego z bohaterскими przygodami – chodzi o wykorzystywanie reguł gry do odgrywania aspołecznych fantazji.

Raz jeszcze porozmawiaj z graczami, na temat tego, w jaką grę chcielibyście grać. Jeśli tylko jeden z graczy sprawia problemy, całkowicie w porządku jest postawić go przed ultimatum: Jeśli chce dalej grać z grupą, musi przestać sprawiać problemy i zacząć współpracować z innymi.

GRACZ PRIMADONNA

Niektórzy gracze uważają, że gra powinna skupiać się na nich, nawet jeśli nigdy nie powiedzieliby tego na głos. Dominują grę, mówią innym graczom, co ich postaci powinny robić, zawsze zabierają najlepsze magiczne przedmioty i słownie terroryzują innych graczy. Powiedz graczowi, że jego zachowanie psuje zabawę wszystkim innym, ale zrób to poza grą. Poproś go, żeby złagodził swoje zachowanie, a jeśli będzie taka konieczność, żeby opuścił grupę.

EKSPERCI DS. ZASAD

Nie musisz być ekspertem na temat zasad, aby być MP, ale to nie znaczy, że jeden z pozostałych graczy powinien zająć tę pozycję. Ekspert ds. zasad to gracz, który kłóci się z MP, stosując zasady gry jako argumenty. Gracze, którzy znają reguły, są wartościową częścią grupy. Mogą ci pomóc, gdy utkniesz albo pomylisz się. Ale nawet pomocny ekspert ds. zasad może stać się problemem, jeśli nieustannie cię poprawia albo daje ci rady, które są po prostu błędne. O wiele gorsi są gracze, którzy nie mogą znieść porażki i przeszukują podręczniki, by znaleźć luki i błędne interpretacje, które mogą wykorzystać.

Zasada stołu mówiąca o tym, że dyskusje na temat reguł należy odłożyć na koniec gry wystarcza, by zniechęcić niektórych ekspertów ds. zasad. Pamiętaj jednak, by być otwartym na drobne poprawki – póki nie są zbyt częste. Jeśli gra zamiera, gdy ekspert ds. zasad próbuje odnaleźć konkretną zasadę albo odnośnik, powiedz graczowi, by zajął się szukaniem, podczas gdy ty i reszta graczy będziecie grać dalej. Postać eksperta ds. zasad znika ze świata gry na odpowiedni czas. Potwory go nie atakują, a on opóźnia swoje działanie w nieskończoność. To rozwiązanie sprawia, że inni gracze są zadowoleni, bo mogą dalej grać, a jeden gracz nie zatrzymuje całej zabawy.

RÓWNOWAGA W ZASPOKAJANIU POTRZEB GRACZY

Wiele grup składa się z osób o podobnych gustach i potrzebach. Całe grupy składające się z aktorów albo pogromców nie są wcale rzadkie. Łatwo prowadzić takie grupy, jeśli tylko twoje gusta są podobne. Trudniej zaspokoić potrzeby graczy, którzy mają różne preferencje.

Możesz uniknąć problemów, jeśli najpierw zidentyfikujesz potrzeby każdego gracza, a potem odpowiednio urozmaicisz spotkania w swoich przygodach. W omówieniu motywacji graczy na stronie #8 znajdują się sugestie, jak sprawić przyjemność każdemu graczowi. Nie zmuszaj grupy aktorów do przejścia przez standardowe podziemia z potworami ani nie oczekuj, że grupa pogromców poradzi sobie z z interakcjami społecznymi na królewskim dworze. Jeśli poświęcisz część przygotowań na sprawdzenie, czy zaplanowana przygoda pasuje do motywacji twoich graczy, i ewentualnie uzupełnienie jej tak, by każdy dobrze się bawił, unikniesz większości problemów z odrębnymi gustami graczy.

Inne problemy pojawiają się, gdy jeden z graczy uznaje, że jego styl gry jest lepszy niż styl gry innych, i niecierpliwi się podczas spotkań skierowanych do pozostałych. Aktorzy pogardzający pogromcami i taktykami najczęściej wykazują taką postawę. Możesz poradzić sobie z tym problemem, przypominając graczowi (poza grą), że cała grupa chce się dobrze bawić, nie tylko on jeden, i że pogromcy cierpliwie znoszą spotkania wypełnione odgrywaniem roli. Aktor powinien wykazać tę samą grzeczność w stosunku do innych graczy. Podczas gry możesz również tworzyć spotkania odnoszące się do różnych motywacji graczy. Wyobraź sobie walkę pomiędzy bohaterami graczy a niewielką armią orków (to uszczęśliwi pogromcę). Młody smok dostaje się na pole bitwy. Nagle walka może potoczyć się na dwa bardzo różne sposoby - smok może pomóc orkom przeciw graczom albo wspomóc graczy w ich bitwie. To zależy od aktora, który zajmuje się swoim małym spotkaniem poświęconym odgrywaniu roli i musi przekonać smoka, by pomógł drużynie. Wszyscy są zadowoleni!



JAK UCZYĆ GRY

Kiedy rodzeństwo, partnerzy, nowi przyjaciele albo dzieci obecnych graczy dołączają do gry, staje przed tobą radosne zadanie nauczania nowego gracza jak grać w D&D. Uczenie nowych graczy to nie tylko twoje zadanie - to coś, co może robić cała grupa.

Co to jest D&D?: Pierwszym, najważniejszym i być może najtrudniejszym zadaniem jest wytłumaczenie, czym właściwie jest ta gra. Wiele osób zna ideę gry fabularnej z przeszłości albo z doświadczeń z grami komputerowymi, ale niektórzy mają bardzo dziwne (i błędne) wyobrażenie o tym, jak gra się w D&D. Rozdział pierwszy *Podręcznika gracza* wyjaśnia podstawy.

Podstawy mechaniki: Wyjaśnij podstawowe reguły gry: wykonaj test i porównaj go z obroną. Upewnij się, że nowy gracz umie rozpoznać k20, a potem wyjaśnij, że test polega na wykonaniu rzutu k20 i dodaniu pewnej liczby. To podstawy mechaniki w skrócie.

Co możesz zrobić w grze: Wytłumacz, że postać może próbować zrobić wszystko, co tylko gracz sobie wyobrazi, a od ciebie zależy, czy to się uda. Wyjaśnij trzy główne rodzaje akcji w walce: standardowa (ważne rzeczy), ruchu (przemieszczanie się) oraz pomniejsza (to co robisz, żeby móc zrobić coś innego). Upewnij się, że gracz rozumie, jak można je wymieniać (na przykład skorzystać z akcji ruchu zamiast standardowej).

Czytanie karty postaci: Podkreśl ważne informacje na karcie postaci (możesz skorzystać w tym celu z jasnego markera). Wyjaśnij następujące koncepcje:

- ◆ **Klasa i poziom** opisują twoją rolę w grupie i jak potężny jesteś.
- ◆ **Punkty wytrzymałości** opisują, jak dużo obrażeń możesz znieść. **Przyptyw sił** oznacza, ile razy w ciągu dnia możesz zostać uleczony oraz ile obrażeń uleczysz za jednym razem.
- ◆ **Obrony (KP, Wytrwałość, Refleks, Wola)** to wartości, które starają się osiągnąć potwory, kiedy wykonują rzut ataku przeciwko tobie.
- ◆ **Szybkość** oznacza, o ile pól możesz przesunąć się w ciągu jednej akcji.
- ◆ **Inicjatywa** służy do ustalenia, kto pierwszy działa podczas walki.
- ◆ **Moce** to ataki i inne specjalne zdolności, które możesz robić podczas walki i poza nią.

Nauczyciel: Na końcu upewnij się, że jeden z bardziej doświadczonych graczy zajmie się pomaganiem nowemu, szczególnie podczas walki.

A potem zacznij grać! Najlepiej nauczyć się podczas gry.

SPOTKANIA BOJOWE

PODSTAWĄ GRY D&D są spotkania – to właśnie umiejętności bohaterów przechodzą ogniową próbę, a sukces od porażki dzieli bardzo niewiele. Spotkanie jest niczym jedna scena dramatu, w której bohaterowie graczy natrafiają na trudności. Ten rozdział opisuje, jak należy prowadzić spotkania bojowe, czy to te pochodzące z opublikowanych przygód, czy też stworzone przez siebie.

Ten rozdział składa się z następujących części:

- ◆ **Podstawy walki:** Jak prowadzić walkę jako MP: przygotowania, gotowość potwora, zaskoczenie, testy inicjatywy i śledzenie inicjatywy, wskazówki na temat prowadzenia walki (w tym śledzenie potworów, stanów i efektów) oraz jak zakończyć spotkanie.
- ◆ **Dodatkowe zasady:** Zasady dotyczące działań nieopisanych w zasadach, osłona, wymuszony ruch, walka w wodzie, walka na wierzchołkach, latanie, choroby i trucizny.





Kiedy prowadzisz zażartą walkę, napięte negocjacje, mrozącą krew w żyłach próbę zdobycia urwiska albo niebezpieczny bieg przez korytarz wypełniony pułapkami, nie zapominaj tego, czego nauczyłeś się w poprzednim rozdziale. To nigdy nie jest po prostu spotkanie bojowe – to walka na śmierć i życie pomiędzy bohaterскими poszukiwaczami przygód a straszliwymi potworami. To nie tylko przerzucanie się liczbami i strategiczne przesuwanie pionków po planszy – to próba umiejętności i odwagi bohaterów mierzących się ze straszliwym niebezpieczeństwem. Niech gra toczy się warto, narracja będzie bogata a gracze zafascynowani!

Poniżej znajduje się krótki opis prowadzenia spotkania bojowego. Pozostała część tej sekcji da ci narzędzia potrzebne do skorzystania z tego opisu.

- ◆ Przygotuj wcześniej wszystkie informacje, których potrzebujesz
- ◆ Ustal gotowość potworów i zaskoczenie
- ◆ Przygotuj spotkanie
- ◆ Wykonaj test inicjatywy
- ◆ Poprowadź walkę
- ◆ Zrób podsumowanie

BĄDŹ PRZYGOTOWANY

Zanim rozpocznie się spotkanie bojowe, powinieneś mieć pod ręką pewne informacje. Jeśli prowadzisz opublikowaną przygodę, większość z nich prawdopodobnie już jest przygotowana. W przeciwnym przypadku wymyśl je podczas tworzenia spotkania.

- ◆ Pasywne testy Percepcji graczy (patrz opis umiejętności Percepcja w *Podręczniku gracza*).
- ◆ Mapa i opis miejsca, gdzie dzieje się spotkanie. Opis może być krótkim fragmentem narracji, który przeczytasz graczom, aby opisać otoczenie. Powinien też zawierać szczegóły, które mogli zauważyć dzięki pasywnym testom Percepcji.
- ◆ Statystyki każdego przeciwnika w tym spotkaniu. Statystyki powinny zawierać również pasywne testy Percepcji wrogów.

GOTOWOŚĆ POTWORÓW

Potwory i PN nie zawsze są w stanie najwyższej gotowości do bitwy. Czasami smok śpi, a gobliny grają w karty zamiast pilnować wejścia i wypatrywać intruzów. Kiedy gracze zbliżają się do spotkania, zdecyduj, czy potwory są gotowe na spotkanie. Wybierz jeden z następujących stanów: śpiący, rozproszony, gotowy, czujny:

Śpiący: Potwór (albo grupa potworów) śpi albo z innego powodu nie jest do końca przytomny. Nie zdaje sobie sprawy z tego, co się wokół niego dzieje. Śpiące potwory mają karę -5 do testów Percepcji.

Śpiący potwór nie ma przygotowanej obrony, a po przebudzeniu jest zaskoczony. Na początku następnego tury jest gotowy, jeśli w pobliżu jest widoczne niebezpieczeństwo, a w innym razie jest rozproszony.

Rozproszony: Potwory robią coś, co zajmuje ich uwagę, albo po prostu śnią na jawie. Rozproszone potwory mają karę -2 do testów Percepcji.

Gotowy: Potwory mają przy sobie broń, ale niekoniecznie gotową do użycia. Spokojnie czekają – nie zajmują ustalonych pozycji w oczekiwaniu na konkretne niebezpieczeństwo, ale są przygotowane na walkę. Większość potworów, które spotykają PG, jest gotowa, chyba że PG wyjątkowo dobrze się skradają. Gotowe potwory nie mają ani premii, ani kary do testów Percepcji.

Czujny: Potwory zauważyły niebezpieczeństwo i przygotowują się na stawienie mu czoła. Mają broń w rękach i zajęły najlepsze pozycje do reakcji na atak z najbardziej prawdopodobnego kierunku. Wykonują aktywne testy Percepcji co rundę. Jeśli po 10 minutach nie pojawi się żadne niebezpieczeństwo, większość potworów wraca do stanu gotowości.

ZASKOCZENIE

Ustalenie zaskoczenia jest na ogół dość proste: jeśli jedna ze stron zauważy drugą, ale nie zostaje zauważona, ma przewagę zaskoczenia.

W wielu sytuacjach zaskoczenie jest skrajnie nieprawdopodobne. Dwie grupy wędrujące drogą albo przedzierając się przez las zauważają się nawzajem, i nie ma potrzeby wykonywania testów Percepcji. Żadna grupa nie zaskakuje drugiej.

Zaskoczenie może wydarzyć się, gdy bohaterowie albo stwory ukrywają się: na przykład postaci próbujące przemknąć niezauważone przez gigantów pilnujących obozu wroga, koboldy ukrywające się przy uczęszczanej drodze z zamiarem napadnięcia na podróżnych, feeryczna pantera skradająca się przez las i szukająca ofiary. Jeśli jedna z grup aktywnie stara się uniknąć zauważenia, może udać się zaskoczenie drugiej.

W takim wypadku członek grupy z najniższym modyfikatorem Skradania się wykonuje test (zamiast wykonywać test dla każdego z bohaterów potworów – to uprości i przyspieszy grę). Dowolny członek grupy, który jest dalej niż 10 pól od reszty, może wykonać odrębny rzut. Porównaj wynik rzutu z rezultatem pasywnego testu Percepcji istot, które mogą zauważyć ukrywającą się grupę, albo aktywnego testu czujnych stworzeń. Stworzenia, które nie zauważyły skradających się postaci, są w razie ataku zaskoczone.

Ograniczone pole widzenia: Niektóre Obiekty albo szczególne sytuacje, które blokują lub ograniczają pole widzenia mogą pomóc w osiągnięciu zaskoczenia.

Bohaterowie zbliżają się do drzwi lochu. Gęsta mgła, niepokojąco oświetlona przez księżyc w pełni, spowija bagna. PG, otuleni niewidzialnością, próbują zdobyć przewagę nad starożytnym smokiem.

Zablokowane pole widzenia zapewnia pewien stopień ukrycia – jeden ze sposobów, w jaki postaci lub stwory mogą się chować. Bohaterowie przedzierający się przez mgłę albo przechodzący przez korytarz prowadzący do otwartej bramy również mogą być niewidoczni dla innych istot, chociaż nie próbują aktywnie się schować.

Właściwie nie zdarza się, żeby zaskoczenie się powiodło, gdy jedna ze stron nie próbuje się ukryć. Stworzenia, które chcą osiągnąć zaskoczenie z gęstej mgły albo w podobnych warunkach, muszą postarać się być ciche i niezauważalne (wykonując testy Skradania się).

Drzwi lochu nie tylko blokują pole widzenia, ale też tłumią dźwięki, dzięki czemu bohaterom łatwiej dotrzeć do wrogów niezauważonymi, jeśli tylko są dość cicho. Mogą nasłuchiwać przy drzwiach, wykonując aktywny test Percepcji, by usłyszeć, co dzieje się po drugiej stronie i wpaść do środka w pełnej gotowości do walki.

PG nie mogą zostać zaskoczeni, gdy otwierają drzwi w lochu gotowi do walki. Mogą nasłuchiwać pod drzwiami, żeby wiedzieć, czego mniej więcej się spodziewać, a potwory nie mogą wyskoczyć na nich zniemacka. Zupełnie inaczej jest, gdy potwory w pomieszczeniu starają się aktywnie ukryć, dzięki czemu, gdy bohaterowie wpadają do środka, nie dostrzegają niebezpieczeństwa do momentu, gdy wrogowie ruszą do ataku.

Zajrzyj do tabeli nasłuchiwania pod drzwiami poniżej w celu ustalenia ST testów Percepcji, jeśli bohaterowie aktywnie nasłuchują przy drzwiach. W ustaleniu, czy bohaterowie mogą zaskoczyć wrogów, pomoże ci zastanowienie się nad poniższymi pytaniami:

- ◆ *Czy potwory usłyszały nadejście PG?* Jeśli PG poruszają się w podziemiach z normalną prędkością, nie próbując się ukryć, potwory w pobliskim pomieszczeniu usłyszą ich, jeśli powiedzie im się test Percepcji o ST 25 (aktywny lub pasywny). Jeśli PG są cicho, bohaterowie wykonują test Skradania się z premią +5 (która wynika z tłumiących właściwości drzwi), aby ustalić ST testu Percepcji potworów. PG nie mogą zaskoczyć wrogów, którzy ich usłyszeli.

- ◆ *Czy PG ujawnili swoją obecność?* Jeśli postacie uruchomiły pułapkę na drzwiach, alarm w miejscu znajdującym się poza pomieszczeniem albo kilka razy próbują przedostać się przez drzwi, potwory wiedzą, że ktoś nadchodzi, i nie można ich zaskoczyć.

TABELA NASŁUCHIWANIA PRZY DRZWIACH

ST testu Percepcji *	Dźwięki, które słyszą PG
Wynik testu Skradania się potwora + 5	Potwory cicho chodzące po pomieszczeniu
5	Odgłosy walki lub rozmowa prowadzona podniesionym głosem**
15	Normalna rozmowa albo odprawianie rytuałów**
15	Otwieranie lub zamykanie drzwi (i podobne dźwięki)
25	Cicha rozmowa, szepty*
35	Przygotowania do walki (dobywanie broni itp.)

* Dodaj 2 do ST, jeśli bohaterowie są dalej niż 10 pól od źródła dźwięku.

** Jeśli wynik rzutu przewyższy ST o 5 lub więcej i znasz język, w którym odbywa się rozmowa, możesz zrozumieć, co mówią podsłuchiwane istoty.



TEST INICJATYWY!

Niezależnie od tego, czy właśnie załamały się negocjacje z księciem, czy może gobliny wyskoczyły z zasadzki, test inicjatywy oznacza prawdziwy początek spotkania bojowego.

Inicjatywa to na ogół prosty test Zręczności (połowa poziomu postaci + modyfikator Zręczności + inne modyfikatory). Statystyki każdego potwora w *Księdze potworów* oraz w opublikowanych przygodach zawierają jego modyfikator inicjatywy, ale łatwo policzyć go na bieżąco.

Każdy gracz wykonuje własny rzut na inicjatywę, ale nie musisz osobno rzucać za każdego potwora. Wystarczy, że wykonasz jeden rzut dla każdego typu potworów występującego w spotkaniu. Jeśli na przykład bohaterowie spotykają jednego orka Oko Gruumsha, dwóch orków berserkerów, dwóch orków łupieżców i trzech orków wojowników, wykonaj jeden rzut dla każdego z czterech rodzajów orków. Przechodząc przez kolejne wartości inicjatywy, wszyscy orkowie wojownicy działają równocześnie, podobnie jak orkowi łupieżcy i tak dalej.

Poszczególne potwory mogą opóźniać i przygotowywać akcje tak jak inne stworzenia, więc może się okazać, że pod koniec spotkania dwaj orkowi łupieżcy działają nierównocześnie. Potwory mogą również przygotowywać akcje podczas swojej kolejki bez zmiany pozycji w porządku inicjatywy. Na przykład obaj orkowi łupieżcy zajmują pozycje flankujące, by obaj mogli zaatakować z przewagą bojową. Tech-

nicznie rzecz biorąc, pierwszy, który się poruszył, powinien przygotowywać swój atak aż drugi zajmie pozycję, ale ostatecznie wychodzi i tak na to samo.

ŚLEDZENIE INICJATYWY

Różni MP używają różnych metod do śledzenia inicjatywy. Korzystaj z tej, która najbardziej ci odpowiada. Podczas śledzenia kolejności w walce najważniejsze jest to, jak radzisz sobie z przygotowywaniem i opóźnianiem akcji, oraz czy gracze mogą zobaczyć, jaka jest kolejka inicjatywy.

Karty bitwy: Jedną z efektywnych metod śledzenia inicjatywy i innych szczegółów walki są karty bitwy. Każda z postaci otrzymuje kartę i każda grupa identycznych potworów również. Kiedy gracze mówią ci, jaki jest wynik ich testu inicjatywy, zapisz te liczby na kartach bitwy PG i ułóż je po kolei, z najwyższym wynikiem na górze. Następnie dołącz do stosiku karty potworów. Potem przechodź po kolei przez całą stertę, zaczynając od góry. Po ruchu danej postaci przełóż jej kartę na spód sterty.

Jeśli postać przygotowuje akcję, dobrym pomysłem jest zmiana pozycji karty - możesz na przykład przekreślić ją tak, by wystawała ze sterty. Kiedy postać wykona przygotowaną akcję, wyjmujesz kartę i wkładasz ją do sterty w nowe, właściwe miejsce (przed lub po stworzeniu, które wywołało akcję). Jeśli postać opóźnia akcję, możesz zrobić to samo. Możesz również (zwłaszcza jeśli twoja grupa jest duża), dać graczowi kartę i przekazać mu zadanie powiedzenia ci, kiedy postać wraca do akcji.



Kiedy korzystasz z kart bitwy, gracze nie znają zbyt dobrze kolejności działania. Nie wiedzą, kiedy będą działać potwory, dopóki one tego nie zrobią, co odpowiada niektórym MP. Wadą tego rozwiązania jest to, że gracze zapominają, że właśnie nadchodzi ich kolej. Pomocnym rozwiązaniem jest wyczytywanie nie tylko postaci, na którą właśnie nadeszła kolej, ale także następnej osoby.

Przykładowe karty bitwy, jedna dla PG i jedna dla potworów, znajdują się na stronie #220.

Widoczna lista: Możesz skorzystać z tablicy (najlepiej takiej, na której pisze się markerem) do śledzenia inicjatywy. Kiedy gracze podają ci rezultaty swoich testów inicjatywy, zapisujesz je na tablicy po kolei, z najwyższym wynikiem na górze i miejscem na następne napisy pomiędzy nimi. Możesz równolegle zapisywać wyniki potworów albo dodawać je przy pierwszej turze każdego z wrogów.

Kiedy postać przygotowuje akcję, zrób znaczek przy jej imieniu. Kiedy wykonuje przygotowaną akcję, wymaż go ze starej pozycji i wpisz na nową. Jeśli postać opóźnia akcję, możesz zrobić to samo albo wymazać ją z listy i poprosić gracza, żeby powiedział ci, kiedy będzie wracał do akcji.

Dodatkowym ulepszeniem mogą być magnesy, dzięki którym łatwo przyczepić imiona postaci i potworów do tablicy. Przesuwanie ich jest jeszcze prostsze niż zmazywanie i wpisywanie na nowo.

Widoczna lista pozwala wszystkim widzieć kolejność ruchów. Gracze wiedzą, kiedy jest pora na ich

ruch, i mogą z wyprzedzeniem planować działania. Jeśli chodzi o wady, to widoczna lista oznacza ściernie i ponowne wpisywanie, co może opóźniać akcje podczas bardziej złożonych bitew.

Wariantem widocznej listy jest śledzenie inicjatywy przez jednego z graczy – na tablicy lub na kartce, którą mogą zobaczyć pozostali. To zmniejsza ilość rzeczy, o których musisz pamiętać. Minusem tego rozwiązania jest to, że możesz mieć problemy z zorientowaniem się, kiedy nadchodzi kolej na działania potworów.

Lista za ekranem: Możesz też śledzić inicjatywę na liście, której gracze nie mogą zobaczyć: albo na własnej tablicy, albo na kawałku papieru. Według niektórych to rozwiązanie łączy wady obydwu poprzednich: gracze nie widzą kolejności, a metoda wymaga zmazywania i ponownego wpisywania. Jednak niektórzy MP uważają, że lepiej, gdy kontrola nad walką jest w rękach MP.

PROWADZENIE WALKI

W rozdziale 9 *Podręcznika gracza* znajduje się wszystko, co musisz wiedzieć na temat walki. Tutaj znajdują się wskazówki, które pomogą ci ją płynnie poprowadzić.

OPISYWANIE OKOLICZNOŚCI

„Udzielanie informacji” (strona #26) omawia najważniejsze informacje, które powinieneś podawać graczom podczas spotkań bojowych: unikaj nieuczci-



WILLIAM O'CONNOR

wego zaskakiwania ich zdolnościami typu „Mam cię!”, upewnij się, że wiedzą o wszystkich stanach i efektach, oraz ostrzegaj ich przed niebezpieczeństwami i zagrożeniami, które mogą się pojawić w ich otoczeniu.

POTWORY I POWALENI BOHATEROWIE

Nie kop leżącego. Kiedy postać traci przytomność, potwory powinny zabrać się za wrogów, którzy wciąż stoją i ich atakują. Generalnie potwory nie powinny zadawać obrażeń nieprzytomnym bohaterom.

Niektóre potwory interesują się tylko jedzeniem, więc mogą odciągnąć powaloną postać w zaciszne miejsce, aby nacieszyć się spokojnym posiłkiem. Na ogół są to czatownicy towarzyszący innym stworzeniom - na przykład pojedynczy dławiciel jaskiniowy. Zaciągnięcie postaci w zaciszne miejsce zabiera sporo czasu (chyba że potwór jest wyjątkowo silny), tak więc pozostali bohaterowie zawsze mają szansę na uratowanie nieprzytomnych sojuszników.

LEGALNE CELE

Kiedy moc wywołuje efekt pojawiający się przy trafieniu w cel - albo sprowadzeniu celu do 0 punktów wytrzymałości - działa ona tylko wtedy, gdy wspomniany cel rzeczywiście jest zagrożeniem dla postaci. Bohaterowie nie mogą nosić przy sobie worka szczurów i liczyć na to, że ulecą sojuszników przez zadawanie ciosów szczurom.

Kieruj się zdrowym rozsądkiem przy ustalaniu, na ilu sojuszników może zadziałać moc. D&D to gra o drużynach poszukiwaczy przygód walczących z grupkami potworów, a nie starć wielkich armii. Moc dowódcy pozwala mu - jeśli potraktować zasady dosłownie - obdarzyć setki „sojuszników” dodatkowym podstawowym atakiem, ale to nie znaczy, że bohater-dowódca powinien gromadzić armię przed wyprawą w podziemia. Generalnie działanie mocy powinno być ograniczone do grupy wielkości oddziału wojskowego - mniej więcej rozmiar twojej drużyny plus jeden lub dwóch sprzymierzonych PN (nie najemnych żołnierzy czy chłopców na posyłki).

ŚLEDZENIE POSZCZEGÓLNYCH POTWORÓW

Śledzenie statusu każdego z grupy identycznych potworów, kiedy zaczynają otrzymywać obrażenia albo używać odnawialnych mocy, wymaga od ciebie dużego wysiłku intelektualnego. Jednym ze sposobów na odróżnianie potworów tego samego rodzaju to korzystanie z innej figurki dla każdego z nich. Na kawałku papieru możesz notować punkty życia i wykorzystanie mocy obok krótkiego opisu każdej z figurek. Możesz również oznaczyć figurki przy pomocy niewielkich naklejek w różnych kolorach albo kształtach.

Możesz również po prostu zapisać, którą postać atakuje każdy potwór. Jeśli wiesz, że worg atakujący Rieta ma jeszcze 14 punktów wytrzymałości, to gdy Rieta zaatakuje - albo gdy czarodziej zaatakuje „tego, który dorwał się do Riety” - wiesz, gdzie zapisać obrażenia.

Jednym ze sposobów na proste zanotowanie wykorzystania odnawialnych mocy jest jednoczesne wykorzystanie mocy przez wszystkie potwory w tym samym czasie (za pierwszym razem, gdy z niej korzystają). Na przykład w drugiej rundzie walki, kiedy piekielne ogary są na dogodnych pozycjach, wszystkie korzystają ze swoich broni oddechowych. Potem, gdy przychodzi kolej na jednego z piekielnych ogarów, wykonujesz test odnowienia, a jeśli broń oddechowa się odnowiła, korzystasz z niej. Jeśli piekielny ogar robi coś innego niż wykorzystanie broni oddechowej, wiesz, że nie odnowiła się. Wszystko, o czym musisz pamiętać, to test odnowienia na początku tury każdego z potworów.

Najprostszy sposób oczywiście nie zawsze działa. Na przykład sprytne potwory niekoniecznie wykorzystują odnawialne moce, kiedy tylko jest to możliwe, a jeśli jakaś istota dysponuje więcej niż jedną odnawialną mocą, sprawy się komplikują. W takich przypadkach postaraj się śledzić wykorzystanie mocy w ten sam sposób co wykorzystanie punktów życia.

ŚLEDZENIE STANÓW I EFEKTÓW

Śledzenie stanów i efektów może być skomplikowane. W przypadku potworów skorzystaj z technik opisanych powyżej. Zapisuj stany i efekty na kartach walki albo w innym miejscu służącym do śledzenia inicjatywy.

Gracze powinni pamiętać o stanach, w jakich znajdują się ich postaci. Każdemu jednak może zdarzyć się zapomnieć, zwłaszcza skoro niewiele motywuje ich do zapamiętywania szkodliwych stanów, nawet jeśli szczerze próbują to zrobić. Zapisuj stany postaci na kartach walki albo na tablicy. Możesz również korzystać z zapasu kartek, na których zapisane będą stany i ich działanie, i rozdawać je graczom, gdy ich postać znajdzie się w jednym ze stanów. Jaskrawo różowa kartka leżąca na karcie postaci przypomni nawet najbardziej zapominalskiemu graczowi o stanie jego postaci i teście, który może pozwolić na pozbycie się jej.

Gracze powinni również pamiętać, które potwory nazaczyli jako specjalny cel, na przykład przez użycie *boskiej prowokacji* paladyna albo *rządów terroru* zbrojnego. Umieszczaj kartonowe albo magnetyczne znaczniki przy figurkach specjalnych celów, aby wszyscy pamiętali, pod wpływem jakich efektów są potwory. Podobne znaczniki mogą pomagać przy ciężkich ranach - zarówno potworów, jak i bohaterów.

CO ROBIĄ CI ŻLI

Potwory i bohaterowie niezależni nie mają równie szerokich możliwości działania w walce co postaci graczy. Często jedna z mocy opiera się na efektach innej. Nie oszczędzaj najlepszych mocy potworów albo PN. Jeśli będziesz tak robić, prawdopodobnie zginą, zanim je wykorzystają. Zaczynaj od ciężkiej artylerii.

Podstawowa taktyka: *Księga potworów* omawia podstawową taktykę omawianych potworów. Jednak twoją główną wskazówką, w jaki sposób będzie się zachowywało stworzenie w walce, jest jego rola. Arty-



leria unika bezpośredniego starcia i woli korzystać ze swoich ataków na odległość. Harcownicy dużo się przemieszczają i unikają głównej linii starcia. Żołnierze i osiłki atakują obrońców i przywódców drużyny. Manipulatorzy starają się zająć pozycję, która najlepiej sprzyja wykorzystaniu ich zdolności.

Inteligentne potwory: Inteligentne potwory zachowują się podczas walki inaczej niż głupie. Zwróć uwagę na wartość Inteligencji stworzenia, aby ustalić jego zachowanie. Inteligentne stworzenia planują swoje działania i wybierają najlepsze możliwości, np. wampir skupi swój atak na kapłanie, który nieustannie zadaje mu obrażenia od świetlistości. Mniej inteligentne stworzenia nie planują, tylko reagują: wilk ugryzie ostatniego wroga, który go zranił, albo najbliższego przeciwnika.

Po spotkaniu

Kiedy spotkanie się zakończy, musisz zająć się jego skutkami, przeszukiwaniem pomieszczenia, odpoczynkiem oraz nagrodą za spotkanie.

Skutki spotkania: Spotkania nie dzieją się w próżni. Wydarzenia jednego spotkania wpływają na przyszłe – oraz na całą przygodę.

Czy któryś z przeciwników PG uciekł? Jeśli tak, musisz zdecydować, co zrobi. Większość inteligentnych istot będzie szukać bezpiecznego schronienia albo wsparcia. Ten sam potwór, uleczony i gotów na kolejne starcie, może oczekiwać na graczy w innym pomieszczeniu – i to w towarzystwie potężniejszych sojuszników.

Czy PG zabili PN, który był ważny dla dalszego rozwoju akcji? Zastanów się, w jaki sposób jego śmierć wpływa na fabułę przygody albo kampanii.

Przeszukiwanie pomieszczenia: PG wykonują testy Percepcji, aby znaleźć wszelkie interesujące rzeczy w pomieszczeniu, na przykład skrzynie ze skarbami, ukryte drzwi albo święty symbol Zehira ukryty w szatach rzekomo dobrego kapłana Pelora, którego właśnie schwytali. PG przeszukują pomieszczenie poprzez wykonanie wielu testów Percepcji. Jeśli bohaterowie nie mają ograniczonego czasu do dyspozycji, możesz założyć, że w końcu wszyscy wyrzucą 20, i wykorzystają dla grupy najlepszy możliwy rezultat Percepcji (wyniesie on najwyższy wynik pasywnego testu Percepcji + 10).

Opublikowana przygoda opisuje, co można znaleźć w pomieszczeniu, i jak trudne jest do to znalezienia. W przypadku twoich własnych przygód skorzystaj z tabeli Stopnia Trudności i obrażeń według poziomu ze strony #42, zgodnie z poniższymi wskazówkami:

ST PRZESZUKANIA POMIESZCZENIA

ST testu Percepcji	Co PG mogą znaleźć
Łatwy	Coś wartościowego w skrzyni pełnej rupieci
Średni	Wartościowy przedmiot ukryty w nieoczekiwanym miejscu
Średni	Ukryty przełącznik albo skrytka
Trudny	Ukryte drzwi

Odpoczynek: Po zakończeniu walki PG mogą szybko odzyskać siły przy pomocy krótkiego odpoczynku albo skorzystać z solidnego odpoczynku, aby odzyskać pełnię sił, mocy oraz punktów akcji (patrz „Odpoczynek i odzyskiwanie sił” na stronie #263 Podręcznika Gracza).

Nagrody za spotkanie: Typową nagrodą za spotkanie są punkty doświadczenia (PD), punkty akcji związane z kamieniami milowymi oraz skarby. Rozdział 7 szczegółowo omawia wszystkie typy nagród.

Punkty doświadczenia: Możesz dawać bohaterom PD na zakończenie każdego spotkania, poczekać na solidny odpoczynek lub na koniec sesji. Po prostu podziel całkowitą liczbę PD za to spotkanie przez liczbę postaci biorących w nim udział.

Punkty akcji: Jeśli bohaterowie osiągnęli kamień milowy, daj im 1 punkt akcji.

Nagrody za zadania: Jeśli graczy ukończyli małe lub duże zadanie, powiedz im o tym i daj im odpowiednią liczbę PD na zakończenie następnego długiego odpoczynku albo na koniec sesji.

Skarby: PG mogą również odnaleźć skarby – w postaci monet lub magicznych przedmiotów, które mogą wykorzystać. Gracze mogą zdecydować między sobą, jak podzielić się zdobytymi skarbami.

KIEDY KOŃCZY SIĘ SPOTKANIE?

Na ogół spotkania rozdzielone są krótkimi odpoczynkami i pewną ilością czasu spędzonego na podróży – nawet jeśli chodzi tylko o przejście przez pomieszczenie i otwarcie drzwi. Spotkanie kończy się, gdy potwory zostały zabite albo uciekły, a bohaterowie mogą odpocząć, aby odzyskać punkty życia i moce na spotkanie. Następne spotkanie rozpoczyna się, gdy bohaterowie napotykają się na nowych przeciwników.

Efekty, które trwają „do końca spotkania”, tak naprawdę trwają około 5 minut. To znaczy, że nigdy nie przechodzą z jednego spotkania do drugiego, jeśli tylko rozdziela je krótki odpoczynek. Jeśli bohaterowie korzystają z nich poza walką albo przechodzą przez kilka spotkań bez krótkiego odpoczynku, efekty trwają pełne 5 minut.

A co jeśli bohaterowie nie skorzystają z krótkiego odpoczynku? Czasem uważają, że nie mogą sobie pozwolić na odpoczynek – muszą dostać się do komnaty najwyższego kapłana zanim zabójca zaatakuje! Czasem po prostu nie chcą tego zrobić – być może chcą cieszyć się korzyściami płynącymi z efektu trwającego do końca spotkania. W każdym przypadku rozpoczęcie nowego spotkania bez skorzystania z krótkiego odpoczynku po poprzednim utrudnia je.

Jeśli planujesz dwa spotkania, którym gracze powinni stawić czoła bez odpoczynku pomiędzy nimi, potraktuj je jako jedno spotkanie. Jeśli bohaterowie zaskoczą cię, przechodząc do następnego spotkania bez odpoczynku, być może warto je nieco ułatwić?

DODATKOWE ZASADY

Niektóre sytuacje zdarzają się podczas walki na tyle rzadko, że nie umieściliśmy odpowiednich reguł w *Podręczniku gracza* - w szczególności mowa tu o walce na wierzchowcach i walce pod wodą.

DZIAŁANIA, KTÓRYCH ZASADY NIE OPISUJĄ

To właśnie ty - MP - sprawiasz, że D&D jest tak wspaniałą grą. Dzięki tobie gracze mogą spróbować zrobić wszystko, co tylko sobie wyobrażą. To znaczy, że twoim zadaniem jest zdecydowanie, jak potraktować nieoczekiwane działania, gdy się pojawiają.

Korzystaj z „Najlepszego przyjaciela MP”: Ta prosta reguła pomoże ci ocenić każda nieoczekiwana sytuację: wyjątkowo sprzyjające okoliczności dają premię +2 do testu (w tym testu ataku) albo zapewniają przewagę bojową. Wyjątkowo niesprzyjające okoliczności powodują karę -2 do testu.

Potraktuj działania jako test: Jeśli postać wykonać działanie, które może zakończyć się porażką, skorzystaj z testu, aby rozstrzygnąć wynik działania. Aby to zrobić, musisz ustalić rodzaj testu i ST.

Ataki: Jeśli działanie jest w istocie atakiem, skorzystaj z testu ataku. Może korzystać z broni i KP celu albo może być po prostu testem Siły albo Zręczności przeciwko jakiejś obronie. W przypadku ataku skorzystaj z odpowiedniej obrony celu. Korzystaj z testu spornego w przypadku jakichkolwiek zmagañ między dwiema istotami.

Inne testy: Jeśli działanie jest związane z umiejętnością (Akrobatyka i Atletyka odnoszą się do wielu trików, które bohaterowie mogą zastosować podczas walki), wykonaj jej test. Jeśli nie jest ewidentnie związane z umiejętnością albo atakiem, wykonaj test atrybutu. Skorzystaj z poniższej tabeli Stopnia Trudności i obrażeń według poziomu i ustal ST zgodnie z tym, czy działanie powinno być według ciebie łatwe, trudne czy jakoś pomiędzy. Najprościej będzie wziąć ST równe 5 (łatwe zadanie), 10 (średnie zadanie) lub 15 (trudne zadanie) i dodać połowę poziomu postaci.

Ustalanie obrażeń: Czasem musisz ustalić, jakie obrażenia zadaje coś, czego nie opisują zasady - na przykład jeden z bohaterów wpada do ogniska albo do zbiornika wypełnionego kwasem. Wybierz odpowiednią kolumnę w tabeli Stopnia Trudności i obrażeń na podstawie tego, jak poważne powinny być obrażenia. Wykorzystaj wartości normalnych obrażeń dla efektów wykonujących atak w każdej rundzie lub podobną niewielką wartość. Te liczby są porównywalne do nieograniczonych ataków potworów. Wykorzystaj wartości z kolumny ograniczonych obrażeń (porównywalnych do specjalnych mocy potworów), w przypadku jednorazowych efektów albo bardzo dużych obrażeń.

Przykład: Shiera, łotrzyk 8. poziomu, próbuje zastosować klasyczny manewr z filmów płaszczka i szpady polegający na złapaniu żyrandola, przeleceńniu na nim przez pomieszczenie i kopnięcie ogra pod koniec lotu, w nadziei na wepchnięcie potwora do koksownika pełnego płonących węgli, który stoi za nim. W takiej sytuacji sensowne wydaje się wykonanie testu Akrobatyki.

Ten typ działania reprezentuje rodzaj myślenia, do którego chcesz zachęcać graczy, więc wybierasz średni ST: tabela wskazuje na ST 14. Udany test oznacza, że udało jej się złapać żyrandol i przelecieć na nim w stronę ogra.

Teraz czas na kopnięcie. Bohaterce bardziej zależy na popchnięciu stwora niż na samym kopnięciu, więc niech wykona test Siły przeciwko Wytrzymałości ogra. Jeśli uda jej się, ogr zostanie zepchnięty o 1 pole do tyłu i wpadnie na koksownik. Teraz musisz znaleźć odpowiednie obrażenia.

Skorzystaj z kolumny normalnych obrażeń, ponieważ gdy tylko bohaterowie zorientują się, że to działa, postarają się za wszelką cenę kontynuować wpychanie ogra na koksowniki. Możesz jednak spokojnie skorzystać z wysokiej wartości - 2k8+5 obrażeń od ognia. Jeśli Shiera skorzystałaby z mocy na spotkanie 7. poziomu i podstawnego ataku,

STOPIEŃ TRUDNOŚCI I OBRAŻENIA WEDŁUG POZIOMU

Poziom	Wysokość Stopnia Trudności (ST)			Normalne wartości obrażeń			Ograniczone wartości obrażeń		
	Łatwe	Średnie	Trudne	Niskie	Średnie	Wysokie	Niskie	Średnie	Wysokie
1. - 3.	5	10	15	1k6+3	1k10+3	2k6+3	3k6+3	2k10+3	3k8+3
4. - 6.	7	12	17	1k6+4	1k10+4	2k8+4	3k6+4	3k8+4	3k10+4
7. - 9.	8	14	19	1k8+5	2k6+5	2k8+5	3k8+5	3k10+5	4k8+5
10. - 12.	10	16	21	1k8+5	2k6+5	3k6+5	3k8+5	4k8+5	4k10+5
13. - 15.	11	18	23	1k10+6	2k8+6	3k6+6	3k10+6	4k8+6	4k10+6
16. - 18.	13	20	25	1k10+7	2k8+7	3k8+7	3k10+6	4k10+7	4k12+7
19. - 21.	14	22	27	2k6+7	3k6+8	3k8+7	4k8+7	4k10+7	4k12+7
22. - 24.	16	24	29	2k6+8	3k6+8	4k6+8	4k8+8	4k12+8	5k10+8
25. - 27.	17	26	31	2k6+9	3k8+9	4k6+9	4k10+9	5k10+9	5k12+9
28. - 30.	19	28	33	2k6+10	3k8+10	4k8+10	4k10+9	5k10+9	5k12+9

mogłaby zadać 4k6 obrażeń (plus modyfikator Zręczności), więc nie pozwoliłeś jej na zadanie nadmiernych obrażeń.

OSŁONA

Zasady dotyczące osłony umieszczone w *Podręczniku gracza* są jasne. Stworzenie, które znajduje się za rogiem w stosunku do atakującego albo jest chronione przez teren, ma osłonę. Znacząca przewaga płynąca z ukształtowania terenu daje nadzwyczajną osłonę. W większości wypadków te zasady wystarczają.

Jako sędzia decydujesz – opierając się na zdrowym rozsądku – czy dane stworzenie ma osłonę przed konkretnym atakiem. Jeśli chcesz zasad, które pozwalają na dokładniejsze ustalenie osłony, możesz skorzystać z tych umieszczonych poniżej. To te same reguły, które występują w grze *D&D Miniatures*. Jeśli jednak chodzi o D&D, raczej sugerujemy podejmowanie szybkich decyzji na temat osłony i zajęcie się zabawą.

ATAKI WRĘCZ

Osłona najczęściej ma znaczenie podczas ataków wręcz, gdy cel znajduje się w polu na rogu obszaru atakującego, a jedno z pół pomiędzy nimi jest zajęte przez ścianę albo inną solidną przeszkodę. Jeśli cel zajmuje to samo pole co filar albo drzewo, również ma osłonę. Jeśli atakujący próbuje trafić cel znajdujący się za kratą, cel ma nadzwyczajną osłonę.

USTALANIE OSŁONY DLA ATAKÓW WRĘCZ

- ◆ **Obowiązek broniącego się:** cel ataku wręcz musi udowodnić, że ma osłonę. Dowód polega na wskazaniu obiektu blokującego linię pomiędzy celem a atakującym.
- ◆ **Róg do rogu:** cel ma osłonę, jeśli wyobrażona linia poprowadzona od rogu obszaru atakującego do rogu obszaru celu jest zablokowana.
- ◆ **Techniczne szczegóły:** Jeśli musisz być wyjątkowo dokładny, wybierz pole zajmowane przez atakującego i pole zajmowane przez cel. Wyobraź sobie linie prowadzące od każdego rogu obszaru atakującego do każdego rogu obszaru celu. Jeśli chociaż jedna z linii jest zablokowana, cel ma osłonę (linia, która przechodzi przy ścianie równoległe do niej nie jest zablokowana).
- ◆ **Nadzwyczajna osłona:** Tylko konkretne elementy ukształtowania terenu (na przykład kraty albo szczeliny na strzały) zapewniają nadzwyczajną osłonę przed atakami wręcz.

ATAKI NA ODLEGŁOŚĆ

Osłona o wiele częściej odgrywa ważną rolę podczas ataków na odległość – po prostu atakującemu trudniej zająć pozycję, w której będzie miał wolną linię strzału. Podczas walki wręcz postać na ogół może przesunąć się o jedno pole, aby uniknąć ataku zza rogu i zniwelować większość osłon. Atakujący na dystans niekiedy

musiałby przejść przez pół pola bitwy, żeby uniknąć strzelania zza rogu do konkretnego celu. Kolejnym czynnikiem wpływającym na osłonę podczas ataku na odległość jest obecność innych wrogów (potencjalnych celów) pomiędzy atakującym a celem.

USTALANIE OSŁONY DLA ATAKÓW NA ODLEGŁOŚĆ

- ◆ **Obowiązek atakującego:** przy atakach na odległość, atakujący musi udowodnić, że cel nie jest osłonięty. Dowód polega na wskazaniu rogu jego obszaru, z którego wychodzą niezablokowane linie łączące go z każdym z rogów obszaru celu.
- ◆ **Wybierz róg:** Atakujący wybiera jeden róg pola, które zajmuje i przeprowadza w wyobraźni linie łączące go z każdym rogiem jednego z pół zajmowanych przez cel. Jeśli żadna z tych linii nie jest zablokowana przez obiekt albo stworzenie, atakujący może oddać niezablokowany strzał. Cel nie ma osłony. (Linia biegnąca przy ścianie, równoległe do niej, nie jest zablokowana).
- ◆ **Osłona:** Jeśli nie masz wolnej linii strzału, cel ma osłonę. Niezależnie od tego, który róg twojego obszaru wybierzesz, przynajmniej jedna z linii łączących go z rogami każdego z pół zajmowanych przez cel jest zablokowana.
- ◆ **Nadzwyczajna osłona:** Cel ma nadzwyczajną osłonę, jeśli niezależnie od tego, który róg pola zajmowanego przez atakującego i które pole zajmowane przez cel wybierzesz, trzy albo cztery linie są zablokowane. Jeśli wszystkie linie wychodzące z każdego rogu są zablokowane, nie możesz namierzyć tego celu.

ATAKI BEZPOŚREDNIE I OBSZAROWE

Ataki bezpośrednie i obszarowe działają bardzo podobnie do ataków na odległość, ale rozpatrujesz pole, z którego pochodzi efekt, zamiast pola, na którym znajduje się jego twórca. Drzewo może ochronić stworzenie przed kulą ognia, jeśli znajduje się pomiędzy nim a centrum kuli, a nie jeśli znajduje się pomiędzy nim a rzucającym zaklęcie.

Drugą rzeczą odróżniającą ataki obszarowe i bezpośrednie od ataków na odległość jest to, że inne stworzenia nie zapewniają osłony. Ork znajdujący się w kuli ognia nie jest osłaniany przez innego orka, który stoi pomiędzy nim a centrum kuli.

USTALANIE OSŁONY DLA ATAKÓW BEZPOŚREDNICH I OBSZAROWYCH

- ◆ **Podobnie jak przy atakach na odległość:** Ustalasz osłonę dla tych ataków tak samo jak dla ataków na odległość, z dwoma wyjątkami:
- ◆ **Źródło, nie atakujący:** Traktuj pole, z którego pochodzi efekt, jako pole atakującego.
- ◆ **Stworzenia nie zapewniają osłony:** Stworzenia nie zapewniają osłony przeciwko bezpośrednim i obszarowym atakom.

WYMUSZONY RUCH I TEREN

Wiele stworzeń potrafi przesuwając innych uczestników walki. „Pchnięcie, przyciągnięcie, przesunięcie” na #285 stronie *Podręcznika gracza* opisuje ogólne zasady wymuszonego ruchu. Problemem, który może pojawić się w twojej grze, jest to, w jaki sposób różne rodzaje terenu wpływają na wymuszony ruch.

WYMUSZONY RUCH I TEREN

- ◆ **Trudny teren:** Trudny teren nie wpływa na wymuszony ruch.
- ◆ **Teren blokujący:** Wymuszony ruch nie może zmusić żadnej istoty do przebycia blokującego terenu (strona #61). Każde pole na drodze wymuszonego ruchu musi być polem, na którym stworzenie może normalnie przebywać.
- ◆ **Wymagający teren:** Wymuszony ruch może sprawić, że niektóre moce stają się bardziej lub mniej efektywne, w zależności od typu wymagającego terenu (strona #61). MP może zdecydować, że cel wymuszonego ruchu musi wykonać taki sam test, jak gdyby dobrowolnie weszło na to pole - i zastosować takie same konsekwencje porażki.
- ◆ **Opóźniający teren:** Wymuszony ruch może zmusić istotę to wejścia na opóźniający teren (strona #61). Cel zmuszony do wejścia na opóźniający teren ma prawo wykonać rzut obronny bezpośrednio przed znalezieniem się na niebezpiecznym polu. Sukces powoduje, że cel leży tuż przed niebezpiecznym polem.

Jeśli moc, która zmusza cel do ruchu, pozwala atakującemu wejść na pole, które miał opuścić cel, atakujący nie może tego zrobić, jeśli cel pozostał na tym polu (nawet jeśli leży).

Jeśli wymuszony ruch kieruje duże lub większe stworzenie poza skraj przepaści, spadnie ono dopiero wtedy, gdy całe znajdzie się poza krawędzią przepaści. W następnej turze stworzenie musi albo przemieścić się na obszar, na którym się zmieści, albo wykorzystać akcję ruchu do utrzymania się na skraju.

MP może zdecydować, że moc, która popycha cel dalej niż o 1 pole, może przemieścić go w całości poza opóźniający teren.

Wykorzystywanie wymuszonego ruchu do wpełnienia, wciągnięcia albo przesunięcia wroga na lód, w przepaść albo w chmurę sztyletów to bardzo sprytna taktyka.

Wymagający teren może sprawić, że moce wymuszające ruch będą bardziej efektywne, ale może też utrudnić ich wykorzystanie, w zależności od rodzaju terenu. Jeśli na przykład biały smok sypcha bohatera na śliski lód, możesz zdecydować, że postać musi wykonać test Akrobatyki, w przeciwnym razie upadnie. Gdy z kolei gnilnik popycha bohatera przez gęste błoto, które wymaga testu Akrobatyki, aby je przebyć

(za cenę wydania dodatkowego pola ruchu), możesz pozwolić bohaterowi na wykorzystanie błota do zmniejszenia przebytego dystansu o 1 pole.

Cel wymuszonego ruchu w opóźniającym terenie (takim jak doły, przepaście, ogień) może uniknąć spadnięcia w przepaść albo poparzenia przez szalejący ogień. Stworzenie wykonuje rzut obronny bezpośrednio przed wejściem na niebezpieczne pole. Sukces oznacza, że leży na skraju niebezpiecznego miejsca. Jeśli moc użyta do przesunięcia stworzenia pozwala jej użytkownikowi wejść na pole opuszczane przez cel, pamiętaj, że użytkownik nie może wejść na pole, gdzie leży cel. Na przykład zbrojny, który skorzystał z przepchnięcia, aby zepchnąć orka z urwiska, nie może wejść na pole zajmowane przez leżącego orka, któremu udało się złapać skraju urwiska.

Jeśli chcesz, możesz pozwolić mocy, która popycha cel o więcej niż 1 pole, na przeniesienie w ten sposób celu przez opóźniający teren. Na przykład tytan, który dysponuje pchnięciem 3 i popycha bohatera, może spowodować, że ten wylądował po drugiej stronie dołu.

Niektóre moce już wywołują taki efekt, więc najprawdopodobniej nie jest zbyt dobrym pomysłem rozszerzanie go na inne moce. Opieraj się na tym, jak wyobrażasz sobie działanie danej mocy. Jeśli uważasz, że siła ciosu podrywa stworzenie do góry (zwłaszcza, gdy po jego otrzymaniu stworzenie leży), możesz zdecydować, że ta moc jest w stanie przerzucić cel przez opóźniający teren.

STROMY TEREN

Kiedy planujesz teren, gdzie wydarzy się spotkanie, nie zmuszaj bohaterów 1. poziomu do walki na skraju dwudziestopięciometrowego urwiska. 8k10 obrażeń spowodowanych przez upadek z urwiska byłoby zabójcze nawet dla zbrojnego.

Tabela poniżej klasyfikuje niebezpieczeństwo upadku w zależności od poziomu postaci. Bolesny upadek zadaje znaczące obrażenia bohaterowi odpowiedniego poziomu, ale nie powinien zabić postaci, która nie jest jeszcze ciężko ranna. Niebezpieczny upadek może zabić ciężko rannego bohatera i ciężko zranić postać będącą w pełni sił. Śmiertelny upadek może zabić delikatną postać, prawdopodobnie ciężko zrani każdego bohatera i jest sporym zagrożeniem nawet dla bohatera, który ma najwięcej punktów wytrzymałości w drużynie.

NIEBEZPIECZEŃSTWO UPADKU WEDŁUG POZIOMU POSTACI

Poziom	Bolesny	Niebezpieczny	Śmiertelny
1.-5.	6 metrów	9 metrów	12 metrów
6.-10.	9 metrów	15 metrów	21 metrów
11.-15.	12 metrów	21 metrów	33 metrów
16.-20.	18 metrów	27 metrów	42 metry
21.-25.	24 metry	33 metrów	51 metrów
26.-30.	27 metrów	39 metrów	60 metrów

WALKA POD WODĄ

Walka pod wodą jest dość trudna dla lądowych poszukiwaczy przygód i innych stworzeń. Woda wywołuje opór podczas ruchu, prąd wody może pociągnąć za sobą pływaka, a wzburzona woda unieruchamia każdego oprócz najlepszych pływaków.

WALKA POD WODĄ

Podczas walki pod wodą stosuje się następujące modyfikatory:

- ◆ Istoty korzystające z mocy ze słowem kluczowym ogień mają karę -2 do testów ataku.
- ◆ Bohaterowie korzystający z broni z grup włóczni i kuszy nie mają kar do testów ataku wykonywanych przy pomocy tych broni pod wodą. Postaci używające innych rodzajów broni mają karę -2 do testów ataku.
- ◆ Wszystkie stworzenia poruszają się przy pomocy swojej szybkości pływania. Stworzenia, które nie mają szybkości pływania, muszą wykorzystywać do tego umiejętność Atletyka, zgodnie z opisem w *Podręczniku gracza*.
- ◆ **Wodne stworzenia:** Stworzenia, dla których woda jest naturalnym środowiskiem, mają zdolność wodne. Mają premię +2 do testów ataku wykonywanych przeciwko wrogom pozbawionym tej zdolności. Wodne stworzenia, takie jak sahuaginy, są odpowiednio opisane.

TEREN PODWODNY

Najważniejszym elementem podwodnego terenu jest sama woda – zwłaszcza sposób, w jaki się porusza.

TEREN PODWODNY

- ◆ **Prąd:** Prąd pociąga stworzenie ze sobą. Kiedy wpłyniesz w prąd, przesuwasz się w kierunku płynięcia prądu o odległość zgodną z siłą prądu. To efekt przesunięcia, w którym odległość i kierunek są ustalone przez prąd. Jeśli chcesz bronić się przed prądem, możesz wykorzystać pola ruchu, aby zmniejszyć odległość, na jaką cię przenosi. Możesz zmniejszyć tę odległość częściowo albo całkowicie (do zera), jeśli masz na to dostatecznie dużo ruchu.

Jeśli prąd przesuwa cię na inne pole z prądem, ignorujesz je. Ta reguła stosuje się do wszystkich pól, na które przesuwa cię prąd, włącznie z polem docelowym.

Prąd zaznaczony na mapie ma określony kierunek, w którym cię przesuwa, i odległość w polach, na jaką cię przemieszcza.

- ◆ **Inne rodzaje terenu:** Teren trudny, osłona i ukrycie także występują w podwodnych krainach. Na przykład wrak statku zapewnia osłonę, a piasek unoszony przez silne prądy zapewnia ukrycie.

PORUSZANIE SIĘ W TRZECH WYMIARACH

Spotkania pod wodą i w powietrzu zmuszają cię do myślenia w trzech wymiarach. Każdy MP, któremu

zdarzyło się umieścić potwora bezpośrednio pod postacią, wie, jak irtujące są próby zmieszczenia kilku figurek na jednym polu.

Ustal jakąś wysokość jako punkt odniesienia – najlepiej niech będzie to ta, na jakiej odbywa się większa część spotkania. Położenie stworzeń znajdujących się wyżej lub niżej określa się względem tego poziomu.

Dobrym sposobem na określanie odległości stworzenia od poziomu odniesienia jest umieszczenie obok jego figurki małej k4 lub k6. Liczba na kostce oznacza, o ile pól w górę lub w dół od poziomu odniesienia jest odległe to stworzenie. Używaj kostek jednego koloru na oznaczenie wysokości nad poziomem odniesienia, a innego na oznaczenie wysokości poniżej niego.

Gdy potwór znajduje się bezpośrednio nad lub pod PG, można postawić dwie figurki na jednym polu. Będzie ciasno, ale można tak grać. Jeśli martwi cię, że figurki mogą zostać przypadkowo przewrócone albo zepchnięte na niewłaściwe pole, zdejmij je ze stołu i zastąp czymś mniejszym – na przykład kostkami, które mierzą wysokość.

Ustalanie odległości od istot znajdujących się wyżej lub niżej jest proste. Najpierw policz ich odległość tak, jakby obie znajdowały się na tym samym poziomie, a potem policz różnicę poziomów. Użyj większej z tych dwóch liczb.

Ponieważ D&D traktuje ruch na ukos tak samo jak ruch po krawędziach pól, ta metoda jest skuteczna. Jeśli dwa stworzenia są daleko od siebie, możesz połączyć je drogą przechodzącą w górę na ukos. Podobnie jest, gdy jedna istota jest prawie dokładnie nad drugą – ścieżka je łącząca może przebiegać zakosami.

WALKA NA WIERZCHOWCACH

Dzielny rycerz i jego odważny wierzchowiec szarżują na niebieskiego smoka. Krasnoludzka kawaleria z Pogranicznych Szczytów dosiadająca hippogryfów w starciu z najazdem harpii. Zwiadowcy drowów przemykający po sklepieniu jaskini na potwornych pająkach wypatrujących mieszkańców powierzchni na tyle głupich, by zapaść się na ich terytorium. Wojownicy w D&D mają szeroki wybór wierzchowców, od zwyczajnego konia po parszającego wywerna.

Wierzchowce zapewniają jeźdźcom trzy przewagi. Po pierwsze, są szybsze od większości humanoidów, po drugie, potrafią latać, pływać lub w inny nietypowy sposób poruszać się, a po trzecie, niektóre z nich wspomagają jeźdźca podczas walki swoimi umiejętnościami bojowymi.

Zasady walki na wierzchowcach określają związek między jeźdźcą a wierzchowcem. Zasady łączą akcje i możliwości obu istot, tak jakby były jedną.

SPOTKANIA, W KTÓRYCH BIORĄ UDZIAŁ WIERZCHOWCE PG

Zasady mają na celu umożliwienie PG używania wierzchowców w możliwe najprostszy i najbardziej

wyważony sposób. Jeśli postanowisz, że zły mag dosiada wywerna, dodaj do spotkania PN i potwora jako dwie istoty i pozwól im odrębnie wykonywać akcje. Zły czarodziej porusza się razem z wywernem, ale każdy z nich może atakować oddzielnie. Spotkanie będzie wyważone, ponieważ weźmiesz pod uwagę wartość PD jednego i drugiego stworzenia.

Możesz pozwolić PG i jej wierzchowcowi na dysponowanie dwoma odrębnymi zestawami akcji – zwłaszcza jeśli postać dosiada potężnego, inteligentnego potwora, na przykład smoka. Jednak to oznacza dodanie dodatkowego członka drużyny. Jeśli to zrobisz, dodaj do spotkania potwora wartość PD ile wierzchowiec. Przyznając PG doświadczenie, odejmij te „dodatkowe” PD od całkowitej puli.

Powinieneś korzystać z tej zasady, jeśli poziom potwora jest równy poziomowi drużyny lub wyższy, a przynajmniej nie więcej niż dwa poziomy poniżej poziomu drużyny. Wierzchowce niższych poziomów są zbyt słabe, żeby mogły istotnie wpłynąć na przebieg spotkania. Jak zwykle podejź do tego zdroworozsądkowo: jeśli wierzchowiec niskiego poziomu okaże się być wielkim wsparciem dla bohaterów, dodaj dodatkowe stworzenia bez zwiększania puli PD, tak jak to zostało opisane powyżej.

WIERZCHOWCE

- ◆ **Rozmiar:** twój wierzchowiec musi być większy od ciebie i przynajmniej dużego rozmiaru.
- ◆ **Sąsiadujący:** musisz sąsiadować ze stworzeniem, żeby go dosiąść.
- ◆ **Chętny:** możesz dosiadać wierzchowca, tylko jeśli on się na to zgadza.
- ◆ **Siodła:** zasady zakładają, że korzystasz z siodła. Jeśli go nie masz, ponosisz karę -2 do testów ataku, KP i Refleksu podczas jazdy.
- ◆ **Walka na wierzchowcu:** każdy może po prostu jechać na jucznym zwierzęciu, niezależnie od tego, czy ma atut Walka z wierzchowca. Atut Walka z wierzchowca pozwala ci na pełne wykorzystanie jego możliwości. Gdy masz ten atut i dosiadasz wierzchowca, możesz korzystać ze specjalnych zdolności, które zapewnia on jeźdźcowi (nie każde stworzenie zapewnia specjalne zdolności). Jeśli masz atut Walka z wierzchowca i dosiadasz stworzenia, może ono wykonywać wszelkie testy Atletyki, Akrobatyki, Skradania się i Wytrwałości przy użyciu twojej bazowej premii za umiejętność zamiast swojej własnej – jeśli oczywiście mu się to opłaca.

WIERZCHOWIEC I JEŹDZIEC

- ◆ **Obszar:** ty i twój wierzchowiec zajmujecie przestrzeń wierzchowca. Jeśli kiedykolwiek stanie się ważne to, na którym polu dokładnie się znajdujesz, możesz wybrać którekolwiek z pól zajmowanych przez wierzchowca.

- ◆ **Celowanie:** ataki mogą celować w ciebie lub w twojego wierzchowca, zgodnie z życzeniem napastnika. Atak bezpośredni lub obszarowy, w którego obszarze znajdujesz się ty lub wierzchowiec, dotyczy was obydwu.
- ◆ **Korzyści z posiadania wierzchowca:** wiele wierzchowców zapewnia swoim jeźdźcom specjalne ataki i inne korzyści. Mogą to być najróżniejsze zdolności – od zwyczajnych premii, na przykład premia do KP jeźdźca, po specjalne ataki, z których może korzystać wierzchowiec. *Księga potworów* dokładnie opisuje premie, które wiele istot zapewnia, jeśli masz dostatecznie wysoki poziom oraz atut Walka z wierzchowca. Jeśli nie spełniasz tych wymagań, wciąż możesz jeździć na danym wierzchowcu, ale nie zapewnia ci on swoich specjalnych premii.
- ◆ **Ataki okazyjne:** jeśli ruch wierzchowca prowokuje atak okazyjny, atakujący może zdecydować, czy chce zaatakować ciebie, czy twojego wierzchowca. Jeśli jednak sprowokujesz atak okazyjny atakiem na odległość, napastnik musi zaatakować ciebie.
- ◆ **Wymuszony ruch:** jeśli atak wymuszający ruch dotyczy ciebie, a nie wierzchowca, możesz zdecydować, że wierzchowiec również zostanie nim potraktowany – dzięki temu wciąż będziecie poruszać się razem. Jeśli nie chcesz, by atak dotknął twojego wierzchowca, może cię on zepchnąć z jego grzbietu – stanie się tak, gdy w efekcie ataku znajdziesz się poza przestrzenią zajmowaną przez wierzchowca.

WIERZCHOWCE PODCZAS WALKI

- ◆ **Dosiadanie i zsiadanie z wierzchowca:** dosiadanie i zsiadanie z wierzchowca to akcje standardowe.
- ◆ **Inicjatywa:** zarówno ty, jak i twój wierzchowiec działacie w twojej kolejce inicjatywy. Jeśli rozdzielicie się, nadal będziecie działali w tym samym momencie.
- ◆ **Akcje:** w twojej turze ty i twój wierzchowiec możecie w sumie wykonać normalny zestaw akcji – akcję standardową, akcję ruchu i pomniejszą akcję. Możesz podzielić je między was jak chcesz. Na ogół wierzchowiec wykorzystuje akcję ruchu na przemieszczenie się, a ty wykorzystujesz akcję standardową na atak. Ty i twój wierzchowiec macie również jedną wspólną akcję natychmiastową. Jeśli rozdzielicie się, w turze, w której się rozdzieliliście, nadal macie tylko jeden zestaw akcji.
- ◆ **Atakujące wierzchowce:** twój wierzchowiec może wykorzystać standardową akcję, by zaatakować zamiast ciebie. Jeśli nie masz atutu Walka z wierzchowca, wierzchowiec ponosi karę -2 do wszystkich testów ataku.
- ◆ **Szarża:** podczas szarży możesz przemieścić się o szybkość twojego wierzchowca i wykonać podstawowy atak wręcz lub pozwolić na to wierzchowcowi.
- ◆ **Przeciskanie się:** jeśli twój wierzchowiec przeciska się, zarówno ty, jak i on ponosicie odpowiednie kary.

- ◆ **Wierzchowce w zamkniętych pomieszczeniach:** wierzchowce, które wychowały się na otwartych przestrzeniach, nie lubią przebywać w ciasnych pomieszczeniach i korytarzach, i ponoszą karę -2 do ataków i obron, gdy zostaną zmuszone do wejścia nich. Wierzchowce pochodzące z podziemi (takie jak pająki mieczowce i gnilne pełzacze) nie ponoszą tej kary. Nie stosuje się jej również, gdy zamknięta przestrzeń jest tak duża, że przypomina otwartą (przynajmniej 15 metrów w każdą stronę).
- ◆ **Przewrócenie:** atak, który przewraca twojego wierzchowca, automatycznie zmusza cię do opuszczenia siodła. Przemieszczasz się na wybrane pole sąsiadujące z przewróconym wierzchowcem.

Jeśli atak przewróci cię, natychmiast wykonujesz rzut obronny, by uniknąć zrzucenia z siodła. Ten rzut obronny jest dokładnie taki jak zwykły, ale wykonujesz go zaraz po przewróceniu, a nie na zakończenie tury.

Mniej niż 10: porażka. Spadasz z siodła i upadasz na wybrane wolne pole sąsiadujące z wierzchowcem.

10 lub więcej: sukces. Utrzymujesz się w siodle i nie zostajesz przewrócony.

WIERZCHOWCE W GRZE

Wierzchowce najlepiej sprawdzają się jako element przygód w dziczy, w wielkich bitwach i w sytuacjach, w których jest dużo miejsca na walkę, a do wrogów wystarczająco daleko. W takich sytuacjach możesz też dać wrogom PG wierzchowce.

Uważaj na pułapki, wąskie korytarze, które wymagają przeciskania się, i inne efekty, które sprawiają, że w podziemiach wierzchowce są raczej problemem niż wsparciem. Ponadto dzikie stworzenia, takie jak gryfy, na ogół nie lubią zamkniętych pomieszczeń. Jeśli zostaną zmuszone do wejścia w takie miejsce, ponoszą karę -2 do ataków i obron. Upewnij się, że gracze wiedzą o tych karach, dzięki czemu ich postaci będą mogły odpowiednio planować i reagować.

Jeśli masz jakieś wątpliwości co do efektów, jakie wierzchowce wywierają na grę, utrzyjmyj je w tle albo wymyśl powód, dla którego dostęp do nich jest ograniczony. Na przykład PG mogą uzyskać możliwość korzystania ze stada gryfów - ale tylko wtedy, gdy podejmują konkretne misje na zlecenie króla elfów. Bądź szczerzy wobec graczy. Otwartość i szczerłość najlepiej rozwiązują wszelkie problemy, które mogą powstać podczas gry.

LATANIE

Zasady dotyczące walki w powietrzu przedkładają prostotę nad realizm. W rzeczywistości możliwości manewrowania, prędkość potrzebna do utrzymania wysokości i inne czynniki poważnie ograniczają możliwości latających istot. W D&D ograniczenia dotyczące lotu są o wiele mniejsze.

AKCJA LOTU

Jeśli tylko reguły poniżej nie mówią inaczej, latające stworzenie porusza się tak jak takie, które chodzi po ziemi. Może skręcać tak często jak chce, latać do tyłu i tak dalej. Jeśli specjalna zdolność lub część akcji ruchu nie mówi inaczej, takie stworzenie porusza się jak każde inne.

LATANIE: AKCJA RUCHU

- ◆ **Ruch:** przelatujesz co najwyżej tyle pól, ile wynosi twoja szybkość latania.
- ◆ **Poruszanie się w górę i w dół:** podczas lotu możesz polecieć prosto w górę, prosto w dół, lub na ukos w górę lub w dół. Nie ma dodatkowego kosztu latania w górę lub w dół.
- ◆ **Pozostawanie w powietrzu:** jeśli nie przelećs w swojej turze przynajmniej 2 pól - niezależnie od tego, czy przelećs za mało, czy w ogóle nie wykorzystasz akcji ruchu - rozbijasz się na zakończenie swojej tury.
- ◆ **Lądowanie i rozbijanie się:** jeśli stworzenie podleci do miejsca, którego może się złapać lub gdzie może odpocząć, może wylądować. Stworzenie, które przypadkiem wpadnie na coś - na przykład na niewidzialną ścianę - natychmiast się rozbija.
- ◆ **Podwójny lot:** jeśli dwa razy pod rząd w jednej turze latasz, możesz przemieścić się w sumie o tyle pól, ile wynosi twoja podwojona szybkość. Normalnie nie możesz zakończyć ruchu w przestrzeni sojusznika. Jednak jeśli podwójnie latasz, możesz przejść przez przestrzeń sojusznika nawet jeśli zakończenie pierwszego ruchu wypada w przestrzeni sojusznika.
- ◆ **Prowokuje ataki okazyjne:** jeśli opuszczasz pole sąsiadujące z wrogiem, ten wróg może wykonać atak okazyjny.
- ◆ **Brak ataków okazyjnych:** latające stworzenie nie może wykonywać ataków okazyjnych.
- ◆ **Przewrócenie:** przewrócona latająca istota rozbija się.

ROZBIJANIE SIĘ

Latanie to szybki sposób poruszania się, który pozwala podróżnikowi na omijanie przeszkód i przeciwników - ale ma poważne wady. Upadek z wysokości i rozbicie się o ziemię to na tyle poważne zagrożenie, że wielu poszukiwaczy przygód woli pozostać bezpiecznie na ziemi.

Rozbijanie się: na ogół stworzenie spadające z wysokości uderza w ziemię i odnosi zwyczajne obrażenia od upadku (patrz strona #284 *Podręcznika gracza*). Jednak niekiedy taka istota znajduje się na tyle wysoko lub jest na tyle sprawnym lotnikiem, że udaje jej się uniknąć rozbicia się.

- ◆ **Bezpieczna odległość:** latające stworzenie, które się rozbija, natychmiast spada o tyle, ile wynosi jego szybkość latania. Jeśli w ten sposób dotrze do ziemi, ląduje bezpiecznie.

- ◆ **Spadanie:** jeśli stworzenie jeszcze nie dotarło na ziemię, rozbija się.
- ◆ **Rozbicie się:** stworzenie, które się rozbija, spada na ziemię i odnosi obrażenia od upadku.

Upadek z dużej wysokości: niektóre spotkania rozgrywają się bardzo wysoko nad ziemią. Jeśli latająca istota rozbija się setki metrów nad ziemią, potrzebujesz tylko dwóch poniższych zasad.

- ◆ **Ekstremalne wysokości:** może się zdarzyć, że stworzenie znajdujące się wysoko nad ziemią potrzebuje więcej niż rundę na dotarcie do ziemi. Prsta zasada mówi, że jeśli stworzenie rozbija się, po sprawdzeniu bezpiecznej wysokości spada o 100 pól. Jeśli wciąż jest w powietrzu, może spróbować zatrzymać upadek, ponownie rozpoczynając lot.
- ◆ **Zatrzymanie upadku:** zatrzymanie upadku to specjalny test Atletyki, wykonywany przy użyciu standardowej akcji. Jego ST wynosi 30, z premią równą szybkości lotu spadającego stworzenia. Jeśli mu się uda, upadek się kończy, wciąż jednak stworzenie musi wykorzystać akcję ruchu do latania.

SPECJALNE ZASADY LOTU

Wiele latających stworzeń ma dodatkowe umiejętności związane z lotem. Poniżej znajdują się typowe umiejętności, które modyfikują lot.

Limit wysokości: potwór, który ma limit wysokości, nie może wznieść się o więcej pól, niż to napisane. Jeśli kiedykolwiek wzniesie się wyżej, rozbija się na zakończenie swojej tury, nawet jeśli wtedy jest już poniżej limitu.

Ociężałe latanie: ociężały lotnik ponosi karę -4 do testów ataku i obrony podczas lotu. Te stworzenia nie są zbyt dobrze przystosowane do walki w powietrzu.

Ociężały na ziemi: stworzenie, które jest ociężałe na ziemi, ponosi karę -4 do testów ataku i obrony, gdy znajduje się na ziemi. Takie istoty dobrze czują się tylko w powietrzu, a ze względu na budowę lub szkolenie nie czują się zbyt dobrze na ziemi. Na przykład nietoperz jest zwinny w powietrzu, ale ociężały na ziemi.

Unoszenie się: potwór, który się unosi, może się przemykać i wykonywać ataki okazyjne podczas lotu. Pozostaje również w powietrzu, nawet jeśli nie przemieści się o minimalną odległość, normalnie wymaganą do pozostania w powietrzu. Taka istota nie rozbija się, nawet jeśli nie wykorzysta akcji ruchu do latania.

Lot długodystansowy: lot długodystansowy odnosi się do stworzeń, które wykorzystują latanie do przemieszczania się na dalekie odległości, ale walczą na ziemi. Stworzenie wykorzystujące latanie długodystansowe traci akcje pomniejsze, natychmiastowe i standardowe podczas lotu i może wykorzystać akcję ruchu tylko na latanie. Liczba powiązana z lotem długodystansowym oznacza liczbę pól, o którą potwór przemieszcza się przy pomocy jednej akcji ruchu. Jeśli wykorzysta akcję do czegoś innego niż lot, rozbija się.

POWIETRZNY TEREN

Trudnym terenem dla latającego stworzenia jest na przykład latający gruz, wirujące prądy powietrza i inne czynniki przeszkadzające w lataniu. Chmury zapewniają ukrycie, a wieże, latające zamki i inne budowle zapewniają osłonę. Ponadto wykorzystaj zasady dotyczące prądów, opisane w „Walce pod wodą” (patrz strona #45), do przedstawienia silnych podmuchów powietrza.

WALKA NA NIEBIE

To niezła zabawa, zrzucić kogoś z nieba – ale walka rozgrywająca się bardzo, bardzo wysoko nad ziemią może stać się nagle całkiem nieciekawa. Rozbijające się stworzenie upada tak nisko, że prawdopodobnie będzie musiało minąć kilka tur, zanim powróci do reszty uczestników walki. Nie musisz wymyślać powodów, czemu stworzenie, które się rozbiło, ale udało mu się ocknąć, szybko wraca do walki. Potwór, który szybko wraca na pole bitwy, gdy bohaterowie myślą, że wygrali, to interesująca niespodzianka.

Pamiętaj o możliwości rozbicia się podczas planowania spotkań w powietrzu. Stworzenia, które przewracają wrogów, to najczęstsza przyczyna rozbić.

Niebezpieczeństwo rozbicia się dodaje rozgrywce smaku i napięcia. Nie nadużywaj jej jednak – lub też bierz pod uwagę, że drużyna może podzielić się na pozostających w powietrzu i rozbijających się.

UROZMAIACENIA WALKI W POWIETRZU

Wprowadzenie do powietrznej potyczki elementów terenu i innych rzeczy pochodzących z ziemi może ją urozmaicić o wiele bardziej niż coś, co można znaleźć wysoko nad ziemią. Potwory atakujące na odległość z ziemi są najprostszym dodatkiem – teren z kolei można urozmaicić skalnymi iglicami, wieżami i innymi wysokimi budynkami i formacjami, wokół których bohaterowie i ich wrogowie będą pikować.

W zamkniętych pomieszczeniach, takich jak jaskinia Podmroku albo ogromny budynek, nad lotnikami, na ścianach albo na suficie mogą znajdować się półki skalne. Z takich platform wrogowie mogą atakować latające istoty – z kolei niełatające stworzenia mogą zeskoczyć z nich na grzbiet kogoś, kto za bardzo się zbliżył. Przygotowana akcja skoku na przelatującą obok istotę to interesujące utrudnienie – albo wyjątkowo heroiczny czyn.

WYKORZYSTYWANIE PUNKTU ODNIESIENIA

Krasnoludzka załoga latającego statku zaciekle podsyca jego magiczne silniki, starając się wydusić z nich maksymalną prędkość. W tym samym czasie stado wędrownych gnolli dosiadających uskrzydłych demonów zbliża się do statku. Bohaterowie zajmują pozycje na górnym pokładzie, gotowi odeprzeć abordaż. Podczas bitwy statek prze do przodu, a gnolle wyciskają ze swych wierzchołków siódme poty, by dotrzymać mu kroku.

Podczas tego typu bitwy, w której statek stanowi centrum rozgrywki, potraktuj go jako punkt odniesienia. W czasie jego kolejki inicjatywy statek „przemieszcza się” do przodu. Ale zamiast przemieszczania go przemieść wszystkie stworzenia latające wokół. Jeśli statek przemieści się o 10 pól na wschód, możesz to przedstawić przez przemieszczenie wszystkich gnolli i ich wierzchowców o 10 pól na zachód. Statek i gnolle są położone względem siebie tak samo, jakby to statek się przemieścił, ale w ten sposób unikasz przemieszczania centrum siatki bojowej.

CHOROBY

Stworzenia kontaktujące się z chorobą – poprzez ugryzienie potwora-nosiiciela, zanurzenie w brudnej bagiennej wodzie czy zakażone jedzenie – ryzykują zakażenie.

CHOROBA

- ◆ **Zakażenie:** gdy zostajesz wystawiony na działanie choroby, ryzykujesz zakażenie. Jeśli zostaniesz zakażony, odnosisz początkowe efekty choroby i zaczynasz przemieszczać się po ścieżce choroby.

Atak potwora: wykonaj rzut obronny na zakończenie spotkania. Jeśli będzie on nieudany, zostajesz zakażony.

Inne rodzaje kontaktu z chorobą: przy innych rodzajach kontaktu z chorobą (poprzez otoczenie albo

jedzenie), choroba wykonuje test ataku. Jeśli atak się powiedzie, zostajesz zakażony.

Długotrwały kontakt: jeśli postać spędzi dużo czasu w kontakcie z chorobą, choroba wykonuje jeden test ataku każdego dnia takiego kontaktu.

- ◆ **Ścieżka choroby:** każda choroba ma przynajmniej trzy stany, przedstawione w rzędzie zwanym ścieżką choroby: wyleczony (cel nie jest już pod wpływem choroby), początkowy efekt choroby i końcowy efekt choroby.

Początkowy efekt: gdy zostajesz zakażony, odnosisz początkowe efekty choroby.

Przesuwanie się po ścieżce choroby: w miarę postępów choroby twój stan może się pogarszać – przesuwasz się wtedy w stronę stanu końcowego – albo też może się polepszać, aż do wyleczenia. Niektóre efekty utrzymują się aż do momentu wyleczenia, niezależnie od twojego położenia na ścieżce choroby – dopóki nie zostaniesz uleczony. Inne efekty kończą się, gdy przesuwasz się do lepszego lub gorszego stanu na ścieżce.

- ◆ **Postępy choroby:** po zakażeniu wykonaj test Wytrwałości po każdym długim odpoczynku – w ten sposób dowiesz się, czy polepszyło ci się, pogorszyło, czy też obecny stan się utrzymał. Choroba ma określone dwa docelowe ST Wytrwałości: niższy do podtrzymania obecnego stanu i wyższy do polepszenia go.

Podtrzymanie: jeśli wynik testu jest większy lub równy niższemu ST, ale jest poniżej wyższego, twój stan się nie zmienia.

PRZYKŁADOWE CHOROBY

Oślepiająca zaraza

Choroba 9. poziomu

Oślepiająca zaraza często rozprzestrzenia się przez zatrutą wodę i pozostawia swe ofiary ślepyimi.

Atak: +19 przeciwko Wytrwałości

Wytrwałość polepszenie ST 26, podtrzymanie ST 21 lub mniej

Cel zostaje wyleczony **◀** **Początkowy efekt** cel traci jeden przyływ sił, którego nie może odzyskać do wyleczenia

◀▶ Wzrok celu pogarsza się. Stworzenia oddalone od niego o więcej niż 10 pól mają ukrycie.

▶ **Stan końcowy** cel jest oślepiony.

Mumijna zgnilizna

Choroba 11+. poziomu

Ta choroba przenoszona przez atak mumii wypełnia płuca swych ofiar pyłem, coraz bardziej utrudniając im oddychanie.

Atak: patrz szablon władcy mumii i mumii czempiona, strona # 179.

Wytrwałość polepszenie ST 20 + połowa poziomu mumii, podtrzymanie ST 16 + połowa poziomu mumii, pogorszenie ST 15 + połowa poziomu mumii lub mniej

Cel zostaje wyleczony **◀** **Początkowy efekt** cel odzyskuje przy efektach leczących tylko połowę punktów wytrzymałości.

◀▶ Cel odzyskuje przy efektach leczących tylko połowę punktów wytrzymałości. Ponadto odnosi 10 obrażeń nekrotycznych, których nie można wyleczyć do wyleczenia tej choroby.

▶ **Stan końcowy** cel umiera.

Gorączkowe chichoty

Choroba 12. poziomu

Symptomy gorączkowych chichotów to wysoka gorączka, dezorientacja i częste napady odrażającego śmiechu.

Atak: +16 przeciwko Wytrwałości

Wytrwałość polepszenie ST 28, podtrzymanie ST 25, pogorszenie ST 24 lub mniej

Cel zostaje wyleczony **◀** **Początkowy efekt** cel rozpoczyna każdy dzień bez punktów akcji. Za każdym razem, gdy zostanie ciężko ranny, śmieje się bez opamiętania i jest otumaniony (rzut obronny kończy). Oba te efekty utrzymują się do wyleczenia.

◀▶ Cel nie może uzyskiwać ani używać punktów akcji.

▶ **Stan końcowy** cel zapada w katatonię i nie może podejmować żadnych działań.

Ciarki

Choroba 14. poziomu

Ta choroba wywołuje niekontrolowane tiki i drgawki, które wraz z jej postępowaniem stają się coraz gwałtowniejsze.

Atak: +18 przeciwko Wytrwałości

Wytrwałość: polepszenie ST 29, podtrzymanie ST 27, pogorszenie ST 26 lub mniej

Cel zostaje wyleczony **◀** **Początkowy efekt:** szybkość celu zmniejsza się o 1 do wyleczenia.

◀▶ Cel jest spowolniony.

▶ **Stan końcowy:** cel jest unieruchomiony.

Ogień umysłu

Choroba 16. poziomu

W początkowym stadium tej choroby ofiary narzekają na palący ból głowy. Później pogrążają się w omdleniu.

Atak: +18 przeciwko Woli

Wytrwałość: polepszenie ST 31, podtrzymanie ST 26, pogorszenie ST 25 lub mniej

Cel zostaje wyleczony **◀** **Początkowy efekt:** cel zyskuje podatność 10 psychiczne do wyleczenia.

◀▶ Za każdym razem, gdy cel zostaje ciężko ranny, zostanie otumaniony i odnosi 10 nawracających obrażeń psychicznych (rzut obronny kończy oba efekty).

▶ **Stan końcowy:** cel jest otumaniony.

Piekielna gorączka

Level 21 Disease

Ofiary piekielnej gorączki narzekają na przeplatające się doznania palącego gorąca i straszliwego zimna.

Atak: +24 przeciwko Wytrwałości

Wytrwałość: polepszenie ST 34, podtrzymanie ST 29, pogorszenie ST 28 lub mniej

Cel zostaje wyleczony **◀** Kara z początkowego efektu zmniejsza się do -1.

◀▶ **Początkowy efekt:** cel ponosi karę -2 do ataków i testów do wyleczenia.

▶ **Stan końcowy:** cel jest otumaniony.

Oślizgła zagłada

Choroba 23. poziomu

Otchłanne pasożyty pożerają organy wewnętrzne i zamieniają je w dygoczący śluz.

Atak: +26 przeciwko Wytrwałości

Wytrwałość: polepszenie ST 33, podtrzymanie ST 30, pogorszenie ST 29 lub mniej

Cel zostaje wyleczony **◀** Cel odzyskuje jeden ze straconych przyływów sił. Jeśli jego stan się pogorszy, znów go straci.

◀▶ **Początkowy efekt:** cel traci dwa przyływy sił do wyleczenia.

◀▶ Za każdym razem, gdy cel zostaje ciężko ranny, odnosi 10 nawracających obrażeń nekrotycznych (rzut obronny kończy). Jeśli te obrażenia spowodują cel do 0 punktów wytrzymałości, najpierw jego wnętrzości a potem on sam zmieniają się w zakaźny śluz, co prowadzi do straszliwej śmierci.

▶ **Stan końcowy:** w chwili, gdy końcowy test Wytrwałości się nie uda, i za każdym razem gdy cel odnosi obrażenia, cel odnosi 30 nawracających obrażeń nekrotycznych (rzut obronny kończy). Jeśli te obrażenia spowodują go do 0 punktów wytrzymałości, najpierw jego wnętrzości a potem on sam zmieniają się w zakaźny śluz, co prowadzi do straszliwej śmierci.

Polepszenie: jeśli wynik testu jest większy lub równy wyższemu ST, twój stan się polepsza - przesuń się o 1 krok w lewo na ścieżce choroby.

Pogorszenie: jeśli wynik testu jest niższy od obu ST, twój stan się pogarsza - przesuń się o 1 krok w prawo na ścieżce choroby.

Wyleczenie: gdy dotrzesz do lewego krańca ścieżki, zostajesz wyleczony i nie musisz już wykonywać testów Wytrwałości.

Stan końcowy: gdy dotrzesz do prawego krańca ścieżki choroby, podlegasz końcowemu efektowi choroby. Gdy choroba dojdzie do końcowego stanu, przestajesz wykonywać testy Wytrwałości, by polepszyć swój stan. Często jedynym sposobem wyleczenia stanu końcowego jest rytuał Uleczenie choroby.

- ◆ **Umiejętność Leczenie:** sojusznik może wykonać test Leczenia zamiast twojego testu Wytrwałości - tak jak jest to opisane w *Podręczniku gracza*.

TRUCIZNA

Żądło skorpiona albo kły węża zadają bolesne rany, które mogą stać się śmiertelne z powodu trucizny. Z jadowitych stworzeń można odzyskiwać ich jad - trucizny można też tworzyć przy pomocy magii i alchemii. Broń pokryta trucizną staje się o wiele bardziej niebezpieczna.

TRUCIZNA

- ◆ **Nośnik trucizny:** trucizna może być pokrywać broń, pułapkę, strzałki albo igły, dostać się do ciała przez skórę albo przez wdychane powietrze (w postaci proszku lub gazu). Trucizna zawarte w jedzeniu lub napojach zaczyna działać natychmiast po dostaniu się do organizmu, chyba że jej opis mówi inaczej. Na ogół trucizna atakuje ofiarę, gdy tylko zostanie się do jej organizmu w dowolny sposób. Niektóre trucizny - zgodnie z opisem - mogą być zaaplikowane tylko w jeden konkretny sposób, na przykład w jedzeniu albo poprzez broń pokrytą trucizną.

♦ **Charakterystyka trucizny:** trucizny to zużywalne przedmioty (podobne do magicznych przedmiotów). Atakują cel mocą ofensywną. Niektóre mają efekty późniejsze, które zaczynają działać, gdy uda ci się wykonać rzut obronny przeciwko początkowemu atakowi.

♦ **Atak zatrutą bronią:** musisz pokryć broń trucizną. Trucizna zaczyna działać przy następnym trafieniu, które zada obrażenia. Efekty trucizny to drugorzędny atak przeciwko temu samemu celowi. Jeśli zatruta broń trafi w kilka celów, trucizna działa tylko na pierwszy z nich.

Pokrycie trucizną: pokryj broń trucizną. To akcja standardowa. Trucizna nałożona na broń traci swoją moc po zakończeniu spotkania lub po 5 minutach.

Jad skorpionia sztormowego Trucizna 5. poziomu

Ten fioletowoczarny jad atakuje system nerwowy.

Trucizna 250 sz

Atak: +5 przeciwko Wytrwałości; 5 nawracających obrażeń od trucizny i cel jest unieruchomiony (rzut obronny kończy oba efekty).

Późniejszy efekt: cel jest unieruchomiony (rzut obronny kończy).

Jad śmiertcioskakuna Trucizna 5. poziomu

Ta trucizna do złudzenia przypomina czarne błoto. Jest ulubioną bronią jaszczuroludzkich miotaczy strzałek.

Trucizna 250 sz

Atak: +8 przeciwko Wytrwałości; 5 nawracających obrażeń od trucizny i cel jest spowolniony (rzut obronny kończy oba efekty).

Płyn mózgowy gnilnego pełzacza Trucizna 5. poziomu

To przejrzysty, zielonkawy płyn, który straszliwie cuchnie.

Trucizna 250 sz

Atak: +8 przeciwko Wytrwałości; 5 nawracających obrażeń od trucizny i cel jest spowolniony (rzut obronny kończy oba efekty).

Pierwszy nieudany rzut obronny: cel jest unieruchomiony, a nie spowolniony (rzut obronny kończy).

Drugi nieudany rzut obronny: cel jest ogluszony, a nie unieruchomiony (rzut obronny kończy).

Zmielony korzeń thassil Trucizna 5. poziomu

Ta trucizna to pozbawiony zapachu niebieski proszek.

Trucizna 250 sz

Atak: +8 przeciwko Wytrwałości; cel jest spowolniony (rzut obronny kończy oba efekty).

Pierwszy nieudany rzut obronny: cel jest unieruchomiony, a nie spowolniony (rzut obronny kończy).

Drugi nieudany rzut obronny: cel jest nieprzytomny przez 1k4 godziny.

Specjalne: korzeń thassil może być podany ofierze tylko w jedzeniu lub napoju. Pierwszy atak zostaje wykonany 2k6 minut po zjedzeniu trucizny. Wszystkie rzuty obronne przeciwko tej truciznie są wykonywane z karą -2.

Mroczna toksyna Trucizna 10. poziomu

Ta trucizna jest wykorzystywana przez mrocznych skradaczy. Wygląda jak płynny cień i pachnie grzybami.

Trucizna 1250 sz

Atak: +13 przeciwko Wytrwałości; 5 nawracających obrażeń od trucizny (rzut obronny kończy).

Trucizna drowów Trucizna 10. poziomu

Tę truciznę destyluje się w świątyniach Lolth z krwi demona. Rasa drowów uważa ją za najlepszy sposób na zdobywanie niewolników.

Trucizna 1250 sz

Atak: +13 przeciwko Wytrwałości; cel odnosi karę -2 do testów ataku (rzut obronny kończy).

Pierwszy nieudany rzut obronny: cel jest również osłabiony (rzut obronny kończy).

Drugi nieudany rzut obronny: cel jest nieprzytomny do końca spotkania.

Jad piekielnego skorpionia Trucizna 15. poziomu

Jaskrawy błękit tej trucizny sprawia, że wydaje się ona niegroźna.

Trucizna 6250 sz

Atak: +18 przeciwko Wytrwałości; 10 nawracających obrażeń od trucizny i cel jest osłabiony (rzut obronny kończy oba efekty).

Późniejszy efekt: cel jest osłabiony (rzut obronny kończy).

Krew Zehira Trucizna 15. poziomu

Ten śmiertcionośny czerwony jad pochodzi podobno z żył boga-węża.

Trucizna 6250 sz

Atak: +18 przeciwko Wytrwałości; 10 nawracających obrażeń od trucizny i cel jest otumaniony (rzut obronny kończy oba efekty).

Jad koszmaru demonicznych sieci Trucizna 15. poziomu

Ta śmiertcionośna trucizna, zwana też śmiertelnym ostrzem, jest wysoko ceniona przez zabójców.

Trucizna 6250 sz

Atak: +18 przeciwko Wytrwałości; 10 nawracających obrażeń od trucizny, cel jest spowolniony i ponosi karę -2 do wszystkich obron (rzut obronny kończy wszystkie efekty).

Czarny lotos Trucizna 15. poziomu

Czarny lotos używany jako trucizna jest mielony na drobny, czarny proszek, który wywołuje przerażające halucynacje.

Trucizna 6250 sz

Atak: +20 przeciwko Wytrwałości; gdy cel jest ciężko ranny, musi w każdej rundzie wykorzystać standardową akcję, by wykonać podstawowy atak przeciwko najbliższemu stworzeniu, niezależnie od tego czy jest wrogiem, czy sojusznikiem (rzut obronny kończy). Ten efekt działa za każdym razem, gdy cel jest ciężko ranny, dopóki nie ukończy długiego odpoczynku.

Specjalne: cel ponosi karę -5 do testów Percepcji do zakończenia długiego odpoczynku. Czarny lotos może zostać podany jedynie poprzez jedzenie lub picie. Wykonuje pierwszy atak 1k6 rund po połknięciu.

Mgła obłędu Trucizna 20. poziomu

Ta delikatna mgiełka pachnie przytłaczającą słodyczą i atakuje umysł.

Trucizna 31 250 sz

Atak: +23 przeciwko Woli; cel jest ogluszony (rzut obronny kończy).

Późniejszy efekt: cel jest otumaniony (rzut obronny kończy).

Specjalne: ta trucizna działa tylko, jeśli zostanie wciągnięta do płuc.

Otchłanna toksyna Trucizna 25. poziomu

Ten płomiennie czerwony jad płynie z kłów biesa z otchłani i syczy, gdy zostanie wystawiony na działanie powietrza.

Trucizna 156 250 sz

Atak: +28 przeciwko Wytrwałości; 15 nawracających obrażeń od trucizny i cel jest osłabiony (rzut obronny kończy oba efekty).

Tworzenie Spotkań

TEN ROZDZIAŁ nauczy cię podstaw tworzenia twoich własnych spotkań bojowych. Spotkania niebojowe są omówione w rozdziale piątym.

Zróżnicowane grupy potworów połączone z interesującym terenem i dodatkowymi urozmaicheniami będą ciekawymi spotkaniami bojowymi.

Ten rozdział składa się z następujących części:

- ◆ **Rola potworów:** w spotkaniach bojowych biorą udział grupy potworów pełniących różne role. Zróżnicowana grupa potworów jest ciekawszym i trudniejszym wyzwaniem niż grupa identycznych stworzeń.
- ◆ **Elementy spotkania:** tutaj znajdziesz prosty opis jak, krok po kroku zaprojektować spotkanie, które będzie wyzwaniem dla twoich graczy. Zacznij od docelowej wartości PD, potem wybierz potwory i inne zagrożenia, które bohaterowie napotkają w tym ekscytującym spotkaniu.
- ◆ **Szablony spotkań:** dzięki wykorzystaniu pięciu prostych szablonów możesz stworzyć wiele spotkań.
- ◆ **Okoliczności spotkania:** miejsce spotkania jest czasem równie ważne jak potwory, które biorą w nim udział. Ta sekcja omawia fantastyczne i zwykłe rzyby terenu oraz inne ciekawe obiekty.





Kluczem do wymyślenia interesujących i zróżnicowanych grup stworzeń, które wezmą udział w spotkaniach, są role potworów: strzelec, osiłek, manipulator, czatownik, harcownik, żołnierz oraz poplecznik. Każda rola ma swoje miejsce w typowym spotkaniu. W opisach wszystkich stworzeń z *Księgi potworów* podano ich rolę w prawym górnym rogu bloku statystyk. W większości spotkań bojowych biorą udział grupy potworów pełniących różne role. Spotkanie, w którym bierze udział zróżnicowana grupa stworzeń, jest ciekawsze i trudniejsze od tego, w którym uczestniczy grupa identycznych istot.

Kiedy mówimy o rolach potworów (tu i w innych miejscach podręczników), termin „przywódca” ma inne znaczenie i zastosowanie niż klasowa rola przywódcy, która została opisana w rozdziale 4 *Podręcznika gracza*.

CZATOWNIK

Czatownicy dysponują zdolnościami, które pozwalają im unikać ataków. Niektórzy z nich uderzają z ukrycia, a inni zamieniają się w niezniszczalny posąg na czas odzyskiwania sił. Na ogół wyprowadzają miażdżący atak raz na kilka rund, a poza tym koncentrują się na obronie.

Wykorzystuj czatowników jako niespodziewany dodatek w spotkaniach z innymi potworami albo jako podstępnych zabójców, którzy krążą po polu bitwy, od czasu do czasu włączając się do walki, by zadać dobrze wymierzony, śmiertelnie groźny cios. Czatownicy analizują zachowanie drużyny, szukając słabości, gdy bohaterowie graczy są zajęci osiłkami i żołnierzami.

HARCOWNIK

Harcownicy wykorzystują swoją wysoką mobilność, by stwarzać zagrożenie dla PG. Statystyki bojowe opisują podstawowe cechy potwora, ale dla harcowników to mobilność jest cechą kluczową.

PORADY ZAWODOWCÓW

W niektórych spotkaniach łatwo wybrać cel najbardziej zabójczych ataków. Zwykle jest to łatwy do zidentyfikowania przywódca albo określone zagrożenie, które jest dobrym celem dla mocy dziennych albo skoncentrowanego uderzenia napastników drużyny. W innych biorą udział podobne stworzenia, które nie mają widocznego przywódcy. Umieszczaj w swoich przygodach oba typy spotkań: napastnikom bardziej odpowiadają spotkania z wyraźnym celem, podczas gdy manipulatorzy wolą walkę z tłumem takich samych przeciwników. Zachęcaj graczy do stosowania różnych taktyk.

– James Wyatt

Wykorzystuj harcowników jako mobilnych napastników – stworzenia, które przemieszczają się, by zaatakować PG z tyłu albo z flanki. Często dysponują mocami, które pozwalają im wtargnąć na pole bitwy, zaatakować i wycofać się podczas jednej akcji. Harcownicy lubią walczyć razem z żołnierzami i osiłkami, ponieważ te potwory na ogół pozostają w miejscu i ściągają na siebie większość uwagi bohaterów. Dzięki temu harcownicy mają miejsce na manewry na obrzeżach pola walki.

MANIPULATOR

Potwory pełniące rolę manipulatora wpływają na wrogów i teren starcia. Ograniczają możliwości przeciwników albo wywołują trwałe negatywne stany, zmieniają teren albo pogodę lub wpływają na myśli wrogów.

Umieszczaj manipulatorów bezpośrednio za pierwszą linią potworów, które walczą w zwarciu, i wykorzystuj je do atakowania PG z bliskiej odległości swoimi mocami. Większość manipulatorów radzi sobie w walce w zwarciu, więc często dołączają do boju u boku osiłków i żołnierzów. Prowadzenie wielu manipulatorów podczas walki może być skomplikowane, dlatego często najlepiej ograniczyć się do jednego lub dwóch takich samych potworów tego typu w jednym spotkaniu.

OSIŁEK

Potwory pełniące rolę osiłka specjalizują się w zadawaniu obrażeń w zwarciu. Mają dość niskie obrony, ale dużo punktów wytrzymałości. Nie trafiają tak często jak inne potwory, ale gdy już im się atak powiedzie, zadają dużo obrażeń. Zwykle są sporych rozmiarów i niezbyt mobilni

Wykorzystuj osiłków do walki w pierwszej linii – dzięki swoim rozmiarom będą jednocześnie osłaniały inne potwory. Osiłki są łatwe w prowadzeniu, więc warto umieścić ich kilka tego samego typu w spotkaniu, by zapewnić wrogom podstawową siłę zbrojną.

POPLECZNY

Czasem chcesz, by potwory padały jak muchy i były równie jak one liczne. Walka z trzydziestoma orkami to wielka, widowiskowa bitwa. Gracze mogą poczuć się pewni siebie i potężni, gdy przechodzą przez tłum wrogów równie łatwo, jak nóż przechodzi przez masło. Niestety, reguły związane ze standardowymi potworami mocno to utrudniają. Jeśli wykorzystasz dużą liczbę potworów na podobnym poziomie co PG, przytłoczysz drużynę. Jeśli wykorzystasz wiele stworzeń na poziomie o wiele niższym od poziomu PG, znudzisz

graczy długotrwałą i żmudną walką z wrogami, którzy nie stanowią realnego zagrożenia. Na dodatek pilnowanie działań tylu potworów może przyprawić cię o ból głowy.

Poplecznicy są stworzeni do tego, by przetrzeć drogę innym potworom (standardowym, elitarnym i samotnikom). Czterech popleczników to mniej więcej odpowiednik standardowego potwora na ich poziomie. Poplecznicy pomagają wypełnić spotkanie, ale szybko padają w walce.

Poplecznik zostaje pokonany, gdy tylko odniesie jakieś obrażenia. Obrażenia od ataku lub ze źródła, które nie wymaga testu ataku (na przykład *boska prowokacja* paladyna albo *rozplatanie zbrojnego*), wystarczają do zniszczenia poplecznika. Jeśli jednak przeciwnik nie trafi poplecznika przy pomocy ataku, który zadaje obrażenia nawet przy spudłowaniu, poplecznik nie odnosi żadnych obrażeń.

Wypełniaj poplecznikami przestrzeń pomiędzy PG a znajdującymi się na tyłach wroga strzelcami lub manipulatorami.

STRZELEC

Potwory, które pełnią rolę strzelca, najlepiej sprawdzają się podczas walki na odległość. Te stworzenia zasypują drużynę z oddali gradem strzał, ognistych kul i podobnymi atakami. Mają dobrą ochronę przed atakami na odległość, ale są bardziej narażone na obrażenia podczas walki w zwarciu. Zwykle zadają obrażenia nie jednej, a wielu postaciom znajdującym się w pobliżu.

Podczas projektowania spotkania umieszczaj strzelców za żołnierzami i osiłkami, żeby mogli atakować bohaterów z oddali bez narażania się na niebezpieczeństwo. Ponieważ strzelcy są mniej wytrzymali niż typowe potwory, na ogół liczą na ochronę formacji osiłków lub żołnierzy albo na harcowników, którzy mogą odciągnąć uwagę wrogów.

ŻOŁNIERZ

Żołnierze specjalizują się w przyciąganiu ataków bohaterów i obronie innych potworów. Mają wysokie obrony i przeciętną liczbę punktów wytrzymałości. Ich ataki są celne, ale nie zadają wyjątkowo dużo obrażeń. Najczęściej nie przemieszczają się i często dysponują mocami, które utrudniają to innym istotom.

Wykorzystuj żołnierzy, by zatrzymać drużynę i powstrzymać jej członków przed atakowaniem strzelców lub manipulatorów oraz przed ściganiem harcowników. Żołnierze często dysponują zdolnościami, które pozwalają im skutecznie działać razem - z tego powodu grupa identycznych żołnierzy dobrze pasuje do innych potworów.

POTWORY ELITARNE

Potwory elitarne są silniejsze niż zwykłe i stanowią większe zagrożenie niż typowy potwór, który pełni taką samą rolę i jest na tym samym poziomie. Elitarny potwór liczy się jako dwa potwory jego poziomu. Są warte dwa razy więcej PD - i są dwa razy bardziej niebezpieczne. Elitarne potwory znakomicie sprawdzają się jako pomniejsi złoczyńcy - pozwalają dodać ci mocniejszego przeciwnika do grupy stworzeń bez konieczności wymyślania całkowicie nowej istoty. Grupa ogrów, której przewodzi elitarny ogr, zmniejsza liczbę ogrów wojowników na stole bez zmniejszania poziomu spotkania.

SAMOTNICY

Samotnicy zostali zaprojektowani tak, by mogli samodzielnie stawić czoła grupie PG tego samego poziomu. W istocie funkcjonują jako grupa potworów. Mają więcej punktów wytrzymałości, dzięki czemu są w stanie wytrzymać obrażenia zadawane przez wielu PG, oraz same zadają więcej obrażeń - mniej więcej tyle, co grupa potworów.

Samotnik jest wart tyle PD, co pięć potworów jego poziomu. Stanowi takie samo wyzwanie, jak pięć potworów.

Samotnik ma pewne cechy, które są charakterystyczne dla jednej roli: osiłka, żołnierza, czatownika, strzelca albo manipulatora. Na przykład każdy rodzaj chromatycznego smoka ma cechy innej roli: czerwone smoki zachowują się jak żołnierze, a niebieskie jak strzelcy. Jednakże samotnik nie przyjmuje w pełni jednej roli - role potworów definiowane są w dużej mierze przez to, jak stworzenia współpracują z innymi uczestnikami spotkania - a każdy samotnik musi być w stanie stawić czoła bohaterom w pojedynkę.

PRZYWÓDCA

„Przywódca” nie jest samodzielną rolą. To dodatek do podstawowej niektórych żołnierzy, osiłków, harcowników, czatowników, strzelców i manipulatorów.

Przywódcę określa jego związek z podległymi mu potworami. Potwór-przywódca, tak jak PG-przywódca, daje swoim sojusznikom premie i specjalne zdolności - na przykład polepsza ich atak lub obrony, zapewnia leczenie albo wzmacnia ich normalne zdolności. Oprócz specjalnej zdolności, pozwalającej na wspieranie swych sojuszników, przywódca zachowuje się zgodnie ze swoją podstawową rolą.

Dodawaj przywódcę do spotkań, w których potwory najczęściej zyskają dzięki jego zdolnościom. Na przykład przywódca, który zapewnia premie do obrony, będzie znakomitym liderem grupy osiłków, którzy normalnie mają słabe obrony.

Tworzenie spotkania polega na wyborze odpowiednich dla bohaterów zagrożeń oraz połączeniu ich w interesujący sposób w jedno wyzwanie. Niebezpieczeństwa, które możesz wykorzystać, to wszystkie potwory z *Księgi potworów*, stworzenia i bohaterowie niezależni, których sam zaprojektujesz, pułapki i zagrożenia oraz testy umiejętności. Podczas tworzenia spotkań będziesz kierował się zarówno zasadami, jak i intuicją, dzięki czemu z wielu zagrożeń powstanie niepowtarzalne spotkanie.

Tak jak poszczególne niebezpieczeństwa mają poziom, który mierzy zagrożenie dla życia PG, tak i całe spotkanie ma swój poziom. Aby stworzyć spotkanie, wybierz jego poziom. Od niego zależy wysokość całkowitej nagrody w PD. Następnie wybierasz zagrożenia (potwory, pułapki albo PN), tak by w sumie osiągnąć minimalną liczbę PD dla danego poziomu spotkania.

Myśl o tym jak o kupowaniu zagrożeń za PD z ograniczonego budżetu. Poziom spotkania informuje cię, jaką ilością PD dysponujesz, a ty wykupujesz za nie potwory, pułapki i inne zagrożenia dla twojego spotkania.

SPOTKANIA KROK PO KROKU

- Wybierz poziom spotkania.** Poziom spotkania zależy od liczby bohaterów w drużynie.
 - Łatwe spotkanie jest o poziom lub dwa niżej od poziomu drużyny.
 - Typowe spotkanie jest na poziomie drużyny albo o poziom wyżej.
 - Trudne spotkanie jest od dwóch do czterech poziomów wyżej niż poziom drużyny.
- Ustal, jakim budżetem PD dysponujesz.** Pomnóż liczbę bohaterów w drużynie przez wartość w PD potworów na poziomie spotkania.
- Wydadz PD z budżetu.** Nie musisz wydawać dokładnie tyle, ile wynosi budżet. Ale jeśli wydasz zbyt dużo, poziom spotkania może się zwiększyć, a jeśli wydasz mniej niż ustalony budżet, otrzymasz spotkanie niższego poziomu.

Weź pod uwagę:

- ◆ **Poziomy poszczególnych zagrożeń:** Wybieraj zagrożenia, których poziom różni się od poziomu drużyny nie więcej niż o dwa lub trzy poziomy.
 - Zagrożenia w łatwym spotkaniu mogą być nawet cztery poziomy poniżej poziomu drużyny.
 - Zagrożenia w trudnym spotkaniu mogą być nawet trzy do pięciu poziomów powyżej poziomu drużyny.
- ◆ **Łącz różne role:** Wykorzystaj dwa lub trzy potwory typu osiłka albo żołnierza, a potem dodaj do grupy reprezentantów innych ról i inne zagrożenia.

POZIOM SPOTKANIA

Typowe spotkanie powinno być wyzwaniem dla standardowej grupy poszukiwaczy przygód, ale nie powinno ich przytłaczać. Bohaterowie powinni zwyciężyć, jeśli nie wyczerpali wcześniej swoich dziennych zasobów ani nie prześladowuje ich pech. Spotkanie na poziomie drużyny albo o poziom wyżej ma typowy poziom trudności.

Możesz postawić przed graczami większe wyzwania albo ułatwić im życie, ustalając poziom spotkania

NAGRODY W PUNKTACH DOŚWIADCZENIA

Poziom potwora	Typowy potwór	Poplecznik	Elita	Samotnik
1.	100	25	200	500
2.	125	31	250	625
3.	150	38	300	750
4.	175	44	350	875
5.	200	50	400	1000
6.	250	63	500	1250
7.	300	75	600	1500
8.	350	88	700	1750
9.	400	100	800	2000
10.	500	125	1000	2500
11.	600	150	1200	3000
12.	700	175	1400	3500
13.	800	200	1600	4000
14.	1000	250	2000	5000
15.	1200	300	2400	6000
16.	1400	350	2800	7000
17.	1600	400	3200	8000
18.	2000	500	4000	10 000
19.	2400	600	4800	12 000
20.	2800	700	5600	14 000
21.	3200	800	6400	16 000
22.	4150	1038	8300	20 750
23.	5100	1275	10 200	25 500
24.	6050	1513	12 100	30 250
25.	7000	1750	14 000	35 000
26.	9000	2250	18 000	45 000
27.	11 000	2750	22 000	55 000
28.	13 000	3250	26 000	65 000
29.	15 000	3750	30 000	75 000
30.	19 000	4750	38 000	95 000
31.	23 000	5750	46 000	115 000
32.	27 000	6750	54 000	135 000
33.	31 000	7750	62 000	155 000
34.	39 000	9750	78 000	195 000
35.	47 000	11 750	94 000	235 000
36.	55 000	13 750	110 000	275 000
37.	63 000	15 750	126 000	315 000
38.	79 000	19 750	158 000	395 000
39.	95 000	23 750	190 000	475 000
40.	111 000	27 750	222 000	555 000

do trzech poziomów wyżej lub o poziom lub dwa niżej od poziomu drużyny. Stosowanie w przygodzie spotkań o zróżnicowanym poziomie trudności to dobry pomysł – tak samo jak dbanie o różnorodność pozostałych elementów spotkań (patrz „Mieszanka spotkań”, strona #104).

Poziom spotkania zależy od liczby postaci w drużynie. *Księga potworów* i opublikowane przygody zawierają poziomy spotkań przeznaczonych dla pięcioosobowej drużyny. Zauważ jednak, że spotkanie dziewiątego poziomu dla pięciu bohaterów (2000 PD) będzie spotkaniem siódmego poziomu dla sześciu bohaterów albo dziesiątego poziomu dla czterech.

OBLICZANIE NAGRODY W PD

Aby określić całkowity budżet PD, którym dysponujesz, pomnóż liczbę bohaterów w drużynie przez wartość PD potwora znajdującego się na takim poziomie jak poziom spotkania, który wybrałeś.

Docelowe PD = (wartość w PD potwora na poziomie spotkania) × (liczba postaci w drużynie)

Tabela Docelowe PD spotkania zawiera docelowe PD dla grup składających się z czterech, pięciu lub sześciu postaci. W przypadku większych lub mniejszych grup znajdź wartość w PD typowego potwora na poziomie spotkania w tabeli Nagród w punktach doświadczenia i pomnóż ją przez liczbę bohaterów w drużynie.

WYDAWANIE PD Z BUDŻETU

Najprostszy sposób na wydanie PD z budżetu to wykorzystanie w spotkaniu tylu potworów na poziomie spotkania, ilu członków liczy drużyna. Jeśli tworzysz spotkanie 7. poziomu dla pięciu bohaterów, pięć potworów 7. poziomu idealnie wypełni budżet. Pojedynczy potwór tego poziomu również jest doskonałym spotkaniem.

Nie musisz dokładnie trafić w docelową liczbę PD. Pamiętaj tylko, by zwracać uwagę na docelowe PD dla spotkań poziom niżej lub wyżej. Jeśli zdecydujesz się stworzyć spotkanie 10. poziomu dla pięciu bohaterów (docelowe PD 2500), ale wydasz jedynie 2200 PD, będzie to w rzeczywistości spotkanie 9. poziomu.

Kiedy wybierzesz stworzenia i pułapki, które chcesz umieścić w spotkaniu, zapisz całkowitą nagrodę w PD za nie. Ułatwi ci to nagradzanie graczy PD pod koniec spotkania.

Poziom: Kiedy wybierasz poszczególne zagrożenia, które wykorzystasz w spotkaniu, pamiętaj o ich poziomie. Potwory, które są więcej niż o cztery poziomy wyżej lub siedem poziomów niżej niż drużyna, nie są dobrym wyborem. Będą zbyt łatwe lub zbyt trudne do pokonania – nawet jeśli poziom spotkania wydaje się pasować do bohaterów. Kiedy chcesz wykorzystać pojedynczego potwora – albo dużą ich grupę, jeśli już o tym mowa – spróbuj raczej zastosować popleczników, potwory elitarne lub samotników.

Przykład: Potwór 14. poziomu pasuje do budżetu spotkania piątego poziomu dla pięciu bohaterów, ale jego ataki na ogół dosięgają drużyny, podczas gdy PG nie są w stanie pokonać obrony przeciwnika. Podobnie spotkanie składające się z pięćdziesięciu potworów pierwszego poziomu wykorzystuje budżet PD dla spotkania 14. poziomu dla pięciu bohaterów, ale nie jest dla postaci tego poziomu żadnym wyzwaniem.

Role: Spotkanie z grupą potworów pełniących tę samą rolę jest mniej ciekawe niż spotkanie, w którym przeciwnicy pełnią różne role. Z kolei grupa pięciu potworów o pięciu różnych rolach jest zbyt interesująca – a właściwie zbyt skomplikowana. Dobrym rozwiązaniem jest wykorzystanie dwóch lub trzech potworów typu osiłka lub żołnierza i dołączenie do nich jednego lub dwóch stworzeń pełniących inne role.

Osiłki i żołnierze walczą na pierwszej linii i dają harcownikom, czatownikom, strzelcom i manipulantom przestrzeń, której ci potrzebują do skutecznego działania. Kiedy brakuje ci doświadczenia w tworzeniu spotkań, ta zasada pomoże ci zaprojektować interesujące walki. Nadal każda z nich będzie inna, jeśli dostosujesz spotkanie tak, aby ułatwić każdemu potworowi wykorzystanie silnych stron jego roli.

DOCELOWE PD SPOTKANIA

Poziom spotkania	Docelowe PD spotkania		
	4 PG	5 PG	6 PG
1.	400	500	600
2.	500	625	750
3.	600	750	900
4.	700	875	1050
5.	800	1000	1200
6.	1000	1250	1500
7.	1200	1500	1800
8.	1400	1750	2100
9.	1600	2000	2400
10.	2000	2500	3000
11.	2400	3000	3600
12.	2800	3500	4200
13.	3200	4000	4800
14.	4000	5000	6000
15.	4800	6000	7200
16.	5600	7000	8400
17.	6400	8000	9600
18.	8000	10 000	12 000
19.	9600	12 000	14 400
20.	11 200	14 000	16 800
21.	12 800	16 000	19 200
22.	16 600	20 750	24 900
23.	20 400	25 500	30 600
24.	24 200	30 250	36 300
25.	28 000	35 000	42 000
26.	36 000	45 000	54 000
27.	44 000	55 000	66 000
28.	52 000	65 000	78 000
29.	60 000	75 000	90 000
30.	76 000	95 000	114 000

SZABLONY SPOTKAŃ

Poniżej znajdują się szablony spotkań, w które możesz wstawić wybrane przez siebie potwory. Te szablony łączą różne role i poziomy tak, by stworzyć dynamiczne spotkanie.

Format szablonu spotkania: W każdym z szablonów litera n oznacza poziom spotkania, które chcesz stworzyć. Każdy szablon zakłada, że w spotkaniu bierze udział drużyna pięciu PG. Dla takiej grupy łatwe spotkania są mniej więcej na poziomie $n - 2$, typowe spotkania na poziomie n lub $n + 1$, a trudne pomiędzy $n + 2$ a $n + 4$.

Jeśli prowadzisz dla trzech lub czterech graczy, możesz wykorzystywać łatwe spotkania jako typowe spotkania, a typowe spotkania jako trudne. Analogicznie, jeśli masz sześciu lub siedmiu graczy, traktuj typowe spotkanie jako łatwe, a trudne jako typowe.

Spotkania poniżej przedstawiają przykładowe grupy przeciwników, jakie możesz stworzyć, wykorzystując potwory zamieszczone w *Księdze potworów*.

KONTROLA NAD POLEM WALKI

Jeden manipulator, któremu towarzyszy kilku harcówników na podobnym poziomie, może ograniczyć manewrowość wrogów bez przeszkadzania swoim sojusznikom. Zdolność manipulatora do utrudniania poruszania się wrogów wzmacnia przewagę, jaką harcównikom daje ich mobilność. Wymagający lub opóźniający teren (patrz strona #61), po którym łatwiej poruszać się potworom niż PG, może zastąpić manipulatora.

Łatwe: Manipulator na poziomie $n - 2$
6 harcówników na poziomie $n - 4$

Typowe: Manipulator na poziomie $n + 1$
6 harcówników na poziomie $n - 2$

Trudne: Manipulator na poziomie $n + 5$
5 harcówników na poziomie $n + 1$

Przykład łatwego spotkania dla PG 5. poziomu: 1 goblin magik (manipulator 3. poziomu) i 6 goblinów zbrojnych (harcownik 1. poziomu). Spotkanie 3. poziomu, 750 PD.

Przykład typowego spotkania dla PG 5. poziomu: 1 harpia (manipulator 6. poziomu) i 6 orków łupieżców (harcownik 3. poziomu). Spotkanie 5. poziomu, 1150 PD.

Przykład trudnego spotkania dla PG 5. poziomu: 1 bełkoczący paszczowiec (manipulator 10. poziomu) i 5 gnolli zbrojnych pazurów (harcownik 6. poziomu). Spotkanie 8. poziomu, 1750 PD.

GENERAL I ŻOŁNIERZE

Jeden dowodzący potwór (manipulator lub żołnierz, ale harcównik lub czatownik również może pełnić tę rolę) przewodzi grupce podwładnych. Podwładni na ogół skupiają się na walce wręcz (osiłki i żołnierze), ale w trudniejszych spotkaniach typu Generał i żołnierze może znaleźć się także wsparcie strzelców.

Łatwe: Generał na poziomie n
4 podwładnych na poziomie $n - 3$

Typowe: Generał na poziomie $n + 3$

5 podwładnych na poziomie $n - 2$

Trudne: Generał na poziomie $n + 6$

3 podwładnych na poziomie $n + 1$

2 strzelców na poziomie $n + 1$

Przykład łatwego spotkania dla PG 8. poziomu: 1 troglodyta przekłęty pieśniarz (manipulator 8. poziomu) i 4 szalone smoczyska (osiłek 5. poziomu). Spotkanie 5. poziomu, 1150 PD.

Typowe spotkanie dla PG 8. poziomu: 1 mezzodemon (żołnierz 11. poziomu) oraz 5 demonów evistro (osiłek 6. poziomu). Spotkanie 8. poziomu, 1850 PD.

Trudne spotkanie dla PG 8. poziomu: 1 troll wojny (żołnierz 14. poziomu), 3 trolle (osiłek 9. poziomu) i 2 destrachany (strzelec 9. poziomu). Spotkanie 11. poziomu, 3000 PD.

SMOCZA JAMA

Niektóre potwory są tak potężne, że pojedynczo stanowią zagrożenie dla całej drużyny poszukiwaczy przygód. Smoki to naturalnie najbardziej znany przykład, ale inne istoty, takie jak beholdery, purpurowe robale i hydry również pasują do tej roli. Spotkania typu Smocza jama stawiają bohaterów przed jednym potworem – samotnikiem. Zwykle walka rozgrywa się w siedlisku potwora, ale niekiedy jest rezultatem przypadkowego spotkania w innym miejscu – na przykład lecący smok spostrzeżę w dole podróżującą drużynę i uznaje, że będzie to dobra przekąska.

Łatwe: Samotnik na poziomie $n - 2$

Typowe: Samotnik na poziomie n lub $n + 1$

Trudne: Samotnik na poziomie $n + 3$

Trudne: Samotnik na poziomie $n + 1$

Elitarny potwór na poziomie n

WALKA W DWUSZEREGU

Pierwsza linia natarcia, składająca z osiłków lub żołnierzy osłania tyły – strzelców lub manipulatorów. Stworzenia z pierwszej linii powstrzymują wrogów przed przedarciem się i zaatakowaniem ukrytych za nimi potworów. Strzelcy i manipulatorzy w drugiej linii wykonują ataki na odległość i unikają kontaktu z wrogiem.

Możesz zmodyfikować szablon, wykorzystując harcównika lub czatownika zamiast jednego z wrogów z tyłu. Potwory w pierwszym rzędzie ochraniają strzelca lub manipulatora, a czatownik lub harcównik atakuje wroga z tyłu lub zajmuje inną korzystną pozycję.

Łatwe: 3 potwory w pierwszej linii (osiłek/żołnierz) na poz. $n - 4$

2 potwory w drugiej linii (strzelec/manipulator) na poz. $n - 2$

Typowe: 3 potwory w pierwszej linii (osiłek/żołnierz) na poz. n

2 potwory w drugiej linii na poziomie n

Typowe: 3 potwory w pierwszej linii (osiłek/żołnierz) na poz. $n - 2$

2 potwory w drugiej linii (osiłek/żołnierz) na poz. $n + 3$

Trudne: 3 potwory w pierwszej linii (osiłek/żołnierz) na poz. $n + 2$

1 manipulator na poziomie $n + 4$

1 strzelec/czatownik na poziomie $n + 4$

Trudne: 3 potwory w pierwszej linii (osiłek/żołnierz) na poz. n
 2 strzelcy na poziomie $n + 1$
 1 manipulator na poziomie $n + 2$
 1 czatownik na poziomie $n + 2$

Przykład łatwego spotkania dla PG 12. poziomu:
 3 wojownicy węzowego języka (żołnierz 8. poziomu) oraz
 2 bazylijski jadovitookie (strzelec 10. poziomu). Spotkanie
 9. poziomu, 2050 PD.

Przykład typowego spotkania dla PG 12. poziomu:
 3 pająki mieczowce (osiłek 10. poziomu) i 2
 kapłanki drowów (manipulator 15. poziomu). Spotkanie
 12. poziomu, 3900 PD.

Przykład trudnego spotkania dla PG 12. poziomu:
 3 harpunnicy kuo-toa (żołnierz 14. poziomu), 1 bicz kuo-
 toa (manipulator 16. poziomu) oraz 1 bodak skradacz
 (czatownik 16. poziomu). Spotkanie 14. poziomu, 5800 PD.

WILCZA WATAHA

Niektóre stworzenia polują w grupach składających się z istot tego samego gatunku. Zwykle te stworzenia pełnią rolę harcowników, a niekiedy stosują specjalne taktyki, które mają na celu zdezorientowanie wrogów i wykorzystanie pełnego potencjału ich zdolności bojowych. Jeden lub więcej członków sfory przyjmuje rolę żołnierza, walcząc w pierwszej linii walki. Reszta jest w ciągłym ruchu, otaczając wrogów i unikając zagrożenia, gdy tylko jest to możliwe. Kiedy stworzenia z pierwszej linii się zmęczą, wracają do swojej roli harcowników, a inne zajmują ich miejsce.

Łatwe: 7 harcowników na poziomie $n - 4$

Typowe: 7 harcowników na poziomie $n - 2$

Typowe: 5 harcowników na poziomie n

Trudne: 3 harcowników na poziomie $n + 7$

Trudne: 4 harcowników na poziomie $n + 5$

Trudne: 6 harcowników na poziomie $n + 2$

Przykład łatwego spotkania dla PG 15. poziomu:
 7 przyczajonych grimloków (harcownik 11. poziomu).
 Spotkanie 13. poziomu, 4200 PD.

Przykład typowego spotkania dla PG 15. poziomu:
 5 aniołów wojny (harcownik 15. poziomu).
 Spotkanie 15. poziomu, 6000 PD.

Przykład trudnego spotkania dla PG 15. poziomu:
 4 czarne slaady (harcownik 20. poziomu).
 Spotkanie 18. poziomu, 11 200 PD.

WARIANTY

Możesz tworzyć niezliczone warianty z opisanych tu szablonów spotkań bez wprowadzania najmniejszych dodatkowych komplikacji.

Elitarne potwory, poplecznicy i samotnicy zostały stworzone po to, by być ciekawym wyzwaniem dla PG ich poziomu, ale są słabsze lub silniejsze niż standardowy potwór ich poziomu. Z tego powodu nie liczy ich się jako pojedynczych potworów podczas tworzenia spotkania. Potwory elitarne liczą się jako dwa, a samotnicy jako pięć standardowych potworów. Potrzeba czterech popleczników, by wypełnić miejsce jednego standardowego potwora.

PRZYKŁADOWE ZMIANY W SPOTKANIACH

- ◆ **Poplecznicy:** Zamień jednego standardowego potwora na kilku popleczników tego samego poziomu.
- ◆ **Potwory elitarne:** Zamień dwa standardowe potwory na jednego elitarnego tego samego poziomu.
- ◆ **Samotnik:** Zamień pięć standardowych potworów na jednego samotnika tego samego poziomu.
- ◆ **Pułapki i zagrożenia:** Zamień jednego standardowego potwora na pułapkę lub zagrożenie tego samego poziomu.

Poplecznicy: Aby umieścić popleczników w spotkaniu, zamień jednego standardowego potwora na czterech popleczników tego samego poziomu. Spotkanie typu Generał i żołnierze będzie wyglądało zupełnie inaczej, gdy zwyczajnych osiłków lub żołnierzy zastąpi się kilka razy większą liczbą popleczników - na przykład: władca wampirów otoczony przez stado wampirycznych pomiotów albo diabeł wojny na czele regimentu diabłów legionowych.

Elitarne potwory: Aby umieścić w spotkaniu elitarnego potwora, zamień dwa standardowe potwory na jednego elitarnego na tym samym poziomie i o tej samej roli. Możesz również zamienić pojedynczego potwora na elitarnego o tym samym poziomie i roli i zwiększyć poziom spotkania o jeden.

Możesz zmodyfikować spotkanie typu Generał i żołnierze przez zastosowanie elitarnego potwora jako dowódcy. Zwiększ wtedy poziom spotkania - lub usuń jednego lub dwóch podwładnych, by utrzymać poprzedni poziom. Elitarny dowódca może zmniejszyć liczbę popleczników, których wykorzystujesz, by wypełnić spotkanie.

Wilcza wataha składająca się z elitarnych potworów może być mniejsza i łatwiejsza do poprowadzenia. Łatwiej poprowadzić grupę trzech bulette (elitarni harcownicy 9. poziomu) niż sforę sześciu złudnych bestii (harcownicy 9. poziomu), a poziom spotkania pozostaje ten sam. Musisz pilnować działań mniejszej liczby potworów, a dodatkowo mają one więcej miejsca do manewrów na mapie spotkania.

Samotnik: Najczęściej samotnik jest jedynym potworem w spotkaniu, ale możesz też wykorzystywać samotników jako część większej grupy. W każdym szablonie spotkania, który zawiera przynajmniej pięć standardowych potworów tego samego poziomu, można zamiast nich umieścić jednego samotnika. To jednak może istotnie zmienić nastrój spotkania. W spotkaniu typu Generał i żołnierze może znaleźć się przywódca poziomu $n + 3$ i samotnik poziomu $n - 2$ - a wtedy dość trudno ustalić, kto właściwie dowodzi.

Jeśli twoja drużyna liczy więcej lub mniej niż pięć postaci, warto zwiększyć poziom samotnika o jeden za każdego dodatkowego bohatera lub zmniejszyć go o jeden za każdego bohatera brakującego do pięciu. Zatem wykorzystaj samotnika 10. poziomu dla grupy sześciu postaci 9. poziomu, a samotnika 11. poziomu dla siedmiuosobowej grupy.

Pułapki i zagrożenia: Pułapka albo zagrożenie umieszczone w odpowiednim miejscu może wnieść do spotkania równie dużo co potwór, jednocześnie całkowicie zmieniając nastrój. Zamień jednego potwora na pułapkę lub niebezpieczeństwo tego samego poziomu.

Bardzo trudno sprawić, by spotkanie, które rozgrywa się w niewielkim, pustym pomieszczeniu w lochach, było godne zapamiętania - niezależnie od tego, jakie potwory w nim występują. Jeśli chcesz zapewnić wszystkim graczom maksimum dobrej zabawy, postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami podczas projektowania komnat, jaskiń lub pól bitewnych.

INTERESUJĄCE OBSZARY

Podczas tworzenia obszarów twoim pierwszym zadaniem będzie ustalenie ich wielkości i kształtu oraz rozmieszczenie potworów i bohaterów graczy.

Przeźren do poruszania się: Upewnij się, że wszyscy mają dość miejsca do poruszania się. Dla większości spotkań minimalnym obszarem będzie prostokąt o boku 8 do 10 pól (tyle co rozmiar największych D&D Dungeon Tiles). W przypadku ważnych spotkań rozważ zastosowanie obszarów o boku nawet 16 czy 20 pól (dwa segmenty o rozmiarze 8 na 10 pól). Mapa-plakat, taka jak mapy zawarte w zestawie początkowym Dungeons&Dragons Miniatures, są wielkości mniej więcej 20 na 30 pól i znakomicie pasują do klimatycznej potyczki. Złożone na pół (około 15 na 20 pól) dobrze sprawdzają się w innych ważnych walkach.

Większe stworzenia potrzebują więcej miejsca: duże i ogromne istoty potrzebują więcej miejsca. Spotkanie, w którym biorą udział duże potwory, wymaga obszaru o rozmiarze przynajmniej 16 na 10 pól. W przypadku ogromnych potworów obszar powinien mieć przynajmniej 20 na 20 pól (albo około trzech dużych D&D Dungeon Tiles). Kolosalne potwory najlepiej sprawdzają się na mapach-plakatach.

Unikaj symetrii: Symetria jest nudna. Kolejne walki w kwadratowych albo prostokątnych pomieszczeniach są nużące i nie pozwalają na interesujące manewry taktyczne. Niech z pomieszczeń prowadzą przejścia do alków i przedsionków. Postaraj się znaleźć sposób na to, by walka rozgrywała się także w tych obszarach. Ponadto, tworząc pomieszczenia wykorzystuj wszystkie trzy wymiary. Dzięki dużym platformom i podwyższeniom, obniżeniom i dołom, w połączeniu z balkonami i półkami skalnymi, teren stanie się bardziej interesujący i będzie stwarzał więcej możliwości taktycznego wykorzystania.

Dodaj odrobinę fantastyczności: Twoim zadaniem nie jest stworzenie realistycznych obszarów dla spotkań. Hojnie wprowadzaj elementy fantastyczne, a od czasu do czasu umieszczaj w obszarze coś fantastycznego o prawdziwie epickich rozmiarach. Pomieszczenie, gdzie PG muszą skakać z jednej latającej platformy na drugą, podczas gdy zmagają się z hordą gargulców, albo unikać języków lawy podczas walki o życie z czerwonym smokiem, naprawdę żyje własnym życiem. Przypomina to wszystkim, że D&D to gra fantastyczna.

Odległości w spotkaniach: W spotkaniach w dziczy bohaterowie powinni na początku spotkania znajdować się 10 pól od potworów. Jeśli z powodu terenu lub widoczności (na przykład gęstego lasu albo mgły) spotkanie będzie odbywać się raczej na krótkim dystansie, użyj raczej 5 pól. Na otwartych przestrzeniach, takich jak łagodne wzgórza albo pola uprawne, wykorzystaj 20 pól. Na otwartym terenie bohaterowie mają szansę spostrzec wrogów z daleka i spróbować uniknąć spotkania (zwłaszcza, gdy potwory ich nie widzą).

W przypadku na otwartym terenie bohaterowie i potwory nie powinny zaczynać na skraju mapy. Daj wszystkim miejsce na poruszanie się po polu bitwy - dla niektórych postaci oznacza to oddalenie się od potworów na bezpieczniejszą odległość.

TEREN

Podczas tworzenia przygód i spotkań łatwo zapomnieć o efektach wywieranych przez teren. W końcu gracze walczą z potworami, nie ze schodami w lochach, niską ścianą skalną czy strzaskanymi rzeźbami w podziemiach. Jednak teren tworzy ramy spotkania. Łatwo pokonać tłum goblinów łuczników, gdy między nimi a drużyną znajduje się tylko pusta przestrzeń. Jeśli jednak te same gobliny zostaną umieszczone na drugim końcu szerokiej przepaści, będą stanowiły dla bohaterów o wiele większe wyzwanie.

TYPY TERENU

- ◆ **Trudny teren:** wejście na trudny teren kosztuje 1 dodatkowe pole ruchu.
- ◆ **Blokujący teren:** teren blokujący uniemożliwia ruch, blokuje pole widzenia i linię efektu oraz zapewnia osłonę.
- ◆ **Wymagający teren:** Aby przejść przez wymagający teren, należy wykonać test umiejętności lub test atrybutu.
- ◆ **Opóźniający teren:** Teren opóźniający uniemożliwia wejście na niego lub zadaje wchodzącym istotom obrażenia.
- ◆ **Zakrywający teren:** Zakrywający teren zapewnia ukrycie i blokuje pole widzenia, jeśli cel znajduje się dostatecznie daleko od ciebie; nie wywiera jednak wpływu na ruch.
- ◆ **Oslaniający teren:** Oslaniający teren zapewnia osłonę (patrz strona #43), utrudniając ataki na odległość.

TRUDNY TEREN

Trudny teren opóźnia bohaterów, nie blokując przy tym pola widzenia. Podczas projektowania spotkań trudny teren stanowi użyteczne narzędzie do zmniejszenia atrakcyjności jakiejś drogi zamiast zlikwidowania możliwości podążania nią. Możesz wykorzystać zalety ścian

i innego terenu, który blokuje ruch, nie ograniczając przy tym możliwości drużyny. Wejście na pole trudnego terenu kosztuje 1 dodatkowe pole ruchu.

Jeśli duża część pola bitwy składa się z trudnego terenu, staje się to frustrujące - uniemożliwia przemykanie się i atakowanie. Wykorzystuj trudny teren w niewielkich ilościach. W idealnej sytuacji zastosowanie trudnego terenu powoduje, że bohaterowie muszą spędzić dodatkową rundę przed zajęciem upragnionej pozycji.

Unikaj wykorzystywania trudnego terenu tam, gdzie oczekujesz, że PG i potwory będą walczyć w zwarciu. Trudny teren uniemożliwia przemykanie się i przekształca walkę wręcz w statyczną rąbankę. Od czasu do czasu może to urozmaicić grę, ale jeśli zdarza się zbyt często, staje się po prostu nudne.

Przykłady: Gruz, nierówny teren, płytka woda, zwalone drzewa, strome zbocze.

BLOKUJĄCY TEREN

Terren blokujący uniemożliwia ruch i blokuje pole widzenia. Czasami bohaterowie będą mogli wykorzystać test Atletyki, aby pokonać tego typu przeszkody, ale zwykle teren blokujący uniemożliwia ruch.

Terren blokujący ukierunkowuje spotkanie i zmniejsza dystans, na jaki bohaterowie mogą atakować (i być atakowani). Wykorzystując teren blokujący, możesz stworzyć dwie lub trzy różne drogi na obszarze spotkania, z których każda stawia przed postaciami inne wyzwania. Orkowie wojownicy szarżują dwoma korytarzami, a szaman orków rzuca zaklęcie w trzecim. Jeśli PG zaatakują szamana, ryzykują, że wrogowie dopadną ich z dwóch stron. Jeśli wycofają się, mogą stawić czoła wojownikom w jednym miejscu, ale szaman jest bezpieczny, daleko od bezpośredniej walki.

Nie przesadzaj z wykorzystaniem blokującego terenu. Walki w niekończących się wąskich korytarzach są nudne. Podczas gdy zbrojny atakuje potwora, reszta drużyny musi ograniczać się do ataków na odległość.

Przykłady: Ściany, drzwi, niemożliwe do przejścia rumowisko.

WYMAGAJĄCY TEREN

Pokonanie wymagającego terenu wymaga wykonania testu atrybutu lub umiejętności. Porażka w teście powoduje przykre konsekwencje. Wymagający teren sprawia, że umiejętności stają się istotniejsze. Dodaje grze elementu aktywnego ryzyka.

Wymagający teren wymaga często testów Atletyki i Akrobatyki. Przejście po śliskim lodzie wymaga testu Akrobatyki. Przebrnięcie przez głębokie błoto wymaga testu Atletyki. Przebiegnięcie po wąskiej belce wymaga Akrobatyki. Wykorzystaj tabelę Stopnia Trudności testu umiejętności poniżej, aby wybrać odpowiedni dla drużyny poziom trudności.

Sukces w teście pozwala bohaterowi na przejście terenu ze swoją zwykłą prędkością. Niekiedy wymagający teren jest też trudnym terenem.

Typ terenu wyznacza skutki porażki w teście. Wspinający się bohaterowie mogą spaść. Postaci przedzierające się przez błoto muszą zapłacić 1 dodatkowe pole ruchu, aby wejść na pole. Bohaterowie chcący przejść przez lód upadają na pierwsze pole lodu, na które wejdą.

Zbyt wiele wymagającego terenu męczy postaci lub spowalnia akcję, jeśli bohaterowie mają pecha w testach umiejętności. Jeśli ST terenu jest wysoki albo jeśli PG są ostrożni, mogą potraktować go jako opóźniający teren (patrz poniżej).

Przykłady: Lód, głęboka woda, głębokie błoto, wąska belka nad przepaścią.

STOPIEŃ TRUDNOŚCI TESTU UMIEJĘTNOŚCI

Poziom drużyny	Łatwy	Średni	Trudny
1. - 3.	5	10	15
4. - 6.	7	12	17
7. - 9.	8	14	19
10. - 12.	10	16	21
13. - 15.	11	18	23
16. - 18.	13	20	25
19. - 21.	14	22	27
22. - 24.	16	24	29
25. - 27.	17	26	31
28. - 30.	19	28	33

OPÓŹNIAJĄCY TEREN

Opóźniający teren uniemożliwia (lub poważnie utrudnia) ruch albo zadaje obrażenia wchodzącym na niego stworzeniom, ale nie blokuje pola widzenia.

Opóźniający teren jest interesujący, ponieważ zachęca do ataków na odległość. Możesz strzelać nad opóźniającym terenem, ale przejście przez niego podczas walki jest niemożliwe lub ryzykowne.

Zbyt wiele opóźniającego terenu sprawia, że bohaterowie i potwory, którzy koncentrują się na walce w zwarciu, stają się bezużyteczni. Najlepiej sprawdza się, gdy wykorzystasz go do ochrony jednego lub dwóch potworów albo zapewnisz sprzyjającą pozycję obronną PG.

Przykłady: Doły, głęboka woda, lawa, ogień.

ZAKRYWAJĄCY TEREN

Zakrywający teren zapewnia ukrycie i blokuje pole widzenia, jeśli cel jest dostatecznie daleko od ciebie, nie wpływa jednak na ruch.

Poniższe zasady uzupełniają rozdział 9 Podręcznika gracza.

ZAKRYWAJĄCY TEREN

- ♦ **Umiarkowanie zakrywający:** pola wypełnione słabym światłem, dymem, mgłą, gęstym śniegiem albo ulewnym deszczem są umiarkowanie zakrywające.

Ukrycie: Cel w umiarkowanie zakrytym polu jest ukryty.

♦ **Średnio zakrywający:** Pola wypełnione gęstą mgłą albo dymem są średnio zakrywające.

Ukrycie: Przyległe cele są ukryte przed tobą.

Niewidoczni: Nie możesz dostrzec stworzeń, które znajdują się na polach innych niż te przylegające do twojego obszaru.

♦ **Całkowicie zakrywające:** Nic nie widzisz. Nie jesteś w stanie dostrzec żadnej istoty, nawet znajdującej się na polu przyległym do ciebie.

Zakrywający teren sprawia, że spotkanie staje się bardziej tajemnicze. Bohaterowie nie widzą, co czyha za rogiem, a ich wrogowie mają odpowiednio dużo miejsca na atak. Zakrywający teren utrudnia ataki na odległość podobnie jak teren blokujący, ale pozwala na większą swobodę ruchów. Spotkania stają się bardziej emocjonujące i nieprzewidywalne.

Zakrywający teren staje się problematyczny, gdy zatrzymuje walkę. Postaci graczy najprawdopodobniej starają się trzymać razem, a jeśli potwory mogą ignorować zakrywające efekty terenu dzięki jakiemś magicznemu efektowi, walka będzie raczej niesprawiedliwa niż ekscytująca.

Przykłady: Mgła, dym, strefy magicznej ciemności.

OSŁANIAJĄCY TEREN

Oslaniający teren zapewnia osłonę, co utrudnia wykonywanie ataków na odległość. Patrz „Osłona” w rozdziale 3 na stronie #43.

Oslaniający teren zmusza istoty atakujące na odległość do poruszania się, jeśli chcą strzelać. Pomaga również stworzeniom w unikaniu ataków na odległość.

Zbyt wiele osłon sprawia, że spotkanie staje się zbyt trudne dla istot atakujących na odległość.

Przykłady: Niskie ściany, sterty gruzu.

TEREN I ROLA

Rola potworów najlepiej wskazują, jak będą wykorzystywały teren. Każda rola preferuje inny rodzaj terenu. Tworząc spotkanie, zastanów się nad potworami, które chcesz wykorzystać, i tym, w jaki sposób teren może ułatwić im walkę.

Metoda naturalna: Wydaje się sensowne, że stworzenia starają się przebywać w sprzyjającym terenie. Jeśli najpierw tworzysz mapę, zastanów się, jak przeciwnik wykorzystałby teren. Jak mógłby inteligentnie rozmieścić swoich popleczników? Nawet dzikie zwierzęta są dostatecznie sprytnie, by skutecznie wykorzystywać teren. Na przykład lwy często czają się przy źródle, gdyż źródło przyciąga spragnione ofiary i blokuje wiele możliwych dróg ucieczki.

Metoda planowania: Jeśli tworzysz spotkania, przede wszystkim skupiając się na przyjemności płynącej z ich rozgrywania, rozpocznij od wyboru potworów i stwórz taki teren, który będzie najbardziej im sprzyjał.

CZATOWNICY

Czatownicy uwielbiają teren zakrywający i obszary wypełnione terenem blokującym. Na ogół potrzebują osłony, żeby mogli ukrywać się przed PG albo uciec z zasięgu drużyny. Czatownicy lubią również szerokie korytarze i teren, gdzie można zaatakować drużynę z wielu stron. Czatownik chce przemknąć się obok obrońcy drużyny, a zatem ciasne przejścia i łatwe do kontrolowania przewężenia nie odpowiadają taktyce takiego potwora.

HARCOWNICY

Harcownicy przypominają w pewnym stopniu czatowników – preferują otwarte przestrzenie, gdzie mogą atakować drużynę z wielu stron. Jeśli jednak teren jest zbyt otwarty, harcownicy nie są w stanie łatwo unikać ataków bohaterów. Dla harcownika najlepszy obszar łączy w sobie teren zakrywający i otwarte przestrzenie – tak jak na przykład kilka połączonych ze sobą pomieszczeń w lochach. Harcownik może zaatakować w jednym pomieszczeniu, by zaraz zniknąć za rogiem i w następnym przygotować kolejne uderzenie.

MANIPULATORZY

Manipulatorzy dobrze się czują w podobnym terenie jak osiłki i żołnierze, ale z jedną istotną różnicą: manipulator woli nieco większe przestrzenie, gdzie jego sojusznicy mogą wykorzystać swoją przewagę nad wrogami. Na zbyt wąskiej przestrzeni manipulator i jego towarzysze-żołnierze nie będą mogli jednocześnie atakować drużyny. Manipulatorzy lubią duże pomieszczenia, ale niekoniecznie długie. W długich obszarach łatwiej jest wrogom atakować z daleka manipulatora i jego sojuszników. Szerokie za to pozwalają wszystkim potworom atakować jednocześnie i sprawiają, że starcie rozgrywa się głównie w zwarcium.

OŚIŁKI I ŻOŁNIERZE

Zarówno osiłki, jak i żołnierze lubią walkę w zwarcium i unikają ataków na odległość. Najbardziej odpowiada im nierówny, gęsty teren, gdzie jest wystarczająco dużo miejsca na walkę wręcz, ale trudno trafić w cel atakiem na odległość. Osiłki i żołnierze lubią również przewężenia, dzięki którym łotrzykom i innym napastnikom trudno jest zejść im od tyłu.

STRZELCY

Te potwory najlepiej czują się na otwartej przestrzeni i trudnym terenie. Otwarta przestrzeń pozwala im atakować drużynę z daleka, a trudny teren zmusza postaci walczące wręcz do poświęcenia drogiego czasu na dotarcie do strzelców. Każdy teren, który blokuje lub utrudnia ruch, nie wpływając przy tym na pole widzenia, sprzyja potworom pełniącym tę rolę. Strzelcy lubią również mieć dostęp do osłony, dzięki której zyskują ochronę przed atakami na odległość.

TWORZENIE PLANU SPOTKANIA

Teren i potwory nie są zawieszane w próżni. Zdolności i taktyka bohaterów, rola spotkania i jego cel w przygodzie wpływają na to, jaki teren jest odpowiedni dla danego spotkania. Plan spotkania – prosty opis, jak ma przebiegać spotkanie – bardzo pomaga w zdecydowaniu, jak dodawać i wykorzystywać teren.

Tworzenie planu spotkania jest bardzo proste. Zaczynj od ustalenia podstawowych cech pola walki i w zależności od nich dobrać potwory i zaprojektuj spotkanie. Pamiętaj o jednym z tych czynników, zastanów się, jaki będzie prawdopodobny przebieg spotkania.

Żałujmy, że głównym przeciwnikiem w twojej przygodzie jest czarodziej i jego czterech ochroniarzy-ogrow. Przeglądając zaklęcia czarodzieja, orientujesz się, że dysponuje wieloma atakami obszarowymi. Jego ochroniarze to osiłki.

Żałuj, że drużyna walczy z nimi w wielkim pomieszczeniu, które nie ma żadnych cech szczególnych. Może przydać się tu bitewna siatka i figurki, dzięki którym łatwiej wyobrazisz sobie, co się dzieje.

Postacie, które specjalizują się w walce w zwarciu, biegną na przód, aby zaatakować czarodzieja, a ogry starają się ich przed tym powstrzymać. Specjaliści od walki na odległość trzymają się z tyłu i próbują pozbyć się czarodzieja. W międzyczasie on korzysta ze swych ataków obszarowych.

Zastanów się, jaki będzie przebieg spotkania, patrząc na nią z punktu widzenia bohaterów i potworów. Zasta-

nów się nad prawdopodobną strategią PG i ich celami, a potem zrób to samo z perspektywy potworów. Czego oczekujesz po obu walczących stronach? Jak będą reagować na działania wroga? Odpowiedz na te pytania, pamiętając o tym, by ułatwić życie potworom i utrudnić je PG. Wtedy stanie się jasne, że:

- ◆ Czarodziej ma problemy z używaniem swoich ataków obszarowych przeciwko PG, którzy walczą w zwarciu z ogromami. Może ich zaatakować, ale w takim wypadku prawdopodobnie zrani również swoich podwładnych.
- ◆ Ogry potrzebują miejsca, żeby mogły otoczyć drużynę, ale jeśli pomieszczenie będzie zbyt duże, PG będą mogli wyminąć ogrow i dobiec do czarodzieja.
- ◆ Należy albo zapewnić czarodziejowi osłonę przed atakami na odległość, albo ułatwić ogromowi zaatakowanie PG atakujących na odległość.

Po kolei rozważ wszystkie problemy, które mogą się pojawić, i przemyśl, jak możesz wykorzystać teren, aby je rozwiązać. Poniżej znajdziesz przykładowe utrudnienia, które możesz wprowadzić.

- ◆ Ogry muszą mieć miejsce na manewry, więc daj im na to dużo otwartej przestrzeni.
- ◆ Możesz zamiast tego dać im ścieżkę, która pozwoli im na manewry wokół drużyny. Na przykład przejście prowadzące do miejsca spotkania tworzy pętlę, rozgałęziając się na wschód i na zachód. Większość ogrow



czeka na rozstajach, a dwa z nich biegają tym korytarzem, którego nie wybrali PG.

- ♦ W przeciwieństwie do ogrów czarodziej chciałby, by prowadziła do niego tylko wąska ścieżka. Teren opóźniający, taki jak wąski mostek nad przepaścią, utrudnia dostęp do czarodzieja. Dodatkowo jeden z ogrów może zająć na nim pozycję i zmusić PG do walki z nim, jeśli będą chcieli dotrzeć do czarodzieja. Jedno miejsce z opóźniającym terenem powinno wystarczyć.

Tworzenie planu to cykliczny proces. Kilka razy przemyśl scenariusz, zastanawiając się, jak PG i potwory będą reagować na teren, który rozwiązuje wcześniejsze problemy, aż wreszcie uda ci się osiągnąć doskonałe połączenie wyzwań i komplikacji. W powyższym przykładzie przemyśl spotkanie jeszcze raz z elementami terenu wspomnianymi powyżej. Czy spotkanie jest ciekawe? Co jeszcze chciałbyś dodać?

WŁAŚCIWA KOMBINACJA TERENÓW

Urozmaicenie spotkania przy pomocy terenu to rodzaj sztuki. Dopiero po spotkaniu i podczas niego, gdy widzisz, czy sprawy potoczyły się tak, jak chciałeś, możesz ocenić, czy podjąłeś dobre decyzje. Doświadczenie jest twoim najlepszym doradcą. Pamiętaj o następujących rzeczach, by używać terenu jak najlepiej:

1. **Teren ma cel.** Czasami teren ma po prostu wyglądać fajnie, a czasem jego głównym zadaniem jest spowolnienie drużyny. Upewnij się, że każda część obszaru spotkania służy jakiemuś celowi.

2. **Teren zachęca do dokonywania wyborów.** Czy PG zaczną od walki z goblinami nadciągającymi korytarzem, a może skupią się na kacie bugbearze? Jeśli podczas każdej walki PG są po jednej stronie pomieszczenia, a potwory po drugiej, gra szybko staje się nudna. Twórz obszary, w których PG i potwory mogą dotrzeć do wrogów na wiele różnych sposobów.

3. **Teren zachęca do poruszania się.** Pozostałości muru zapewniają osłonę przed atakiem beholdera. Ogr biegnie w stronę mechanizmu zamykającego kraty, i jeśli PG nie uda się go powstrzymać, zostaną uwięzieni w lochu. Każdy rodzaj terenu powinien zachęcać bohaterów i potwory do przybliżania się lub oddalania od niego. Na przykład łatwa do obrony pozycja, taka jak ciasne przejście, będzie atrakcyjna dla PG, gdy wrogowie mają przewagę liczebną. Jeśli z kolei PG są liczniejsi niż potwory, będą chcieli przenieść walkę na otwartą przestrzeń. Jeśli obie strony stoją w miejscu, wymieniając ciosy runda po rundzie, oznacza to, że twój teren nie spełnia swojego zadania.

4. **Teren sprawia, że walki stają się ciekawsze.** Gracze powinni pamiętać teren spotkania równie dobrze jak grasujące na nim potwory. Dzieje się tak częściowo z powodu roli, jaką teren odgrywa w planowaniu taktyki, ale twoje opisy również są bardzo ważne. Postaraj się, żeby miejsce walki zostało zapamiętane. Wykorzystanie standardowego gruzu jest łatwe w użyciu, ale spotkanie

w świątyni Toroga będzie bardziej emocjonujące, jeśli podłoga świątyni będzie pokryta stertami starożytnych, potrzaskanych czaszek. Działanie mechaniczne takiego terenu będzie takie samo jak zwykłego gruzu, ale dzięki niemu do nastroju spotkania wkrada się element grozy.

PRZYKŁADOWY ZWYCZAJNY TEREN

Trudnym terenem mogą być strome schody w lochu albo ruchome piaski na smaganej wiatrem plaży. Ten podrozdział daje wskazówki, jak przyporządkowywać kategorie terenu do rzeczy, na które bohaterowie zwykle natrafiają podczas swoich przygód.

Teren a test umiejętności lub atrybutów: Kiedy teren wymaga testu umiejętności lub atrybutu, wykorzystaj tabelę Stopień Trudności według poziomu (strona #42), aby ustalić ST odpowiedni dla poziomu bohaterów. W niektórych przykładach poniżej pojawia się ST wyłamania drzwi albo otwierania zamków oraz poziom, na którym postać powinna być w stanie wyłamać drzwi przy pomocy testu Siły o średnim poziomie trudności. Ten poziom jest dobrą wskazówką przy projektowaniu podziemi. Nie umieszczaj żelaznych drzwi w lochach stworzonych dla bohaterów 10. poziomu, chyba że chcesz, by było im trudno się przez nie przedostać.

WYSTRÓJ PODZIEMI

Wystrój podziemi to kategoria zawierająca wszystkie zwyczajne elementy terenu, które można znaleźć w lochach.

Ściany: Większość ścian w lochach jest zrobiona z kamienia albo wykuta w skale. Bohaterowie mogą wykonać test Atletyki, aby wspiąć się na ścianę, lub przebić się przez nią przy pomocy niesamowicie trudnego testu Siły.

ST WSPINANIA SIĘ I PRZEBIJANIA ŚCIAN

Ściana	ST wspinaczki	ST przebicia się
Kamienna ściana (30 cm gr.)	20	35
Ociosana ściana skalna (1 m gr.)	20	43
Naturalna ściana skalna (1 m gr.)	10	43
Drewniana ściana (15 cm gr.)	30	26

Drzwi: Otwieranie drzwi to pomniejsza akcja lub standardowa akcja, jeśli są zatrzaśnięte i wymagają testu Siły. Drzwi mogą być zamknięte na zamek albo mogą mieć otwór, dzięki czemu wszyscy, którzy przezeń strzelają, mają nadzwyczajną osłonę.

ST TESTÓW SIŁY PRZY WYŁAMYWANIU DRZWI

Test Siły	ST	Poziom
Wyłamanie drewnianych drzwi	16	3.
Wyłamanie zabarykadowanych drzwi	20	9.
Wyłamanie kamiennych lub żelaznych drzwi	25	18.
Wyłamać adamantowych drzwi	29	29.
Wyłamanie portalu mocy	38	-

Bohaterowie mogą otwierać zamknięte drzwi przy pomocy testu Złodziejstwa - zamiast je wyłamać, otwie-

rają zamek. Jest to standardowa akcja będąca częścią próby umiętności - patrz „Otwieranie zamków” na stronie #189 *Podręcznika gracza*.

Kraty: Krata to metalowa brama, która zatrząskuje się tak jak drzwi lub zostaje opuszczona z sufitu. Zapewnia osłonę, a test Siły pozwala bohaterowi ją otworzyć albo podnieść.

ST OTWIERANIA KRAT

Test Siły	ST	Poziom
Wyważenie drewnianej kraty	23	15.
Wyważenie żelaznej kraty	28	26.
Wyważenie adamantowej kraty	33	30.+

Ukryte drzwi i zapadnie: W ciasnym lochu niektóre przejścia są zamaskowane w ścianach, podłodze czy suficie. Dostatecznie trudny test Percepcji pozwala PG dostrzec typową wersję jednego z takich przejść. Takie miejsca doskonale nadają się na kryjówkę dla potworów szykujących zasadzkę albo na miejsce ukrycia skarbów.

Niewielkie rzeźby i filary: Te elementy podziemi są trudnym terenem i zapewniają osłonę. Możesz przechodzić przez ich pola, ponieważ są na tyle małe, że można się obok nich przesuwać.

Duże rzeźby i filary: To jest blokujący teren. Zwykle duża rzeźba czy filar całkowicie wypełnia jedno lub więcej pól.

Gobeliny i zasłony: Przejście przez gobelin albo zasłonę oddzielającą część pomieszczenia kosztuje 1 pole ruchu. Gobeliny i zasłony blokują pole widzenia.

Schody: Schody są trudnym terenem, chyba że stopnie są bardzo szerokie lub ich nachylenie jest niewielkie.

Sadzawki: Płytkie sadzawki, sięgające bohaterom najwyżej do pasa, to trudny teren. Bohaterowie muszą wykonać test Atletyki, aby przepłynąć przez głębsze sadzawki.

Drabiny: Bohaterowie mogą wejść na drabinę bez wykonywania testu Atletyki. Wchodząc lub schodząc z drabiny, postać porusza się z połową swojej zwykłej szybkości.

Półki i platformy: Niskie półki lub platformy (sięgające bohaterom niżej niż do pasa) to trudny teren. Żeby wskoczyć lub wejść na wyższe, wymagany jest test Atletyki.

NISZCZENIE PRZEDMIOTÓW

Przedmioty, tak jak bohaterowie, mają punkty wytrzymałości i obrony (oprócz Woli; patrz Niepodatności i podatności przedmiotów, poniżej).

KP, Wytrzymałość i Refleks obiektu zależą całkowicie od jego rozmiaru (jak wynika z poniższej tabeli, bardzo łatwo trafić w przedmiot; tak łatwo, że wielu MP po prostu pomija test ataku, chyba że sytuacja jest wyjątkowo dramatyczna).

Punkty wytrzymałości przedmiotu zależą od dwóch rzeczy: jego rozmiarów i materiału, z którego jest zrobiony. Na ogół większe i grubsze przedmioty mają więcej punk-

WŁAŚCIWOŚCI PRZEDMIOTU

Rozmiar przedmiotu	KP/Refleks	Wytrw.	Bazowe PW	Przykład
Malutki	10	5	5	Butelka, książka
Mały	8	8	10	Skrzynia ze skarbami, kajdany
Średni	5	10	20	Drzwi, rzeźba
Duży	4	12	40	Wóz, drzwi do skarbcza
Ogromny	3	15	100	Wielka rzeźba
Kolosalny	2	20	200	Jeszcze większa rzeźba

Materiał lub budowa	Modyfikator punktów wytrzymałości
Bardzo delikatny	× 0,25
Delikatny/Skomplikowany	× 0,5
Wzmocniony	× 1,5
Papier lub tkanina	× 0,1
Szkoło lub lód	× 0,25
Skóra (wyprawiona lub nie)	× 0,5
Drewno	brak
Kamień	× 2
Żelazo lub stal	× 3
Adamantyt	× 5

tów wytrzymałości niż mniejsze i cieńsze. Przedmioty wykonane z kamienia lub metalu mają więcej punktów wytrzymałości niż te zrobione z drewna lub szkła.

Jest wiele wyjątków od tej reguły. Duży przedmiot, który ma wiele delikatnych, ruchomych części, może mieć mniej punktów wytrzymałości niż taki, który jest mniejszy, ale bardziej solidny - potrzeba mniej obrażeń, by całkowicie uniemożliwić używanie tego pierwszego.

Aby ustalić punkty wytrzymałości przedmiotu, najpierw ustal jego rozmiar w tabeli Właściwości przedmiotu poniżej. Następnie zastosuj wszelkie modyfikatory wynikające z materiału, z którego jest wykonany, i budowy. Jeśli pasuje więcej niż jeden modyfikator, nie ma

IMPROWIZOWANE EFEKTY TERENU

Gra D&D byłaby trudna do ogarnięcia, gdybyśmy próbowali opisać wszelkie możliwe rodzaje przeszkód i terenu. Jeśli chcesz wykorzystać teren, który nie został opisany w tym rozdziale, posłuż się przykładami stąd jako wskazówkami. Nie obawiaj się wymyślić czegoś na podstawie logicznej interpretacji tego, co powinno się wydarzyć.

Znajdź coś podobnego: Przejrzyj przykładowy teren, znajdź coś najbardziej podobnego, wykorzystaj odpowiednie zasady.

Dodatkowy koszt ruchu: Jeśli trudno wejść lub przejść przez twój teren, zwiększ liczbę pól ruchu wymaganych do przejścia przezeń o 1, 2 lub 3.

Testy umiętności i atrybutów: Czy postaci może nie powieść się próba wejścia na pole? Jeśli tak, poproś o odpowiedni test. Atletyka pasuje do przeszkód, które można pokonać, skacząc lub wspinając się na nie, a Akrobatyka odpowiada tym, które wymagają zręczności i zwinności. Skorzystaj z tabeli Stopień Trudności według poziomu (strona #42).

znaczenia, w jakiej kolejności je stosujesz. Na przykład duża, żelazna, skomplikowana maszyna powinna mieć około 60 punktów wytrzymałości (40 za duży rozmiar, x3 za żelazo, x0.5 za skomplikowaną budowę).

Przedmiot sprowadzony do 0 punktów wytrzymałości zostaje zniszczony lub w inny sposób staje się bezużyteczny. Możesz zdecydować, że przedmiot wciąż jest mniej lub bardziej w całości, ale stał się bezużyteczny – na przykład drzwi wyłamane z zawiasów albo połamana w środku skomplikowana maszyna.

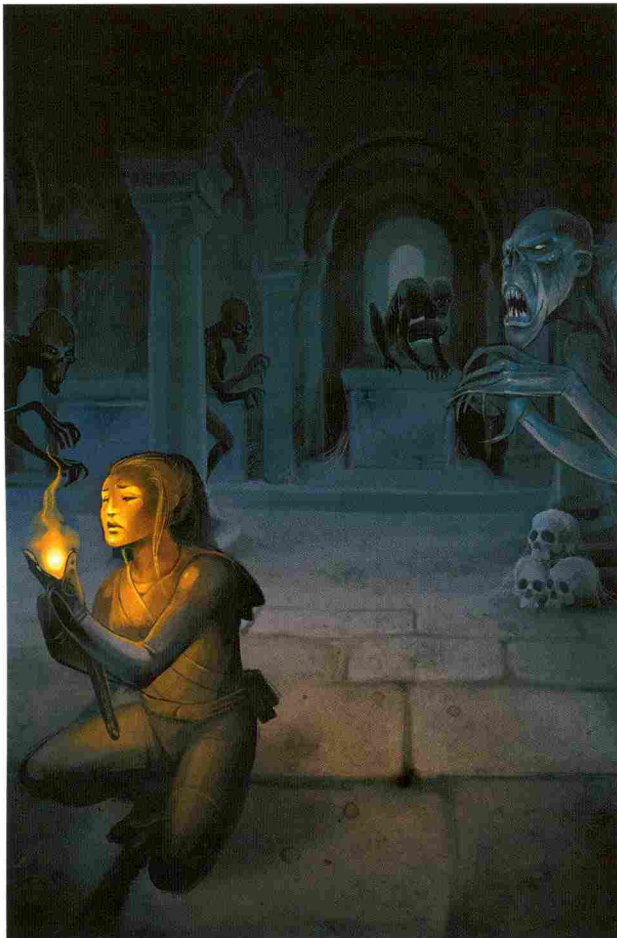
NIEPODATNOŚCI I PODATNOŚCI PRZEDMIOTÓW

Na ogół nie ma znaczenia, jaki rodzaj ataku zastosujesz przeciwko przedmiotowi: obrażenia to obrażenia. Jednak jest kilka wyjątków.

Wszystkie przedmioty są odporne na obrażenia od trucizny, psychiczne oraz nekrotyczne.

Przedmioty nie mają Woli oraz są odporne na ataki wymierzone w Wolę.

Niektóre niezwykle materiały są wyjątkowo odporne na niektóre lub wszystkie rodzaje obrażeń. Ponadto możesz zdecydować, że niektóre rodzaje obrażeń są wyjątkowo skuteczne przeciwko pewnym przedmiotom i przyznać przedmiotom podatność na odpowiedni rodzaj obrażeń. Na przykład zasłona z tafty albo sterta suchego papieru mogą mieć podatność 5 na ogień, ponieważ każda iskra może je zniszczyć.



TEREN NA ZEWNĄTRZ

Czy to gęsty las, czy spalona słońcem pustynia, bohaterowie muszą zmierzyć się z różnorodnymi warunkami w dziczy.

Drzewa: Drzewa to trudny teren, który zapewnia osłonę. Duże drzewa to blokujący teren.

Poszycie: Niskie, gęste drzewa, niewielkie rośliny i inne elementy poszycia leśnego to trudny teren.

Gałęzie, liście i pnącza: Gałęzie, liście i pnącza, które zasłaniają światło, są zakrywającym terenem, jeśli znajdują się na tyle nisko, by utrudniać widzenie. Tego typu roślinność może być również trudnym terenem, jeśli gałęzie są grube lub trudno je przesunąć.

Piasek i żwir: Miękki, ruchomy piasek lub żwir to trudny teren. Twardy piasek lub żwir to normalny teren.

Wzgórze: Zbocze to trudny teren, choć łagodne albo niskie wzniesienia to na ogół normalny teren.

Łódź: Śliskie obszary lodu to trudny teren. Możesz również wymagać od bohaterów testu Akrobatyki, jeśli chcą uniknąć przewrócenia się. Znajdź odpowiedni ST w „Balansowaniu”, w opisie umiejętności Akrobatyka w *Podręczniku gracza* (strona #180).

Bagno: Bagno to połączenie płytkich sadzawek oraz błota. Jest to trudny teren.

TEREN ZABUDOWANY

Fortyfikacje buduje się po to, aby odpierać ataki – dzięki temu mają one wiele interesujących zastosowań taktycznych.

Ulice: Najlepiej utrzymane ulice to normalny teren, ale w gorszych dzielnicach z powodu braku konserwacji nawierzchni mogą być trudnym terenem.

Okna: Okna zapewniają pole widzenia oraz osłonę. Otworzenie okna to pomniejsza akcja, a dla stworzeń, które się w nim zmieszczą, przejście przez okno kosztuje 1 dodatkowe pole ruchu.

Szczeliny strzeleckie: Szczeliny strzeleckie to niewielkie otwory, zaprojektowane dla łuczników. Mają zapewniać im najlepszą możliwą osłonę, która nie uniemożliwia strzelania. Szczelina daje stworzeniu atakującemu na odległość nadzwyczajną osłonę i jednocześnie pozwala bez zakłóceń obejrzeć pole bitwy. Strzelający ustala osłonę celu przy pomocy pola bezpośrednio na zewnątrz szczeliny.

Otwór w suficie: W przypadku otworów w suficie stosuje się te same zasady co w przypadku szczelin strzeleckich, ale umieszczone są na suficie pomieszczenia, by łucznicy mogli ostrzeliwać wrogów znajdujących się poniżej.

Rampy: Wąskie rampy to trudny teren. Możesz również wymagać od postaci testu Akrobatyki, jeśli chcą uniknąć upadku. Znajdź odpowiedni ST w „Balansowaniu”, w opisie umiejętności Akrobatyka w *Podręczniku gracza* (strona #180).

Meble: Wejście na stół lub krzesło kosztuje 1 dodatkowe pole ruchu. Zejście nie ma dodatkowych kosztów. Bohater może również wpełznąć pod stół, dzięki czemu zyskuje osłonę przed stojącymi wrogami.

ŹRÓDŁO ŚWIATŁA

Wiele lochów i jaskiń jest przynajmniej częściowo oświetlonych – w końcu tylko niektóre potwory czują się dobrze w całkowitej ciemności. Tabela Przykładowych źródeł światła poniżej wymienia zarówno zwyczajne, jak i magiczne źródła światła (rozwija informacje zawarte w tabeli w *Podręczniku gracza* na stronie #262). Tabela opisuje promień (w polach) światła, jego jasność oraz czas trwania oświetlenia. Możesz zmieniać te wartości według uznania zgodnie ze specyficznymi cechami twojego terenu.

Ostatnie wiersze tabeli opisują światło emitowane przez stworzenia ogniste – na przykład żywiołaki ognia, piekielne ogary oraz immolithy. Tylko stworzenia składające się z ognia (w tym większość stworzeń ze słowem kluczowym „ogień” w nazwie) emitują tyle światła.

PRZYKŁADOWE ŹRÓDŁA ŚWIATŁA

Źródło	Promień	Jasność	Czas trwania
Świeca	2	słabe	1 godzina
Pochodnia	5	jasne	1 godzina
Latarnia	10	jasne	8 godzin/pół litra
Ognisko	10	jasne	8 godzin
Słoneczny pręcik	20	jasne	4 godziny
Fosforyzujące grzyby	10	słabe	nieograniczony
Kocioł ofiarny	10	jasne	8 godzin
Kominiek/piec	5	jasne	8 godzin/ładunek paliwa
Kuźnia	2	jasne	8 godzin/ładunek paliwa
Magma	40	jasne	nieograniczony
Małutkie stworzenie ognia	2	jasne	nieograniczony
Małe stworzenie ognia	5	jasne	nieograniczony
Średnie stworzenie ognia	10	jasne	nieograniczony
Duże stworzenie ognia	20	jasne	nieograniczony
Ogromne lub kolosalne stworzenie ognia	40	jasne	nieograniczony

WZROK I SPECJALNE ZMYŚLY

Wiele stworzeń widzi w ciemnościach o wiele lepiej niż ludzie. Niektóre widzą nawet wtedy, gdy nie dociera do nich żadne światło. Inne radzą sobie po ciemku, używając innych zmysłów – świetnego słuchu, wyczulenia na wibracje i ruchy powietrza albo niezwykle silnegowęchu.

Normalny wzrok: Stworzenia, które mają normalny wzrok, widzą normalnie w jasno oświetlonych obszarach. Obszary słabo oświetlone są umiarkowanie zakryte. Obszary pogrążone w ciemnościach są całkowicie zakryte.

Widzenie w słabym świetle: Stworzenia, które widzą w słabym świetle, widzą normalnie w obszarach z jasnym i słabym światłem. Obszary pogrążone w ciemnościach są całkowicie zakryte.

Widzenie w ciemnościach: Widzenie w ciemnościach pozwala na normalne widzenie niezależnie od oświetlenia.

Ślepowidzenie i wyczuwanie drgań: Stworzenia, które dysponują ślepowidzeniem lub wyczuwaniem drgań, ignorują zakryte pola i niewidzialność w zasięgu działania tych zdolności. Mogą widzieć stworzenia w zasięgu wzroku niezależnie od tych zdolności. Poza zasięgiem korzystają ze wzroku (chyba że są ślepe).

PRZYKŁADOWY TEREN FANTASTYCZNY

Świat D&D jest pełen magii, a dzięki jej mocy powstaje niezwykły teren. Gigantyczne pajęczyny osnuwają starożytne przejścia. Energia żywiołów przenika jaskinię, wzmacniając zaklęcia oparte na ogniu.

Stopień, testy umiejętności i testy atrybutów:

W poniższych przykładach zwrot „na stopień” jest używany, by pokazać, jak można skalować dany efekt. Pomnóż wartość na stopień przez jeden w przypadku stopnia heroicznego, dwa w przypadku stopnia doskonałości i trzy w przypadku stopnia epickiego. Jeśli element ukształtowania terenu daje premię +1 do testów ataku na stopień, premia wynosi +1 na stopniu heroicznym, +2 na stopniu doskonałości i +3 na stopniu epickim.

Teren jest skalowalny, aby miał znaczenie także na wyższych poziomach, gdy PG i potwory będą dysponować wyższymi premiami do ataku i większą liczbą punktów wytrzymałości. To element równowagi gry, który dodatkowo odzwierciedla większą magiczną moc obecną w lokacjach na stopniu doskonałości albo epickim.

CHMURA ZARODNIKÓW

Teren, na którym znajdują się dziwne grzyby z Podmroku, jest normalnym terenem, ale gdy tylko stworzenie wejdzie na ich pole, uwalniają gęstą chmurę zarodników. Wtedy pole chmury zapewnia ukrycie (patrz strona #281 *Podręcznika gracza*) na 5 minut. Po uwolnieniu chmury pole nie może zrobić tego ponownie przed upływem 24 godzin.

CHWYTNY SZLAM

Ta czarna, kleista maź żywi się insektami i robactwem Podmroku. Unieruchamia swoje ofiary i trawi je powoli. Nie jest zagrożeniem dla większych istot, ale jego kleista powierzchnia może uwięzić stworzenie. Chwytny szlam to trudny teren. Wykorzystaj tabelę ST według poziomu (strona #42), by ustalić ST testu Atletyki odpowiednie dla poziomu bohaterów. W przypadku porażki w teście stworzenie wchodzi na pole szlamu, ale jego ruch natychmiast się kończy.

DŁAWIĄCY MRÓZ

Dławiący mróz znajduje się w najgłębszych jaskiniach dalekiej północy i w leżach stworzeń żywiołu lodu. Ta delikatna, biała mgiełka krzepnie w gruby lód, gdy stworzenia albo inne źródła ciepła w nią wchodzi. Za każdym razem, gdy stworzenie wchodzi na pole dławiącego mrozu, ponosi karę -1 do szybkości. Wykorzystując akcję

ruchu, może zniwelować tę karę. Stworzenia, które mają słowo kluczowe „lód” w nazwie, są niewrażliwe na ten efekt.

ILUZE

Iluzje mogą udawać dowolny teren. Stworzenia, które zorientują się, że dany obiekt jest iluzoryczny, ignorują jego efekty, a te, które nie przejrzały ułudy, reagują na niego tak, jakby był rzeczywisty. Wykorzystaj pasywny test Wnikliwości, aby ustalić, czy bohaterowie zauważyli, że coś jest nie tak, ale nie pozwalaj im na aktywny test bez dobrego uzasadnienia. Kiedy już bohater ma prawo do podejrzeń, może wykonać test Wnikliwości jako pomniejszą akcję, żeby przejrzeć iluzję. Wykorzystaj tabelę ST według poziomu (strona #42) do ustalenia ST odpowiedniego dla poziomu bohaterów i trudności, jaka według ciebie pasuje do danej iluzji.

Iluzje nie zadają prawdziwych obrażeń, a wejście z nimi w interakcję może ujawnić ich prawdziwą naturę. Na przykład bohater, który wejdzie na pole z iluzorycznym dołem, nie spadnie. W tym momencie bohater orientuje się, że dół jest jedynie iluzją.

ILUZORYCZNA ŚCIANA

Iluzoryczna ściana blokuje pole widzenia. Stworzenia mogą przejść przez nią bez żadnych kar, choć naturalnie te, które wierzą w iluzję, raczej nie będą próbowały tego zrobić. Niektóre iluzoryczne ściany działają jak lustro weneckie – są przezroczyste z jednej strony (pozwalając na oglądanie stworzeń po drugiej stronie ściany), a z drugiej wyglądają jak zwyczajna ściana (blokują pole widzenia).

KRWAWA SKAŁA

Miejsce, gdzie odbywały się rytualne ofiary, wielka rzeź albo inne straszliwe wydarzenie. Duch śmierci unosi się nad krwawą skałą. Stworzenie, które stoi na polu krwawej skały, może osiągnąć krytyczne trafienie przy naturalnym wyniku rzutu kostką wysokości 19 lub 20.

KRYSTAŁ LUSTRZANY

Kryształ lustrzany powoduje, że przestrzeń zakrzywia się i wygina na najdziwniejsze sposoby. Istota stojąca na lustrzanym kryształach może spojrzeć w dół i zobaczyć wszystkie inne pola pokryte kryształami lustrzanymi w promieniu 20 pól. Stworzenia mogą atakować na odległość przez pola kryształów lustrzanych, celując w dowolne stworzenie na polu z kryształami lub przylegającym do innego pola kryształów. Odległość do stworzenia atakowanego poprzez kryształ lustrzany wynosi 1 pole.

MAGNETYT

Ta dziwna skała drastycznie zwiększa wagę wszystkich przedmiotów. Jest to trudny teren. Jeśli na linii ataku na odległość znajduje się magnetyt, taki atak ma karę -2 do testów ataku.

PAJĘCZE SIECI

Pajęczyny stworzone przez ogromne pająki to trudny teren. Postać, która wejdzie w pajęczą sieć, musi wykonać test Atletyki lub Akrobatyki. W przypadku porażki zostaje unieruchomiona. Stworzenia uwięzione w sieci mogą wykorzystać wymknięcie się, aby się uwolnić. Wykorzystaj tabelę ST według poziomu (strona #42), by ustalić ST odpowiedni dla poziomu bohaterów. Pajęczyny zapewniają również ukrycie.

PORTALE

Portale to magiczne bramy, które przenoszą bohaterów z miejsca na miejsce. Stworzenie, które wchodzi na pole portalu, natychmiast przemieszcza się na pole docelowe. Pole docelowe może być również portalem, co umożliwia ruch w dwie strony. W takim przypadku stworzenie automatycznie przemieszcza się na pole przylegające do docelowego.

SŁUP ŻYCIA

Ten wysoki, kamienny słup jest wypełniony energią życiową. Każde stworzenie, które rozpoczyna swoją turę na polu przylegającym do niego odzyskuje 5 punktów wytrzymałości na stopień.

SZLAM JASKINIOWY

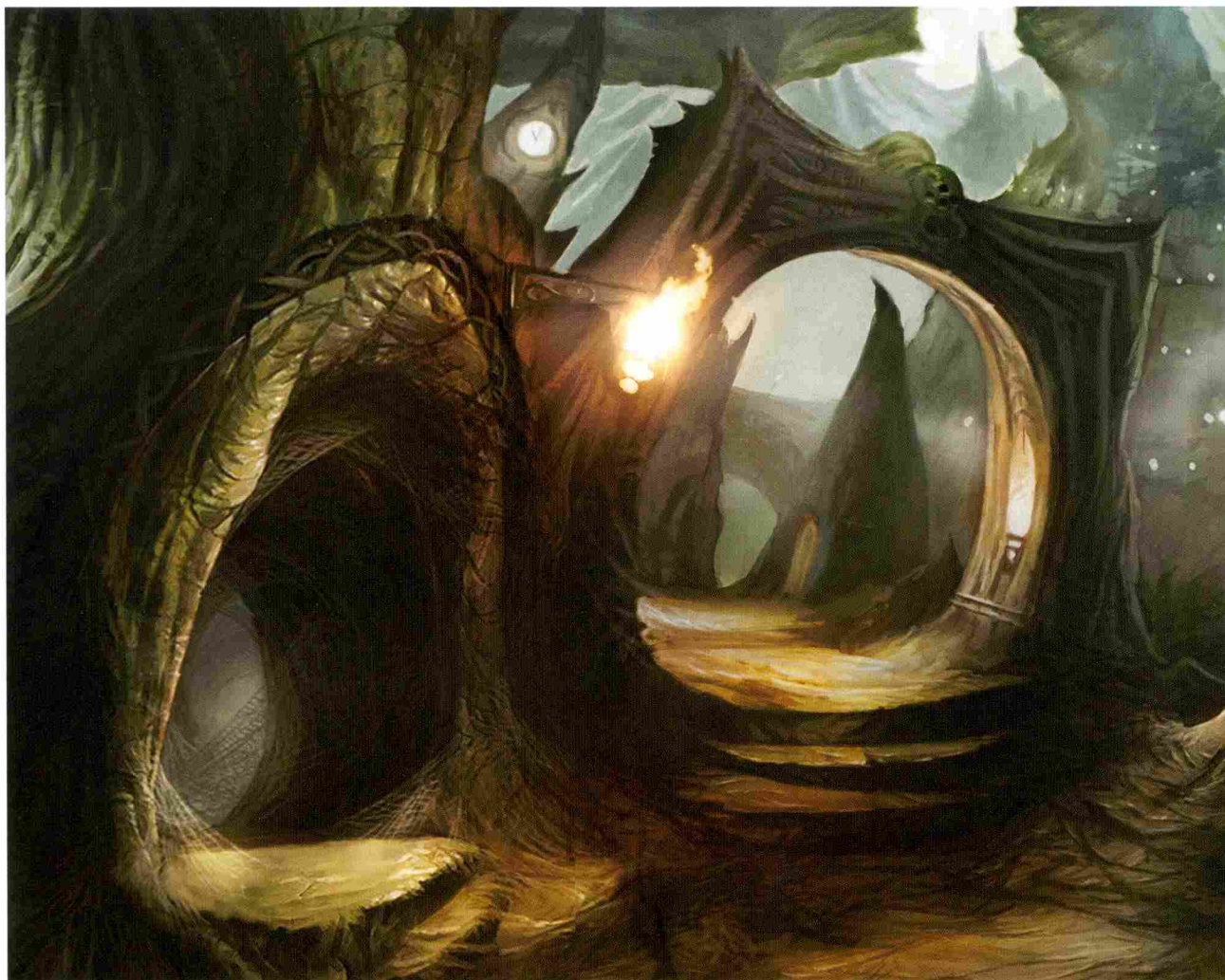
Ta cienka warstwa błękitnego szlamu jest niegroźna, ale wyjątkowo śliska. Stworzenie, które wchodzi na pole wypełnione szlamem jaskiniowym, musi odnieść sukces w teście Akrobatyki, w przeciwnym razie upada. Wykorzystaj tabelę ST według poziomu (strona #42), aby ustalić ST odpowiednie dla poziomu bohaterów.

ŚLIZGAWKA

Ślizgawka to powierzchnia pokryta śliską substancją. Zaprojektowano ją, aby postaci mogły dzięki niej szybko przemieszczać, jednak wiąże się z tym ryzyko upadku. Ślizgawka to trudny teren. Bohater, który wchodzi na ślizgawkę, musi wykonać test Akrobatyki. Wykorzystaj tabelę ST według poziomu (strona #42), by ustalić ST testu Akrobatyki odpowiedni dla poziomu bohaterów. Stworzenie, któremu ten test się nie powiedzie, natychmiast przemieszcza się na koniec ślizgawki, upada i kończy swój ruch.

ŚWIĘTY KRĄG

Święty krąg jest poświęcony konkretnemu bóstwu i wypełniony jego boską energią. Stworzenie, które ma ten sam charakter co bóstwo, zyskuje premię +2 do testów ataku, gdy znajduje się wewnątrz kręgu. Święty krąg na ogół wypełnia obszar 3 na 3 pola.



TRAWA CZEPNA

Ta gęsta, wytrzymała trawa rośnie w głębinach kniei Feerii albo w miejscach, gdzie jej magia przenika do materialnego świata. Stworzenie, które upadnie na polu trawy czepnej, musi wykonać test Siły, aby wstać. Wykorzystaj tabelę ST według poziomu (strona #42), by ustalić ST odpowiednie dla poziomu bohaterów.

WIR

Wiry powstają w obszarach wypełnionych energią żywiołów (często w wodzie lub w powietrzu). Wir przyciąga stworzenia do siebie (jest to efekt przesunięcia). Stworzenie, które wchodzi w wir przemieszcza się w stronę ustaloną przez siłę wiru, od której też zależy odległość, o jaką się przemieści. Stworzenie w wirze może walczyć z wiatrem, wydając pola ruchu, aby zmniejszyć odległość, na jaką przesuwa je wiatr. Tylko jeden wir może jednocześnie wpływać na bohatera. Jeśli wiatr przesunie stworzenie przez albo na inne pole z wirem, to drugie pole nie wywołuje żadnego efektu. Wir może również przesuwać stworzenia w górę. Stworzenie, które kończy swoją turę na zewnątrz pola z wirem i ponad ziemią, spada (jeśli nie lata - patrz „Latanie”, strona #47).

ŹRÓDŁO MOCY

Dzięki mocy innych płaszczyzn, obecności potężnego artefaktu albo innego czynnika ten teren wzmacnia pewien rodzaj ataków. Wybierz jedno słowo kluczowe mocy, na przykład ogień, urok lub tajemna. Ataki, które mają to słowo kluczowe, mają premię +5 do obrażeń na stopień.

ŻAROWY MECH

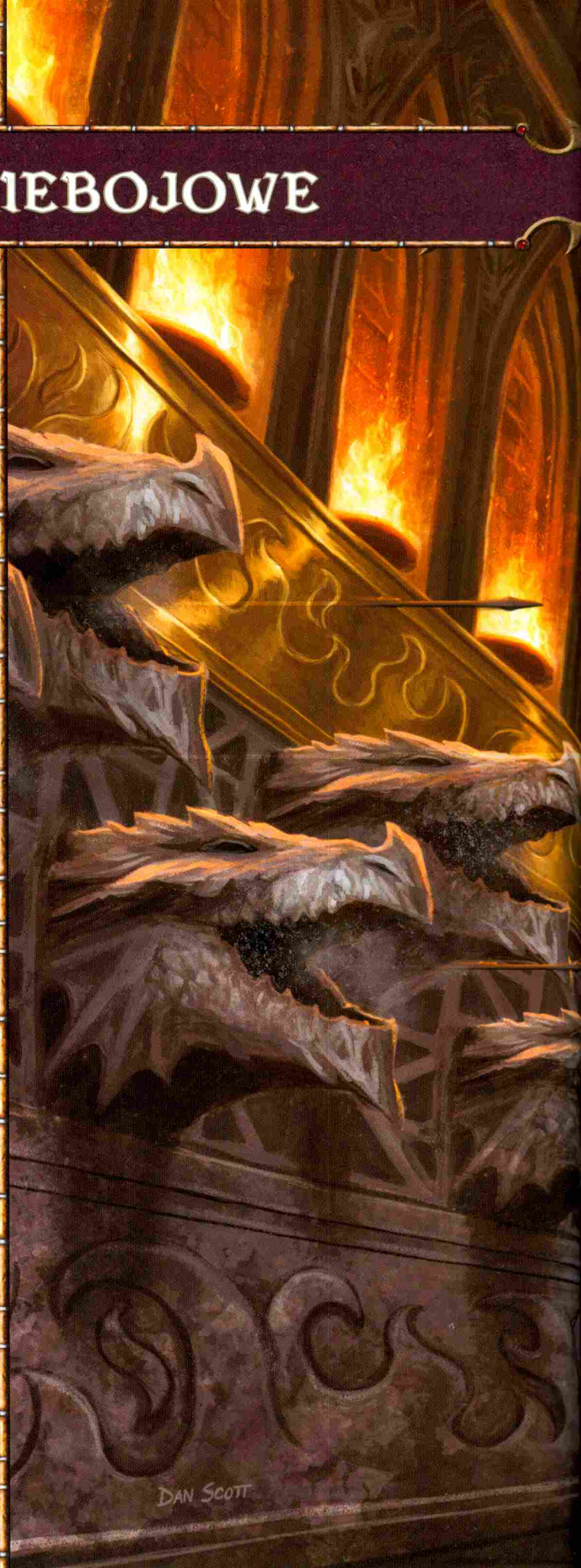
Żarowy mech to niezwykła forma życia rodem z Podmroku, która jest przydatnym składnikiem przy tworzeniu niegasnących pochodni i ognistych pręcików. Jest wyjątkowo łatwopalny i daje jasny płomień. Postać na polu żarowego mchu odnosi dodatkowe 5 obrażeń od wszystkich ognistych ataków i ma karę -4 do rzutów obronnych mających na celu zakończenie nawracających obrażeń od ognia.

SPOTKANIA NIEBOJOWE

ŻADNA GRA D&D nie składa się jedynie z walki. Potrzeba innych wyzwań, by urozmaicić i ubarwić przygody. Czasem owe wyzwania są połączone ze spotkaniami bojowymi, dzięki czemu walka staje się bardziej interesująca, a gracze mogą zmierzyć się z niecodziennymi problemami strategicznymi. W innych sytuacjach spotkanie w całości dotyczy umiejętności postaci i interakcji społecznych. Ten rozdział będzie twoim przewodnikiem po prowadzeniu i tworzeniu spotkań, które zawierają próby umiejętności, łamigłówek, pułapki i zagrożenia.

W tym rozdziale znajdziesz następujące działy:

- ◆ **Próby umiejętności:** Kiedy bohaterowie w odpowiedzi na zmieniające się warunki wykonują testy umiejętności, których powodzenie jest niepewne, są w trakcie próby umiejętności. Poszukiwanie świątyni ukrytej w dżungli albo przekonanie księcia, by wysłał wsparcie obrońcom przełęczy, mogą być spotkaniami z próbą umiejętności opierającymi się na zupełnie różnych umiejętnościach. Naucz się prowadzić próby umiejętności, tworząc własne na podstawie przedstawionych poniżej wskazówek, i dowiedz się, w jaki sposób łączyć próby umiejętności ze spotkaniami bojowymi, aby stworzyć sytuacje godne zapamiętania.
- ◆ **Łamigłówki:** W niektórych przygodach D&D pojawiają się łamigłówki. Niektórzy MP uważają, że łamigłówki powinny być wyzwaniem dla bohaterów i traktują je jako rodzaj próby umiejętności. Inni uważają łamigłówki za wyzwanie dla graczy i odpowiada im różnorodność i bezpośredniość łamigłówek, które może rozwiązywać jedna osoba lub cała grupa. Wykorzystaj łamigłówki na jeden z tych sposobów.
- ◆ **Pułapki i zagrożenia:** Pułapki i zagrożenia to nieożywione zagrożenie dla życia, zdrowia fizycznego i psychicznego oraz ducha bohaterów. Pełnią podobną rolę jak potwory w spotkaniach, a czasem są jedynym elementem spotkania. Naucz się korzystać z pułapek i zagrożeń i z wielu przykładów wybierz te, które zastosujesz w grze bezpośrednio lub z pewnymi modyfikacjami.





Audycja u księcia, tajemniczy zestaw symboli w ukrytej komnacie, przedzieranie się przez Las Neverlight – to wszystko wyzwania, które testują umiejętności zarówno postaci, jak i graczy. Różnica pomiędzy spotkaniem bojowym a próbą umiejętności nie polega na tym, że w pierwszym występuje fizyczne zagrożenie, a w drugim nie, ani na tym, że raz gracze wykonują testy ataków, obrażeń i wykorzystują moce, a raz nie. Różnica polega na tym, jak spotkanie odpowiada na działania PG.

Próby umiejętności mogą tworzyć całą akcję w danym spotkaniu albo mogą być częścią spotkania bojowego – częścią, która je urozmaica i dodaje napięcia próbie.

PODSTAWY

Aby powiodła się próba umiejętności, bohaterowie muszą zebrać określoną liczbę sukcesów, wykonując testy umiejętności. Jeśli poniosą więcej niż trzy porażki, próba umiejętności nie powiedzie się, a spotkanie się kończy.

Przykład: PG poszukują świątyni w gęstej dżungli. Zdobyć sześciu sukcesów oznacza, że odnaleźli drogę. Jeżeli zbiorą trzy porażki przed zebraniem sześciu sukcesów, będzie to oznaczało, że całkowicie zgubili się w gęstwinie.

TWORZENIE PRÓB UMIEJĘTNOŚCI

Próbę umiejętności bardziej niż jakikolwiek inny rodzaj spotkania określa jej miejsce w całości przygody. Poszukiwacze przygód mogą walczyć z grupą pięciu plugawych pomiotów właściwie w każdej przygodzie 8. do 10. poziomu, ale próba umiejętności, która wymaga zdemaskowania doppelgangera na dworze barona, jest bezpośrednio związana z konkretną przygodą i kampanią, w ramach których się rozgrywa.

Zastosuj się do poniższych kroków, aby zaprojektować próby umiejętności dla swoich przygód.

KROK 1: CEL I KONTEKST

Jaki jest cel próby? Gdzie się ona odbywa? Kto bierze w niej udział? Czy to samodzielna próba umiejętności, czy może część spotkania bojowego?

Zdefiniuj cel próby i przeszkody, które bohaterowie muszą pokonać, aby go osiągnąć. Cel wynika bezpośrednio z fabuły przygody. Zwycięstwo w próbie powinno być ważne dla przygody, ale nie konieczne. Lepiej żeby seria pechowych testów umiejętności nie zatrzymała całkowicie przygody. W najgorszym wypadku porażka w próbie umiejętności powinna

zmusić bohaterów do znalezienia innej, dłuższej drogi do celu, dzięki czemu powstanie dodatkowa i interesująca część przygody.

Poświęć tyle samo uwagi okolicznościom towarzyszącym próbie umiejętności co reszcie przygody. Być może nie potrzebujesz dokładnej mapy pełnej interesującego terenu, ale ciekawa okolica pomaga stworzyć nastrój spotkania.

Jeśli próba łączy się z interakcją z bohaterami niezależnymi lub potworami, opisz je dokładnie. W przypadku skomplikowanego spotkania społecznego musisz mieć jasny obraz motywacji, celów i zainteresowań PN, którzy biorą w nim udział. Dzięki temu możesz dopasować odpowiednie testy umiejętności.

Próba umiejętności może sama w sobie być spotkaniem, możesz też połączyć ją z potworami w spotkanie bojowe.

KROK 2: POZIOM I ZŁOŻONOŚĆ

Jaki jest poziom próby? Jak bardzo jest ona skomplikowana?

Wybierz poziom trudności od 1 do 5 (gdzie 1 oznacza prostą próbę, a 5 bardzo złożoną).

ZŁOŻONOŚĆ PRÓBY UMIEJĘTNOŚCI

Złożoność	Sukcesy	Porażki
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

Poziom i złożoność decydują o tym, jak trudno jest bohaterom ukończyć próbę. Poziom próby umiejętności wyznacza ST testów umiejętności, które są jej częścią, a złożoność oznacza, ile sukcesów potrzeba, by ukończyć próbę.

Ustal złożoność na podstawie tego, jak ważne według ciebie powinno być spotkanie. Jeśli ma być równie istotne co spotkanie bojowe, złożoność 5 jest

CZY TO PRÓBA?

Nie za każdym razem, gdy bohaterowie wykonują test umiejętności, masz do czynienia z próbą umiejętności. Gdy przeszkoda wymaga jedynie jednego rzutu do pokonania, nie jest to próba. Pojedynczy test Dyplomacji wykonany podczas targowania się z kupcem, pojedynczy test Atletyki wykonany podczas próby wydostania się z pułapki albo pojedynczy test Religii mający na celu ustalenie, w której świętej księdze znajduje się poszukiwana przepowiednia – nie są próbami umiejętności.

sensowna. Tak skomplikowana próba wymaga od 12 do 15 testów do ukończenia, a bohaterowie powinni zdobyć tyle samo doświadczenia, co za ukończenie spotkania bojowego na tym samym poziomie – to wysiłek porównywalny z pokonaniem pięciu potworów na poziomie spotkania. Aby stworzyć szybsze, mniej ważne spotkania, albo takie, które są częścią spotkania bojowego, wybierz mniejszą złożoność. Możesz traktować każdy stopień złożoności jako odpowiednik tylu potworów na poziomie spotkania, ile wynosi wysokość stopnia.

Aby stworzyć prostszą lub trudniejszą próbę, wykorzystaj ST z rzędu odpowiadającego niższemu lub wyższemu poziomowi i ustal poziom spotkania na środek poziomów tego rzędu. Na przykład projektując prostsze spotkanie dla bohaterów 8. poziomu, możesz wykorzystać ST z rzędu „Poziom 4. – 6.”. To oznacza, że spotkanie będzie miało 5. poziom.

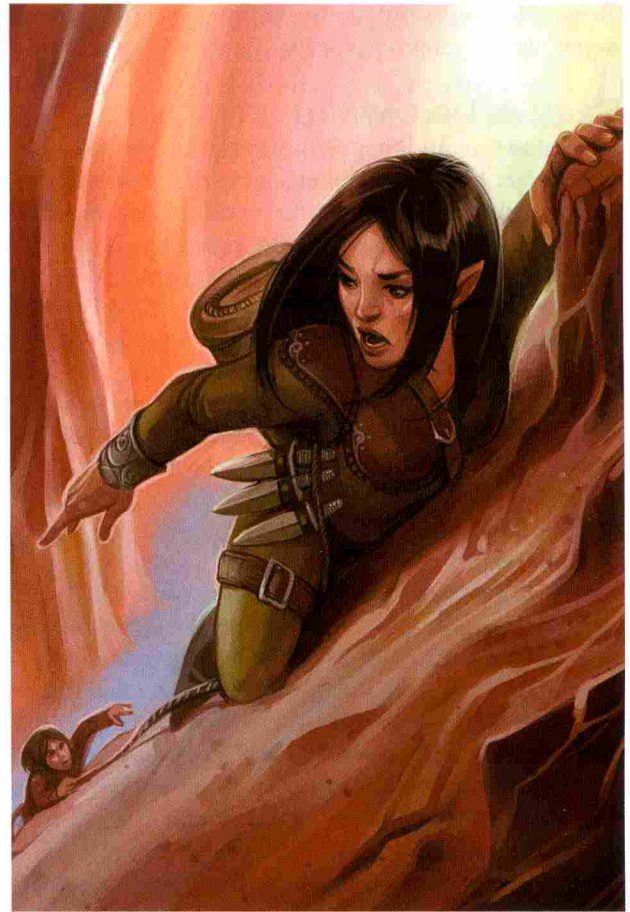
Jeśli wykorzystujesz łatwy ST, zmniejsz poziom próby o jeden. Jeśli wykorzystujesz trudny ST, zwiększ poziom próby o dwa. Możesz również połączyć różne ST w jednej próbie, zgodnie z opisem na stronie #74.

KROK 3: UMIEJĘTNOŚCI

Jakie umiejętności w naturalny sposób pomagają w ukończeniu próby? W jaki sposób bohaterowie je wykorzystują podczas spotkania?

Niektóre umiejętności w sposób naturalny prowadzą do rozwiązania problemów, które stawia przed postaciami próba – one powinny pełnić w niej rolę głównych umiejętności. Zastanów się nad tym, jakie umiejętności wybierzesz, pamiętając o tym, żeby wszyscy gracze brali udział w akcji. Wiesz, w jakich umiejętnościach twoi bohaterowie są mocni, więc upewnij się, że każdy ma szansę zabłysnąć. Na ogół sprawdza się połączenie umiejętności społecznych (Oszustwo, Dyplomacja), umiejętności wiedzy (Arkana, Natura) i umiejętności fizycznych (Atletyka, Akrobatyka) – które będą głównymi lub drugorzędnymi umiejętnościami. Najczęściej każdy bohater ma swoje mocne strony w którejś z tych ogólnych kategorii umiejętności.

Zacznij od stworzenia listy głównych umiejętności próby. Zastanów się, co postać może zrobić przy wyko-



rzystaniu tej umiejętności. Nie musisz sporządzać wyczerpującej listy, ale postaraj się opisać kategorie, do których można będzie zaliczyć działania bohatera. Czasem gracze zdecydują się zrobić dokładnie to, co przewidziałeś, ale często musisz dopasować to, co gracz chce zrobić, do którejś pozycji z listy.

Gdy gracz bierze udział w próbie umiejętności, pozwól jego bohaterowi wykorzystać taką umiejętność, jaką chce. Jeśli tylko ty lub gracz jesteście w stanie wymyślić jak dana drugorzędna umiejętność pasuje do próby, skorzystajcie z niej. Jeśli jednak j gracz chce wykorzystać umiejętność, której nie uznałeś za jedną z głównych w tej próbie, ST jej testu będzie zwykle średni lub trudny. Wykorzystanie takiej umiejętności może pomóc w nieoczekiwany sposób – ale ryzyko jest odpowiednio większe. Poza tym umiejętność drugorzędna nie może być wykorzystana przez konkretną postać więcej niż raz w danej próbie.

Weź pod uwagę to, że gracze najprawdopodobniej wymyślą takie sposoby wykorzystania umiejętności, jakie nie przyszły ci do głowy. Bądź czujny i pozwól zaimprovizowanym sposobom korzystania z umiejętności, jakie wymyślą, kierować tym, jakie nagrody lub kary zastosujesz później. Pamiętaj, że nie wszystko musi idealnie wiązać się z próbą. Namacalne albo niezwiązane nagrody, takie jak zdobycie nieoczekiwanych sojuszników na dworze księcia albo odkrycie

DODAWANIE PRÓBY UMIEJĘTNOŚCI DO SPOTKANIA BOJOWEGO

Możesz również dodać próbę umiejętności do spotkania bojowego, traktując ją jako potwora, by obliczyć właściwy poziom spotkania. Na przykład połączenie trzech standardowych potworów 7. poziomu z pułapką 7. poziomu o złożoności 2 daje spotkanie bojowe poziomu 7. Podczas gdy część drużyny zajmuje się potworami, reszta stara się pokonać pułapkę przy pomocy testów umiejętności zanim ściany zmiażdżą wszystkich obecnych w komnacie w swym żelaznym uścisku.

niewielkiego, zapomnianego skarbu, mogą również zapewnić dużo dobrej zabawy.

KROK 4: INNE WARUNKI

Jakie inne warunki mogą stosować się do próby?

Czy ogry-najemnicy domagają się zapłaty za każde 10 minut rozmowy? Może w Labiryncie Cieni znajduje się wysysające energię pole, które powoduje, że kary do testów kumulują się w czasie pobytu bohaterów na zakazanym terytorium? Takie okoliczności jak te mogą podnieść napięcie albo zwiększyć karę za porażkę w ukończeniu próby.

Jeśli próba kosztuje bohaterów jakąś sumę pieniędzy - jak w przypadku ogrów-najemników z przykładu powyżej - postaraj się zrównoważyć ten koszt skarbami, które drużyna zdobędzie, jeśli zwycięży w próbie. Jeśli poniosą porażkę, pieniądze będą częścią jej ceny.

Kolejnym dobrym pomysłem jest rozważenie innych możliwości działania i ich wpływu na przebieg próby. Bohaterowie mogą mieć dostęp do mocy użytkowych albo rytuałów, które mogą im pomóc. Być może pozwolą im one na specjalne zastosowanie umiejętności lub premię. Niektóre rytuały mogą zapewnić automatyczny sukces albo usunąć porażki z bilansu trwającej próby.

KROK 5: KONSEKWENCJE

Co stanie się, jeśli bohaterowie pomyślnie ukończą próbę? Co stanie się, jeśli poniosą porażkę?

Kiedy kończy się próba umiejętności, rozdaj nagrody za sukces (nie tylko punkty doświadczenia, ale też nagrody specyficzne dla danej próby) albo wyznacz karę za porażkę.

Złożoność próby w połączeniu z jej poziomem wyznacza jej wartość w punktach doświadczenia. Próba umiejętności jest warta tyle PD, ile standardowy potwór na poziomie próby pomnożona przez jej złożoność. Zatem próba 7. poziomu o złożoności 1 jest warta 300 PD (tyle samo co jeden potwór 7. poziomu), a próba 7. poziomu o złożoności 5 jest warta 1500 PD - tyle co spotkanie bojowe 7. poziomu.

Możesz również przydzielić część skarbów z przygody do próby.

Poza tymi podstawowymi nagrodami sukces bohaterów powinien również mieć istotny wpływ na fabułę przygody. Dodatkowe nagrody mogą przyjąć postaci informacji, wskazówek lub przysług albo po prostu posunięcia akcji do przodu.

Jeśli bohaterom nie uda się ukończyć próby, fabuła i tak musi posunąć się do przodu - ale w innym kierunku i być może dłuższą, bardziej niebezpieczną drogą. Możesz myśleć o tym jak o pomieszczeniu w lochach. Jeśli bohaterowie nie są w stanie pokonać smoka, który się w nim znajduje, nie zdobędą doświadczenia za zabicie go ani skarbów, których pilnuje - a co więcej, nie mogą przejść przez drzwi

w przeciwnym boku komnaty. Być może i tak będą w stanie dostać się do pomieszczenia za drzwiami, ale droga do niego prowadząca będzie dłuższa i bardziej wyczerpująca. Analogicznie nieukończenie próby umiejętności powinno zmusić bohaterów do pójścia inną drogą w przygodzie, ale nie powinno zamykać jej przed nimi.

Dodatkowo nieukończenie próby umiejętności może utrudnić jakieś przyszłe spotkania. Wściekły baron może utrudniać bohaterom życie albo, poznawszy ich plany, wzmocnić swoją ochronę.

PROWADZENIE PRÓBY UMIEJĘTNOŚCI

Rozpocznij od opisanie sytuacji i zdefiniowania próby. Samo jej poprowadzenie nie różni się zbyt wiele od prowadzenia spotkania bojowego (patrz rozdział 3). Opisujesz otoczenie, słuchasz odpowiedzi graczy, pozwalasz im wykonać testy umiejętności, opisujesz rezultaty. Opisy prób wymieniają umiejętności w nich przydatne i rezultaty ich wykorzystania.

Czasami gracz powie ci: „Chcę wykonać test Dyplomacji, żeby przekonać księcia, że pomaganie nam leży w jego najlepiej pojętym interesie”. To znakomicie - gracz powiedział ci, co robi i jaką umiejętność wykorzystuje. Czasami usłyszysz: „Chcę wykonać test Dyplomacji”. W takim przypadku poproś o więcej informacji na temat tego, w jaki sposób postać chce wykorzystać tę umiejętność. Czasem gracze mówią inaczej: „Chcę zastraszyć księcia, aby nam pomógł”. W takiej sytuacji to ty dobierasz odpowiednią umiejętność, która będzie testowana.

Możesz również wykorzystać zasadę „najlepszy przyjaciel MP”, aby wynagrodzić wyjątkowo twórcze zastosowania dla umiejętności (albo ukarać te odwrotne) dając graczowi premię +2 lub karę -2 do testu. W zależności od sukcesu lub porażki w teście opisz konsekwencje i zajmij się następnym działaniem.

GRUPOWE TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Czasami próba umiejętności wymaga grupowego testu. Kiedy drużyna wspina się na ścianę skalną, wszyscy muszą wykonać test Atletyki. W tej sytuacji

TESTY SPORNE

Dla ułatwienia i przyspieszenia rozgrywki próby umiejętności wykorzystują stały ST przeciwko testom umiejętności PG. Wykorzystywanie wyników testów umiejętności przeciwników sprawiłoby, że system stałby się nadmiernie losowy.

Jeśli chcesz wykorzystać testy przeciwników w swoich próbach, skorzystaj z ich pasywnych testów (10 + bazowa premia do testu umiejętności). W ten sposób najczęściej wykorzystuje się Wnikliwość i Percepcję.

pozwól, aby jeden z bohaterów był przewodnikiem. On wykonuje właściwy test, który zdecyduje o sukcesie lub porażce. Pozostali wykonują testy, by mu pomóc. Wspierają jego wysiłki, ale ich testy nie zwiększają bilansu sukcesów lub porażek całej próby. Każdy sojusznik, który uzyska przynajmniej 10 w teście, daje przewodnikowi premię +2 do testu (te premie kumulują się do maksymalnej premii +8).

W testach, które nie są opisane jako testy grupowe, rozważ ograniczenie liczby pomocników w teście do jednego lub dwóch. Celem próby umiejętności nie jest ustawienie się wszystkich bohaterów w rządki za jednym ekspertem, ale danie wszystkim szansy na znaczący wkład w działanie.

INFORMOWANIE GRACZY

W spotkaniu bojowym gracze wiedzą wiele o tym, jak pokonać wyzwanie. Wiedzą, że potwory dysponują obronami i punktami wytrzymałości i że każdy działa zgodnie ze swoją inicjatywą. Na dodatek wiedzą dokładnie, co się dzieje, gdy ich ataki trafiają – a po kilku rundach potrafią dość dobrze ocenić szansę trafienia.

Ale próba umiejętności to coś zupełnie innego. Gdy PG przemierzają Podmrok w poszukiwaniu ruin krasnoludzkiej fortecy Gozar-Duun, nie wiedzą, od czego zależy – mówiąc w terminami mechaniki gry – zdobywanie sukcesów, dopóki im tego nie powiesz.

Nie możesz rozpocząć próby umiejętności, póki gracze nie znają swojej roli w niej – a to oznacza, że musisz im podać kilka umiejętności na dobry początek. To może być coś tak prostego jak: „Aby wspiąć się na urwisko, będziecie wykonywać testy Atletyki. Porażka w teście umiejętności oznacza obluźowanie się skał, które spadną na wspinających się za wami”. Jeśli PG próbują zakraść się do szkoły czarodziejów, poinformuj graczy: „W tym wyzwaniu wasze magiczne przebranie, umiejętność Oszustwa i wiedza o akademickich aspektach magii – innymi słowy Arkana – będą kluczowe”.

PRZERWA PODCZAS PRÓBY UMIEJĘTNOŚCI

Na ogół gracze kończą próby umiejętności dość szybko. W przypadku prób trwających dłużej przerywaj akcję w razie potrzeby. Pamiętaj tylko, aby zapisać sukcesy i porażki. Na przykład próba umiejętności może wymagać testów wykonywanych co godzinę, raz na dzień, raz na tydzień lub nawet rzadziej. Czasami sukces lub porażka w spotkaniach rozgrywających się między testami może dodać graczom jeden lub więcej sukcesów lub porażek w większej próbie umiejętności. Jeśli na przykład zabójcy zaatakują podczas negocjacji, pokonanie ich może wyrzucić dobre wrażenie na księciu i dodać graczom sukces lub dwa do bilansu próby umiejętności.

WIELE UMIEJĘTNOŚCI ANGAŻUJE WIELU GRACZY

Daj możliwość wykorzystania różnych umiejętności, dzięki czemu w próbie umiejętności będzie mogło wziąć udział kilku PG, przez możliwość wykorzystania różnych umiejętności. Wszystkimi rozmowami może zająć się jeden bohater, który jest wyszkolony w Dyplomacji – ale to równie nieciekawe, jak tylko jeden bohater biorący udział w walce. Zamiast tego wiele umiejętności jest ważnych w każdej próbie umiejętności – podobnie jak czarodziej i łotrzyk są ważni podczas walki. Podczas próby umiejętności każdy bohater ma zajęcie, dzięki czemu żaden z graczy nie jest znudzony. Niezależnie od tego, czy chodzi o wykorzystanie głównej czy drugorzędnej umiejętności albo czy bohater pomaga innemu w osiągnięciu sukcesu w teście, każda postać bierze udział w próbie.

Jak zwykle daj graczom informacje, których potrzebują, by dokonać mądrych wyborów. Jasno powiedz, które umiejętności przydadzą się w tym spotkaniu. Gracze nie muszą od początku znać każdej umiejętności, która może dać im sukces, ale koniecznie muszą znać kilka z nich. Upewnij się również, że informujesz graczy, czy dany wynik w teście dał im sukces, czy porażkę – gdy gracze nie wiedzą, jak im idzie, nie wiedzą, co robić dalej. Gracze nie zaangażują się w próbę, jeśli nie będą wiedzieli, jak z nią postępować.

WYNAGRADZAJ SPRYTNE POMYSŁY

Jeśli zmusisz graczy do myślenia, bardziej zaangażują się w grę. Podczas prób umiejętności twoi gracze wymyślą takie sposoby wykorzystania umiejętności, jakie nie przyszły ci do głowy. Postaraj się nie odmawiać. Zamiast tego pozwól im wykonać test o odpowiednim ST (na ogół średnim lub trudnym) albo ustal, że umiejętność pozwala uzyskać tylko jeden sukces. To zachęca graczy do głębszego przemyślenia próby, a ponadto dzięki temu, że więcej umiejętności jest przydatnych, gracze są bardziej wciągnięci w grę.

Bardzo ważne jest, żeby testy umiejętności opierały się o działania sensowne w kontekście przygody i obecnej sytuacji. Jeśli gracz pyta: „Czy mogę użyć Dyplomacji?”, powinieneś zapytać, co dokładnie bohater zamierza zrobić przy pomocy tej umiejętności, że pomoże to druzynie przetrwać w bezludnym, piaszczystym pustkowiu. Nie odmawiaj zbyt często, ale nie zgadzaj się, jeśli pomysły gracza nie mają sensu w odniesieniu do próby.

Przykład: Kapłan chce wiedzieć, czy umiejętność Religia pozwoli mu dowiedzieć się, gdzie kultuści chcieliby zbudować świątynię. Jeśli uda mu się pokonać trudny ST, będzie pewien, że zbudowaliby świątynię przy rzece. Zbrojny chce wspiąć się na drzewo przy pomocy Atletyki, żeby z jego wysokości móc rozejrzeć się po lesie, a ma nadzieję, że przerwy między drzewami wskażą, gdzie znajduje się świątynia. To test o łatwym ST. Jeśli jednak ci bohaterowie wykorzystają już umiejętności w ten sposób, nie mogą ich wykorzystać ponownie – Religia i Atletyka w tej próbie pozwalają uzyskać tylko po jednym sukcesie.

TESTY UMIEJĘTNOŚCI

Próby umiejętności wymagają od bohaterów wykonywania testów w konkretnym momencie. Niech gracze rzucają kostkami wtedy, gdy najlepiej pasuje to do rytmu opowieści i natury wyzwania. Być może stosowne będą testy wykonywane co rundę, podczas każdego krótkiego albo solidnego odpoczynku lub też w innych odstępach czasu – w zależności od próby.

Testy umiejętności zwykle liczą się jako sukces lub porażka w próbie, ale czasem konkretne zastosowanie pewnej umiejętności daje dodatkową niewielką nagrodę albo karę.

Przykłady: Podczas przedzierania się przez dżunglę każdy bohater musi wykonać test Wytrwałości po każdym solidnym odpoczynku, by zachować zdrowie. Postaci, które poniosą porażkę, tracą jeden przyływ sił, którego nie mogą odzyskać przed końcem próby, ale porażka nie wlicza się do bilansu porażek i sukcesów próby umiejętności.

Podczas napiętych negocjacji z księciem kasztelan przerywa graczom, by wytknąć im naruszenie etykiety. Sukces w teście Dyplomacji nie liczy się jako sukces w ogólnym bilansie próby, ale może dać graczom premię w następnej wymianie zdań z księciem albo niewielką przysługę od kasztelana.

KONSEKWENCJE SPOTKANIA

Próby umiejętności mają konsekwencje, zarówno pozytywne jak i negatywne – tak samo jak spotkania bojowe. Gdy bohaterom udaje się ukończyć próbę umiejętności, zyskują nagrodę tak jak wtedy, gdy zabijają potwory w walce – punkty doświadczenia i czasami skarby. Konsekwencje całkowitej porażki są oczywiste: brak PD i skarbów.

Sukces albo porażka w próbie umiejętności wpływają również na przebieg przygody – bohaterom udaje się zlokalizować świątynię i rozpoczynają infiltrację jej albo gubią się w dżungli i muszą szukać pomocy. Sukces nie sprawia tu problemów, ale uważaj, by nie uzależnić postępów w przygodzie od sukcesu w próbie umiejętności. Porażka raczej utrudnia przygodę, a nie uniemożliwia kontynuowanie jej. Jeśli bohaterowie zgubią się w dżungli, prowadzi to do dalszych wyzwań, a nie końca przygody.

DLACZEGO PRZYPLŹWY SIŁ?

Czasami karą za niepowodzenie w teście umiejętności jest utrata przyplwów sił. To może oznaczać, że wyczerpująca wyprawa przez wrogi teren osłabiła siły życiowe bohatera – w takiej sytuacji, nie można odzyskać przyplwów sił, dopóki grupa nie wróci w bardziej gościnne okolice. W innej sytuacji utrata przyplwów sił to prostszy sposób opisu utraty punktów wytrzymałości. Bohater zostaje zraniony, ale nie toczy walki, więc może wydać przyływ sił, by się uleczyć. Jeśli spotkanie szybko przeradza się w bitwę, nie pozostawiając czasu na krótki odpoczynek, możesz zamiast tego skorzystać raczej z obrażeń.

PRZYKŁADOWE PRÓBY UMIEJĘTNOŚCI

Wykorzystaj poniższe przykłady prób umiejętności jako podstawę tych, które sam zaprojektujesz do swoich przygód. Wartości poziomu i złożoności to jedynie wskazówki – zmodyfikuj je zgodnie z potrzebami twojej przygody.

NEGOCJACJE

Książę siedzi u szczytu biesiadnego stołu. Gestykułuje dłonią, w której trzyma kieliszek wina, i wskazuje wam miejsca. „Powiedziano mi, że przyniosicie wieści z pogranicza”.

Ta próba umiejętności opisuje próbę zdobycia wsparcia lub przychylności lokalnego przywódcy albo innej osoby przy władzy. Próba może trwać tyle, ile zwykła rozmowa, albo toczyć się całymi dniami, podczas których bohaterowie wykonują zadania, którymi chcą zasłużyć na względy PN.

Sytuacja: Aby PN wsparł bohaterów, PG muszą przekonać go, że są godni zaufania, a ich zamiary pomogą w jakiś sposób PN.

Poziom: Równy poziomowi drużyny.

Złożoność: 3 (wymaga 8 sukcesów przed 3 porażkami).

Główne umiejętności: Oszustwo, Dyplomacja, Wnikliwość

Oszustwo (średni ST): próbujesz przekonać PN, żeby wam pomógł, używając nieprawdziwych argumentów. Bohaterowie mogą współpracować, by wesprzeć przywódcę wykorzystującego tę umiejętność.

Dyplomacja (średni ST): namawiasz PN, by wspomógł cię w twym zadaniu. Pierwszy sukces w testach tej umiejętności pozwala na wykorzystanie umiejętności Historia (PN wspomina o wydarzeniu z przeszłości, które jest dla niego ważne).

Wnikliwość (średni ST): udaje ci się zrozumieć uczucia PN i wykorzystasz je, by zachęcić go do pomocy. Pierwszy sukces w testach tej umiejętności pozwala dowiedzieć się, że wykorzystanie umiejętności Zastraszenie kończy się automatyczną porażką.

Historia (łatwy ST): robisz wnikliwą uwagę na temat znaczącego wydarzenia z przeszłości PN. Tę umiejętność można wykorzystać tylko wtedy, gdy jedna z postaci zdobyła sukces w teście Dyplomacji. Tę umiejętność można wykorzystać w ten sposób tylko raz podczas próby.

Zastraszenie: PN nie pozwala PG na zastraszenie go. Każde skorzystanie z tej umiejętności automatycznie dodaje porażkę do bilansu próby.

Sukces: PN zgadza się udzielić bohaterom rozsądnej pomocy. Może to oznaczać jakieś skarby.

Porażka: Bohaterowie muszą działać bez wsparcia PN. Napotykają więcej trudności, spowodowanych przez PN kierowanego gniewem lub niechęcią.

PRZYKŁAD GRY

Jarret: Spróbuję rozwiązać to przy pomocy dyplomacji. Mój dobry książę, jeśli przychylnie spojrzysz na naszą prośbę o pomoc, nie tylko pomożesz nam wypełnić zadanie, ale też zabezpieczysz swe księstwo przed najazdami goblinińskiej hordy na rok lub nawet dłużej. Bez wątpienia dostrzeżesz, jak rozsądna byłaby to decyzja. (Wykonuje test Dyplomacji i uzyskuje sukces).

Książę: Ha, dobrze powiedziane. Pamiętam bitwę o Skrajne Wzgórze. Okropna sprawa. (MP informuje graczy, że mogą teraz wykorzystać umiejętność Historia w próbie).

Kathra: Jestem wyszkolona w Historii! Wykonuję test Historii, żeby sprawdzić, co wiem o tej bitwie. (Wykonuje test Historii i uzyskuje sukces).

MP: Wiesz, że książę walczył w bitwie o Narożne Wzgórze zanim zdobył swój obecny tytuł. Była to straszliwa bitwa między mieszkańcami księstwa a hordą goblinów z pobliskich gór. Księstwo wygrało o włos, w dużej mierze dzięki działaniom księcia.

Kathra: W takim razie mówię księciu, że dobrze pamiętam historię bitwy i to, jak dzielnie w niej walczył z goblinami, by ochronić księstwo. Pomóż nam dziś, panie, a nie będzie potrzeby powtarzać tej bitwy!

Książę: Słucham uważnie. Kontynuuj. (MP mówi, że odpowiedź Kathry da Eliasowi premię +2 do testu).

Elias: Dostałem premię +2? Super! Wykorzystam ją, by pomóc naszej sprawie przy pomocy drobnego oszustwa. Panie, wiem, że przywódca goblinów zbiera armię nawet teraz, podczas naszej rozmowy. Jeśli nie wkroczymy na górę i nie rozbijemy armii, gobliny zaatakują księstwo przed następną pełnią! (Wykonuje test Oszustwa z premią +2 i uzyskuje sukces).

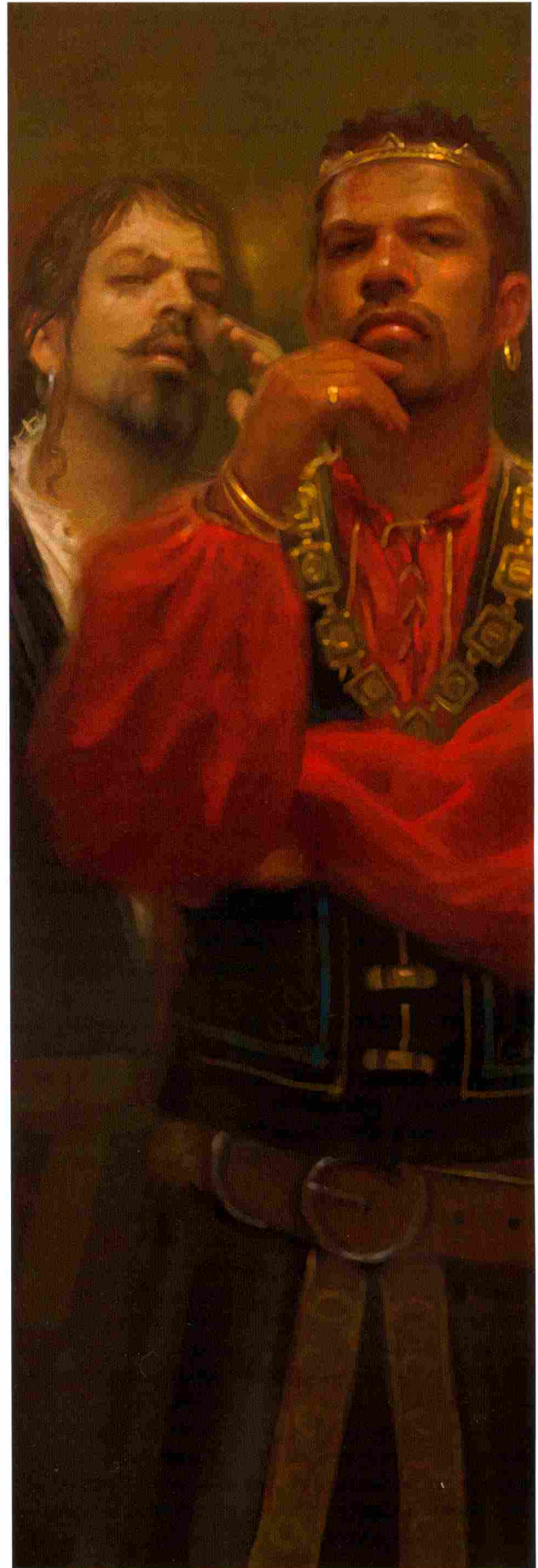
Książę: Armia? Nie będę tu siedział biernie, czekając aż historia się powtórzy. Z drugiej jednak strony, prosicie o wiele...

Baredd: Wystarczy gadania! Czas działać! Próbuję zastraszyć księcia, by nam pomógł. Spójrz na to z tej strony, książę. Gobliny to twój najmniejszy problem. Zgódź się na nasze warunki albo będziemy musieli sami wziąć to, co chcemy. (Wykonuje test Zastraszania, nie wiedząc o tym, że takie działanie owocuje automatyczną porażką).

Książę: Jak śmiesz! Tacy jak ty nie będą mi wygrażać!

Uldar: Proszę wszystkich o spokój. Jesteśmy tu przyjaciółmi. Rozumiem twoją potrzebę chronienia twoich ludzi, panie, i zapewniam cię, że to samo leży nam na sercu. Ale by móc osiągnąć sukces, naprawdę potrzebujemy twego wsparcia. (Wykonuje test Wnikliwości i uzyskuje sukces).

Książę: Tak, dobrze. Nie reaguję zbyt dobrze na groźby i próby zastraszania, warto, byście o tym pamiętali. (MP tłumaczy, że tego typu działania skończą się automatyczną porażką) Jednak skoro się rozumiemy, możemy kontynuować.



MARTWY ŚWIADEK

Kości trzeszczą, gdy ciało drży i wzdycha. Gardłowym szeptem pyta: „Kto zakłóca mój wieczny sen i ryzykuje mój gniew? Pozostaw mnie w spokoju albo poniesiesz straszliwe konsekwencje swojego czynu”.

Po odprawieniu rytuału Rozmawiania ze zmarłymi bohaterowie muszą przekonać niechętnego do rozmowy trupa, by podzielił się z nimi swoją wiedzą. Nie wystarcza mu moc zaklęcia - przynajmniej nie bez odrobiny zachęty. Ta próba najczęściej przybiera formę rozmowy trwającej około 10 minut. Jeśli PG odniosą sukces, trup odpowie na ich pytania tak jak zwykle, a nawet udzieli odpowiedzi na jedno dodatkowe. Jeśli zaś poniosą porażkę, ciało pozostanie nieme, a jego gniew utrzyma się i utrudni bohaterom następne spotkanie z nieumarłymi.

Przy odpowiednich zmianach ta próba może zostać zastosowana do innych rytuałów, które służą do uzyskiwania informacji i wiedzy.

Sytuacja: Żeby trup podzielił się swoją wiedzą, PG muszą dać mu powód do pomocy.

Poziom: Równy poziomowi drużyny.

Złożoność: 2 (wymaga 6 sukcesów przed 3 porażkami)

Główne umiejętności: Oszustwo, Dyplomacja, Historia, Wnikliwość.

Oszustwo (średni ST): oszukujesz trupa, sugerując, że coś cię z nim łączy - na przykład rodzina, religia, cel albo coś podobnego. Jeśli trup przyłapie PG na kłamstwie (test się nie uda), możesz mu pozwolić na odpowiedzenie kłamstwem na jedno z pytań.

Dyplomacja (średni ST): wyjaśniasz, dlaczego potrzebujesz tych informacji, zgodnie z prawdą opisując zadanie, jakie stoi przed drużyną.

Historia (średni ST): wspominasz wydarzenia związane z minionym życiem trupa albo wyjaśniasz, co działo się po jego śmierci tak, żeby chętniej z tobą rozmawiał.

Wnikliwość (średni ST): starasz się porozumieć z trupem na poziomie emocjonalnym tak, by stał się bardziej otwarty na twoje pytania. Pierwszy sukces w testach tej umiejętności umożliwia wykorzystanie umiejętności Religia (trup wspomina, że po śmierci nie odprawiono nad nim obrzędów pogrzebowych).

Religia (łatwy ST): wykonujesz obrzędy pogrzebowe religii trupa. To zastosowanie Religii może zostać wykorzystane tylko raz, po tym jak jedna z postaci uzyska sukces w teście Wnikliwości.

Sukces: Trup odpowiada na jedno dodatkowe pytanie (oprócz odpowiedzi, które zapewnia rytuał) zanim skończy się czas.

Porażka: Trup nie odpowiada na pytania. Ponadto z powodu jego wrogości następne spotkanie z nieumarłymi, jakie czeka PG, będzie trudniejsze (zwiększ poziom potworów o jeden lub dwa).

ULICZNA POGOŃ

Kupcy wrzeszczą wściekle, a sklepikarze wygrażają, gdy wasz cel przedziera się przez targ. Nie do końca jeszcze wiecie, o co tutaj chodzi, ale jest jasne, że musicie być od niej szybsi i złapać ją, zanim ucieknie.

PG depczą po piętach kobiecie, która jest jedyną osobą, wiedzącą coś niezwykle ważnego, albo PG próbują uciec prześladowcom. Typowa pogoń rozgrywa się w ciągu rund, ale w świecie gry może trwać nawet kilka godzin.

Sytuacja: Aby dogonić kogoś lub uciec PN, musisz szybciej i sprytniej niż twój przeciwnik poruszać się po mieście.

Poziom: Równy poziomowi drużyny.

Złożoność: 5 (wymaga 12 sukcesów przed 3 porażkami)

Główne umiejętności: Akrobatyka, Atletyka, Percepcja, Rozeznanie.

Akrobatyka (średni ST): Omijasz przeszkody, przeskakujesz nad tłumem albo przemykasz się ciasnym przejściem, by zmniejszyć lub zwiększyć odległość między tobą a przeciwnikiem. Porażka w teście wiąże się z upadkiem i utratą jednego przyływu sił oraz liczy się jako porażka w bilansie próby.

Atletyka (średni ST): Biegiesz szybko, wspinasz się na ścianę, przeskakujesz płot albo przepływasz kanał, dzięki czemu udaje ci się zdobyć przewagę w pościgu. Porażka w teście oznacza, że potykasz się i tracisz jeden przyływ sił, oraz liczy się jako porażka w bilansie próby.

Percepcja (łatwy ST): Udaje ci się zauważyć skrót, miejsce, gdzie można się ukryć, albo w jakiś inny sposób ułatwić sobie zadanie. Wykorzystanie tej umiejętności nie liczy się jako sukces lub porażka w wyzwaniu, ale zapewnia premię +2 lub karę -2 do testu następnego bohatera.

Rozeznanie (trudny ST): Wiesz dostatecznie dużo o układzie ulic, by wykorzystać otoczenie w najlepszy możliwy sposób.

Sukces: Jeśli PG kogoś ścigają, udaje im się go złapać (cel może mieć przy sobie pieniężną nagrodę). To może prowadzić bezpośrednio do spotkania bojowego. Jeśli PG są ścigani, udaje im się zgubić prześladowców albo doprowadzić ich prosto w zasadzkę (co prowadzi bezpośrednio do spotkania bojowego).

Porażka: PG gubią z oczu ściganą kobietę i będą musieli się bardziej wysilić, żeby ją później odnaleźć. Być może schroniła się w złodziejskiej kryjówce - co zmusi ich do kontaktów z łotrzykami albo władcami półświatka, żeby posunąć fabułę do przodu. Jeśli PG byli ścigani, prześladowcom udaje się ich dogonić i rozpoczyna się spotkanie bojowe.

PRZESŁUCHANIE

Pojmamy ork warczy na was, a w jego oczach widać czystą nienawiść.

W tej próbie umiejętności PG starają się wyciągnąć informacje od więźnia. Przesłuchanie może trwać kilka minut, godzin, a nawet dni.

Sytuacja: Aby przekonać PN do przekazania wam informacji, musicie zawrzeć układ albo złamać jego opór.

Poziom: Równy poziomowi drużyny.

Złożoność: 1 (wymaga 4 sukcesów przed 3 porażkami).

Główne umiejętności: Oszustwo, Dyplomacja, Zastraszanie.

Oszustwo (średni ST): Próbuje oszukać PN, aby wyjawiał wam coś istotnego. Porażka uniemożliwia dalsze stosowanie tego podejścia i zwiększa ST pozostałych testów do trudnego na czas trwania próby.

Dyplomacja (średni ST): Próbuje przemówić do rozsądku PN albo zawrzeć z nim układ. Oferujesz mu uczciwą wymianę – coś, co chce w zamian za informacje. Na zakończenie próby, jeśli trzy lub więcej sukcesów pochodzi ze stosowania tego podejścia, musisz zrobić wszystko co w twojej mocy, by dotrzymać umowy.

Zastraszanie (średni ST): Grozisz PN. Porażka uniemożliwia stosowanie tego podejścia i zwiększa ST pozostałych testów do trudnego na czas trwania próby.

Sukces: PG udaje się wydobyć wartościowe informacje z PN, a co więcej może się on zgodzić na współpracę w przyszłości. Może ona polegać na szpiegostwie albo po prostu na udzielaniu większej liczby informacji.

Porażka: PN odmawia udzielenia użytecznych informacji lub udziela informacji, które są błędne albo niebezpiecznie niedokładne. Jeżeli PG posłuszają się nimi, mogą wpaść prosto w pułapkę, podać złe hasło albo w inny sposób wpaść w kłopoty.

ZAGUBIENI W DZICZY

Po dwóch godzinach biegu wreszcie udaje wam się zgubić orków. Niestety, teraz nie macie pojęcia, gdzie jesteście.

PG starają się przetrwać na tyle długo, by znaleźć drogę wyjścia z nieznannej dziczy. Testy w tym wyzwaniu mogą być wykonywane co godzinę lub raz na dzień podróży przez obce okolice.

Sytuacja: Musicie wykorzystać swoją wiedzę na temat dziczy, aby przetrwać do czasu, aż znajdziecie drogę do znanych okolic albo jakiejś osady.

Poziom: Równy poziomowi drużyny.

Złożoność: 2 (wymaga 6 sukcesów przed 3 porażkami).

Główne umiejętności: Wytrwałość, Natura, Percepcja.

Wytrwałość (średni ST): Przynajmniej dwóch bohaterów musi wykonywać testy Wytrwałości co turę – dzięki temu mogą oprzeć się wyczerpaniu towarzyszącemu błąkananiu się po dziczy i destrukcyjnym wpływom żywności. Porażka w teście oznacza, że wszyscy członkowie drużyny tracą przyływ sił, a ponadto wlicza się do bilansu próby.

Natura (średni ST): Przynajmniej jeden członek drużyny musi wykonywać test Natury co turę – dzięki temu drużyna może znajdować drogę w dziczy, unikać zagrożeń oraz zdobywać dostatecznie dużo pożywienia i wody. Porażka w teście oznacza, że wszyscy członkowie drużyny tracą przyływ sił, a ponadto wlicza się do bilansu próby. Jeśli drużyna przemierza Podmrok, wykorzystaj umiejętność Podziemia zamiast Natury.

Percepcja (łatwy ST): Udaje ci się zauważyć coś, co pomaga w przetrwaniu wyprawy. Wykorzystanie tej umiejętności nie wlicza się do bilansu próby, ale daje premię +2 (w przypadku sukcesu) lub karę -2 (w przypadku porażki) do testu Wytrwałości lub Natury następnej postaci.

Sukces: PG udaje się wydostać z dziczy w pobliżu przyjaznej osady lub znanej drogi albo trafiają z powrotem na szlak i nie grozi im bezpośrednie niebezpieczeństwo.

Porażka: PG trafiają do legowiska potwora. To prowadzi do spotkania bojowego na poziomie drużyny +2. Po poradzeniu sobie z potworem muszą ukończyć kolejną próbę „Zagubieni w dziczy”, by znaleźć drogę do bardziej przyjaznych okolic albo kontynuować przygodę.

W POSZUKIWANIU UKRYTEJ WIEDZY

Wiedza zawiodła was. Czas poszukać odpowiedzi na stojącą przed wami zagadkę.

W tej próbie umiejętności PG próbują dowiedzieć się więcej na temat wskazówki, którą odkryli podczas przygody. Ich wysiłki polegają między innymi na wizytach w bibliotekach oraz odwiedzaniu mędrców i uczonych. Próba może trwać kilka minut, godzin albo nawet dni w przypadku wyjątkowo skomplikowanych lub mętnych wskazówek.

Sytuacja: Aby odnaleźć informacje, których potrzebują, PG muszą przeszukać biblioteki i poradzić się mędrców.

Poziom: Równy poziomowi drużyny.

Złożoność: 3 (wymaga 8 sukcesów przed 3 porażkami).

Główne umiejętności: Arkana, Dplomacja, Religia.

Arkana (średni ST): odwiedzasz biblioteki i przeglądasz wielkie zasoby wiedzy, poszukując użytecznych wskazówek. Sukces zbliża badania do końca, podczas gdy porażka oznacza, że rozważana koncepcja prowadzi donikąd.

Dplomacja (średni ST): odwiedzasz mędrca albo uczonego, próbując zdobyć jego przychylność i dowiedzieć się czegoś, co zbliży cię do ukrytej wiedzy. To podejście wymaga zapłacenia liczby sztuk złota równej poziomowi próby x100. Musisz zapłacić tę cenę niezależnie od sukcesu lub porażki w teście. Sukces zapewnia premię +2 do następnego testu umiejętności Arkana lub Religia oraz wlicza się do bilansu próby. Podobnie porażka daje karę -2 oraz wlicza się do bilansu próby.

Religia (średni ST): zagłębiasz się w religijną wiedzę lub poszukujesz znaków i porady kapłanów. Sukces zbliża badania do końca, podczas gdy porażka oznacza, że rozważana koncepcja prowadzi donikąd.

Sukces: PG rozwiązują zagadkę lub w inny sposób zdobywają informację, której potrzebują.

Porażka: PG odkrywają niepełne lub nieprawdziwe rozwiązanie i będzie to przyczyną kłopotów w przyszłości. Być może odkryli niewłaściwe rozwiązanie zagadki, przez co uruchamiają pułapkę, albo tracą możliwość wykorzystania magicznego przedmiotu lub rytuału. Być może źle przetłumaczyli znaleziony tekst, co prowadzi do najróżniejszych błędów i pomyłek podczas prób ukończenia zadania.

SPOTKANIE BOJOWE

Potwory atakują, a wy dostrzegacie, że komnatę zaczyna wypełniać śmiertelny zielony gaz.

To jest przykład spotkania bojowego, które zawiera próbę umiejętności. Podczas, gdy część drużyny zajmuje się atakującymi potworami, reszta stara się unieszkodliwić lub zniszczyć pułapkę zanim ta pokona ich. Wykorzystanie umiejętności podczas walki to na ogół standardowa akcja, tak jak to opisano w *Podręczniku gracza*.

Sytuacja: Aby pomyślnie ukończyć to spotkanie, PG muszą pokonać potwory i ukończyć próbę umiejętności związaną z pułapką.

Poziom: Równy poziomowi drużyny.

Złożoność: 2 (wymaga 6 sukcesów przed 3 porażkami). Zawiera 3 potwory tego samego poziomu co drużyna.

Główne umiejętności: Arkana, Wytrwałość, Percepcja, Złodziejstwo.

Arkana (trudny ST): Wykorzystujesz swoją wiedzę na temat magicznych efektów, by zrozumieć działanie pułapki i ustalić jakąś metodę rozbrojenia jej.

Wytrwałość (średni ST): Każda postać musi wykonywać co turę test Wytrwałości (wolna akcja), aby oprzeć się groźnym efektem pułapki. Wykorzystanie tej umiejętności nie wlicza się do bilansu próby, ale sukces daje premię +2 do obrony bohatera przy następnym ataku pułapki, a porażka sprawia, że bohater ma karę -2 przy następnym ataku pułapki.

Percepcja (łatwy ST): Próbujesz spostrzec coś, co pomoże pokonać pułapkę. Wykorzystanie tej umiejętności nie wlicza się do bilansu próby, ale daje premię +2 (w przypadku sukcesu w teście) lub karę -2 (w przypadku porażki) przy teście Złodziejstwa następnej postaci.

Złodziejstwo (średni ST): (Jeden z bohaterów musi wcześniej wykonać udany test Percepcji, by odnaleźć mechanizm rozbrajający pułapkę). Próbujesz rozbroić pułapkę.

Sukces: Jeśli jeden z PG zdobędzie 6 sukcesów przed zgromadzeniem 3 porażek, udaje mu się rozbroić pułapkę. Nie zadaje ona więcej obrażeń drużynie.

Porażka: Jeśli któryś z PG zgromadzi 3 porażki przed zdobyciem 6 sukcesów, pułapka kończy przygotowania. To może oznaczać, że wybuchła i zadaje dużo więcej obrażeń lub dochodzi do stanu pełnej funkcjonalności i staje się bardziej niebezpieczna (zwiększa się jej premia do testów ataku i obrażenia) do końca spotkania.

Łamigłówki w grze D&D są wyjątkowym rodzajem wyzwania. Nie sprawdzają możliwości bohaterów - testują graczy. Walka jest wyzwaniem taktycznym, a wiele pułapek i prób umiejętności zawiera elementy łamigłówki, ale wszystkie te sytuacje wiążą się z rzutami kostką, które mają odzwierciedlać możliwości bohaterów. Ten element na ogół nie występuje w przypadku łamigłówek.

Ponadto łamigłówki są wyzwaniem, które - w większości sytuacji - nie wiąże się z doświadczeniem graczy z grą. Doświadczeni gracze mają przewagę w walce, ponieważ dobrze znają zasady i sytuacje występujące w grze. Jeśli łamigłówka nie opiera się na znajomości świata gry, daje takie same szanse zarówno temu, kto pierwszy raz gra w D&D, jak i prawdziwym weteranom. Dzięki temu łamigłówki są znakomitym wyzwaniem dla grup składających się zarówno z doświadczonych graczy, jak i nowicjuszy - jeśli tylko nowi gracze lubią rozwiązywać zagadki i łamigłówki. To da nowym graczom szansę dołączenia do gry na równorzędnym poziomie.

Natura łamigłówek - to, że opierają się na zdolnościach graczy - sprawia, że niektórzy je uwielbiają, a inni ich nie znoszą. Gracze, którzy lubią i niechętnie rozwiązują łamigłówki, na ogół lubią natrafiać na nie podczas przygody. Ci, którzy za nimi nie przepadają albo których irytuje pomysł, że czarodziej 25. poziomu z Inteligencją 26 nie jest w stanie rozwiązać kwadratu magicznego, uważają łamigłówki za niepożądany element. Przejrzyj motywacje swoich graczy (patrz rozdział 1) - zauważysz, że łamigłówki odpowiadają niektórym odkrywcom, wielu myślicielom i zaskakująco licznym obserwatorom, ale prowokatorzy, taktycy i pogromcy szybko się nimi nudzą. Jeśli twoja grupa składa się głównie z członków tej drugiej grupy, lepiej unikaj łamigłówek.

Nie nadużywaj łamigłówek, podobnie jak innych rodzajów wyzwania. Podziemia, które składają się wyłącznie z ciągu łamigłówek, mogą być ciekawe - przez krótki czas. Ale dość szybko gracze zaczną zastanawiać się, czy grają w D&D, czy może brną przez książkę z zagadkami. Jeśli twoi gracze zdradzają objawy nudy albo frustracji, podrzuć im jakąś wskazówkę do zagadki albo przerwij ją spotkaniem bojowym.

CZY ŁAMIGŁÓWKA TO SPOTKANIE?

Chociaż omawiamy łamigłówki w rozdziale o spotkaniach niebojowych, łamigłówka nie zawsze jest spotkaniem. Z definicji spotkanie łączy się ze znaczącą szansą porażki. Łamigłówka może pasować do tej definicji, zwłaszcza, gdy łączy się w pułapkę lub ze spotkaniem z potworem, takim jak sfinks. Inne pułapki nie są spotkaniami. Mogą być przeszkodą na drodze bohaterów, ale da się je obejść. General-

nie łamigłówkę można traktować jako spotkanie, jeśli na jej rozwiązanie drużyna ma ograniczony czas, szczególnie, gdy porażka grozi poważnymi konsekwencjami (obrażeniami, ale nie tylko). W przeciwnym razie nie jest to spotkanie.

WYKORZYSTYWANIE ŁAMIGŁÓWEK

Łamigłówka może być ciekawym sposobem na rozpoczęcie przygody: hrabia został porwany, a na podłodze jego sypialni odnaleziono szyfrogram. Zagadkowa przepowiednia prowadzi graczy do prób spełnienia jej - lub przeszkodzenia w tym. Mapa wydaje się bezsensowna - kiedy jednak gracze obejrzą ją w luście, okaże się, że wskazuje drogę do lochów. Sfinks zamieszkał na górskiej przełęczy i nie pozwoli przejść nikomu, kto nie rozwiązał jego zagadki - a jeszcze nikomu się to nie udało.

Na ogół jednak łamigłówki pełnią tę samą rolę co inne przeszkody i wyzwania w grze, w tym potwory, zagrożenia i namacalne bariery - stoją pomiędzy bohaterami a ich celem, zmuszając postaci do poradzenia sobie z nimi lub ominięcia ich. Skrzynia ze skarbami nie otworzy się, póki bohaterowie nie umieścą barwnych kamieni w odpowiednich miejscach siatki, zgodnie z prostą zasadą: w każdym rzędzie, każdej kolumnie i każdej sekcji siatki musi znajdować się dokładnie jeden kamień każdego koloru. Drzwi do starożytnej kaplicy mogą zostać otwarte tylko przez tego, kto odmówi dziewięć modlitw do boga, któremu ją poświęcono, a którego imię jest ukryte w zagadce. Minotaury ukryły więźniów w centrum ogromnego labiryntu.

Niektóre łamigłówki zawierają ważną dla bohaterów informację, na przykład: „Baron jest łupieżcą umysłów” lub „Trzecie drzwi nie są zabezpieczone pułapką”. Łamigłówki słowne znakomicie sprawdzają się w przypadku ukrytych wiadomości - szczególnie skuteczne są szyfrogramy, wykreślanki (litery, które zostaną, tworzą wiadomość) albo łamigłówki z pomieszanymi literami.

Inne łamigłówki polegają na tym, by gracze wymyślili coś w kontekście przygody. Dysponują ograniczoną liczbą informacji o trzech synach cesarza Darvana Szalonego i trzech kryptach znajdujących się pod zrujnowanym pałacem, a muszą ustalić, który z synów został pochowany w Krypcie Zhańbionych - mają przed sobą skomplikowaną logiczną zagadkę.

TEST "EUREKA!"

Jednym ze sposobów na zadowolenie sfrustrowanego gracza uważającego, że jego bohater o wysokiej Inteligencji powinien być w stanie rozwiązać łamigłówki, których on nie ogarnia, jest pozwolenie na wykonanie testów Inteligencji albo jakichś umiejętności w celu zdobycia wskazówek. Sukces w teście (wykorzystaj tabelę ST według poziomu, strona #42, średni ST) daje graczowi wskazówkę - niewielki fragment zagadki, jeden właściwy ruch albo sugestię innego podejścia do zagadki.

RODZAJE ŁAMIGŁÓWEK

Zagadki są rodzajem łamigłówek, które od dawna pojawiają się w opowieściach, począwszy od mitu o Sfinksie, a współcześnie przywołanych między innymi w *Hobbitcie* J.R.R. Tolkiena. Klasyczna forma zagadki to „Kim jestem?” – seria metaforycznych wskazówek. Rozwiązanie tego typu zagadki polega na odkryciu, jakie może być mniej oczywiste znaczenie słów zagadki. Na przykład:

*W dzień śpię w ukryciu
W nocy spowijam cię jak mgła.
Najgrubsze ściany mnie nie zatrzymają
A kocha mnie złodziej i łotr.
Najlepiej mnie widać, gdy nie widać nic
Bo niczym jestem ja.*

Odczytanie pozornych paradoksów, gier słownych i metafor pozwala odkryć rozwiązanie tej zagadki: ciemność.

Szyfrogramy to łamigłówki słowne, w których litery wiadomości zostały zamienione na inne litery lub symbole. Łatwy szyfrogram wykorzystuje system podstawiania, na przykład wykorzystanie następnej litery alfabetu (A zastępuje B, B zastępuje C i tak dalej). Trudniejsze szyfrogramy nie korzystają z żadnego wzorca, zamieniane litery są dobierane w pary w sposób dowolny. Możesz wykorzystać runy albo inne symbole zamiast liter.

Wykreślanki składają się z siatki liter, w której ukryte są słowa zapisane poziomo, pionowo lub na ukos, zarówno normalnie, jak i wspak. Możesz dać graczom listę słów do znalezienia albo wykorzystać zestaw blisko związanych ze sobą wyrazów (na przykład nazwy kamieni szlachetnych) i kazać im wyszukać je samodzielnie. Wiadomość można poznać dzięki odczytaniu liter pozostałych po skreśleniu wszystkich słów albo ustawienie znalezionych słów w sensowne zdania.

Pomieszane litery: Ta łamigłówka nadaje się znakomicie do ukrywania wiadomości. Litery wiadomości zostają zapisane w prostokątnej siatce, a następnie litery w każdej kolumnie zostają ułożone w kolejności alfabetycznej. Gracze muszą tak przemieścić litery, by dało się odczytać oryginalną wiadomość. Akrostych jest podobną łamigłówką, ale litery zostają pomieszane i podzielone na różne słowa. Gracze rozszyfrowują wskazówki i odgadują słowa, a potem na podstawie tych słów ustalają numer przypisany do każdej litery. Wiele gazet regularnie publikuje akrostychy.

Krzyżówka może polegać na krzyżówce wypełnianej (w której należy umieścić słowa w pustej siatce) albo typowej krzyżówce, jaką można znaleźć w wielu gazetach. Krzyżówka wypełniana może ukrywać wiadomość w zacieniowanych polach, a zwykła krzyżówka najlepiej sprawdza się jako przeszkoda, którą bohaterowie muszą pokonać, by przejść dalej.

Sudoku to kolejna popularna łamigłówka, którą łatwo zastosować jako przeszkodę. Zamiast liczb możesz zastosować dowolne wyróżniające się symbole, kolorowe kamienie, monety albo inne przedmioty. Na początku

w siatce znajduje się kilka liczb lub symboli, a resztę należy uzupełnić zgodnie z prostą regułą: każda liczba lub symbol musi wystąpić dokładnie raz w każdej kolumnie, wierszu i kratce (typowe sudoku rozgrywa się na planszy 9 x 9 z dziewięcioma kratkami wielkości 3 x 3).

W **zagadce logicznej** gracze starają się wymyślić odpowiedź na podstawie wskazówek, które pomagają eliminować kolejne możliwości. Na przykład:

Cesarz Darvan Szalony miał trzech synów. Najstarszy, Fieran, zginął z ręki brata. Serce Madrasza nie znało gniewu. Delvan był najmłodszy.

Trzech synów dzierżyło trzy legendarne miecze, które pochowano wraz z nimi. Serca Furii nie dotknęła nigdy dłoni sprawiedliwego. Objęcia Ciemności nie splamiła królewska krew. Chłód Śmierci zadał śmierć wodzowi orków, Ghash Arukowi.

Tyle dowiedzieli się bohaterowie. Teraz stoją w komnacie prowadzącej do krypt trzech braci, i odczytują napisy na drzwiach. Krypta Zhańbionego ukrywa tego, który zamordował brata. Krypta Niewinnego daje sen temu, który nie popełnił zbrodni i zmarł ze starości. W Krypcie Sprawiedliwego, jarząc się blaskiem mimo nocy, spoczywa ten, który był paladynem.

Bohaterowie muszą ustalić, który z synów i który miecz spoczywa w Krypcie Zhańbionego.

Dokładna analiza wskazówek i logiczna dedukcja prowadzą do wniosku, że w Krypcie Zhańbionego spoczywa Delvan, który zamordował brata Sercem Furii.

Labirynt to klasyczny typ łamigłówki, często kojarzony z minotaurami (dzięki greckiemu mitowi). Należy jednak korzystać z nich ostrożnie. Przemierzanie podziemi składających się wyłącznie z rozstajów i ślepych uliczek nie jest zbyt fascynujące, a poza tym zapewnia zajęcie właściwie tylko MP i gracze, który zajmują się rysowaniem mapy. Jednak ostrożnie użyty labirynt, wzbogacony o pułapki i potwory, może być interesującą łamigłówką. Na ogół labirynt buduje się po to, by kogoś w nim uwięzić (jak zrobił to Dedal, by uwięzić pierwszego minotaura), powstrzymać intruzów lub jako pułapkę, by ci, którzy do niego wejść, nigdy się nie wydostali. (Jeśli labirynt ma pełnić funkcję pułapki, najlepiej zadziała, gdy po wejściu bohaterów zawali się za nimi korytarz – dzięki temu nie będą mogli po prostu wrócić).

PROJEKTOWANIE ŁAMIGŁÓWEK

Jeśli projektowanie łamigłówek nie jest twoim hobby ani nie przychodzi ci wyjątkowo łatwo, najlepiej zrobisz, pożyczając je z najróżniejszych źródeł. W większych księgarniach znajdziesz bez trudu książki z łamigłówkami i czasopisma im poświęcone – a Internet jest niemal niewyczerpanym źródłem. Czasami możesz zastosować łamigłówki dokładnie w tej samej formie, w jakiej je opublikowano, ale w innym przypadku najlepiej będzie ją lekko zmodyfikować i dostosować do świata gry i twojej przygody.

ZAGADKI

Wiele z opublikowanych zagadek jest mocno związanych z kulturą i historią, ich adresatem są małe dzieci lub też są zbyt dobrze znane, by stanowiły dla twoich graczy wyzwanie. Jednak często nietrudno zmodyfikować pewne szczegóły zagadki tak, by odmienić jej brzmienie i utrudnić zadanie graczom. Na przykład zastanówmy się nad klasyczną zagadką sfinksa: „Co chodzi rano na czterech nogach, w południe na dwóch, a wieczorem na trzech?”.

Niemal wszyscy znają tę zagadkę, więc raczej nie można jej po prostu umieścić w przygodzie. Jednak jeśli zmienisz podstawową metaforę (pora dnia) i przekształcisz koncepcję chodzenia na różnej liczbę nóg w nową metaforę, możesz przekształcić zagadkę:

*Na wiosnę cztery filary mnie podtrzymują,
Mnie, jasną kopułę ponad ziemią.
Latem dwa filary mnie podtrzymują,
Mnie, wrota tajemnicy.
Jesienią trzy filary mnie podtrzymują,
Mnie, świątynię Jasnego Miasta.
Zimą filary moje strzaskano
Mnie, resztki starożytnej chwały.*

Odpowiedź jest taka sama - człowiek, który pełnie na czworakach jako niemowlę, chodzi na dwóch nogach w wieku dojrzałym i posiłkuje się laską, gdy się zestarzeje. Wykorzystanie pór roku zamiast pór dnia jako metafory to prosta modyfikacja, a pozwala dodać czwartą zwrotkę, która utrudnia rozpoznanie zagadki. Zamiast raczej dosłownej metafory nóg w klasycznej zagadce, stosujemy metaforę filarów i dodajemy dodatkowe, metaforyczne opisy osób w różnym wieku.

Kiedy wymyślasz własną zagadkę, skorzystaj z synonimów i metafor. Rozpocznij z pomysłem na odpowiedź - w najlepszym przypadku będzie to wskazówka do fabuły twojej przygody. Następnie stwórz listę cech tej rzeczy. Kiedy już masz taką listę, możesz opisać każdą cechę zawiłym językiem metafor, i masz już zagadkę.

SZYFROGRAMY

Szyfrogram to najłatwiejsza do stworzenia łamigłówka. Możesz go skonstruować, wybierając system szyfrowania, na przykład zastępowanie każdej litery taką, która znajduje się określoną liczbę miejsc dalej w alfabecie (naturalnie zapętłając początek z literą Z). Możesz też sam wybrać klucz, zwracając uwagę na to, aby nie wykorzystać tej samej litery dwa razy (chyba że chcesz skonstruować diabelsko trudną łamigłówkę). Jeśli znajdziesz gotowy szyfrogram z odpowiadającymi ci symbolami, możesz je wykorzystać w swojej zagadce. Kiedy masz już klucz, zaszyfruj nim litery twojej wiadomości i daj ją graczom.

WYKREŚLANKI I KRZYŻÓWKI

Może być trudno znaleźć wykreślanek, które zawiera słowa i rozwiązanie pasujące do świata bohaterów D&D, ale nietrudno ją stworzyć. Zacznij od pustej siatki (dobrze zadziała tu kartka w kratkę), a następnie sporządź listę słów, które są związane z jakimś tematem. Jeden ze sposobów to wykorzystanie słów wiadomości, którą gracze mają odczytać. Możesz też użyć nazw kamieni szlachetnych, aberracji albo władców prastarej dynastii z Bael Turath (to będzie wyjątkowo trudne zadanie, bo nieznanne słowa trudniej zauważyć niż dobrze znane). Następnie umieść słowa w siatce w każdym możliwym kierunku (nie zapomnij o słowach pisanych wspak, a także umieszczonych na ukos). Zacznij od najdłuższych słów i skończ na najkrótszych. Jeśli chcesz, by gracze złożyli wiadomość z nieskreślonych liter, pamiętaj, by zostawić na nie miejsca. Kiedy umieścisz już wszystkie słowa, wypełnij puste miejsca literami wiadomości albo losowymi literami.

Tworzenie krzyżówki jest bardzo podobne. W obu rodzajach łamigłówek układasz słowa z listy w diagramie.

POMIESZANE LITERY

Łatwo stworzyć łamigłówkę typu „pomieszane litery”. Najpierw zapisz wiadomość, którą chcesz przekazać, potem policz, ile ma liter (wiadomość dłuższa niż 120 liter jest trudniejsza do rozwiązania). Nie wliczaj spacji ani znaków interpunkcyjnych. Podziel liczbę liter przez 3 w przypadku prostej zagadki, a przez 6 w przypadku wyjątkowo trudnej - lub wybierz coś pomiędzy.

Następnie weź kartkę w kratkę i zaznacz tyle kratek, ile wynosi twoja nowa liczba po zaokrągleniu w górę. Zaznacz tyle pól w dół, ile wynosiła liczba, przez którą dzieliłeś. Następnie zapisz wiadomość, umieszczając jedną literę w każdej kratce i zaznaczając granice między słowami pogrubioną linią. Kiedy

ŁAMIGŁÓWKI I REKWIZYTY

Łamigłówka w przygodzie jest znakomitą okazją do wykorzystania rekwizytów (patrz strona #25). Nawet jeśli rekwizytem jest wyłącznie zagadka zapisana na kartce, gracze zyskają coś, co mogą dotknąć, obejrzeć i przekazywać sobie podczas prób rozwiązania zagadki. Czasem możesz wykorzystać gotowe łamigłówki - puzzle, tangramy albo zagadki manualne będą doskonałym punktem wyjścia. Możesz kupić puzzle bez obrazka, na których możesz narysować mapę albo zapisać zagadkę, zanim podzielisz je na części - i rozmieścić je w różnych miejscach podziemi (albo nawet różnych podziemiach!). W sklepach z książkami i grammi edukacyjnymi można znaleźć sporo łamigłówek, które będą wyzwaniem także dla dorosłych.

dojdiesz do końca linijki, przejdź do następnej, zaczynając od lewej. Kiedy skończysz, zaczernij pozostałe kratki (jeśli takie będą).

Pod wiadomością wypisz litery z każdej kolumny ułożone w kolejności alfabetycznej. Te litery zapisane na nowej kartce będą łamigłówką, którą gracze będą musieli rozwiązać.

Stworzenie akrostychu jest nieco trudniejsze, ale sam proces nie jest specjalnie skomplikowany. Największym wyzwaniem jest znalezienie słów-wskazówek, które wykorzystują wszystkie litery wiadomości dokładnie raz.

SUDOKU

Nie musisz samodzielnie tworzyć sudoku, skoro na rynku jest wiele takich, które możesz wykorzystać. Łamigłówka tego typu będzie ciekawsza, jeśli zastąpisz liczby symbolami, kolorowymi kamieniami umieszczonymi na siatce wyrytej w kamiennych drzwiach albo literami, które tworzą dziewięcioliterowe słowo (pamiętaj, że każda litera może w nim występować tylko raz!). Podobnie jak w przypadku szyfrogramu zrób sobie klucz - na przykład możesz zastąpić cyfrę 1 literą C. Jeśli w sudoku pojawia się w jednym z rzędów lub kolumn słowo, możesz dać graczom wskazówkę do niego, by ułatwić im rozwiązanie zagadki.

ZAGADKI LOGICZNE

Dość łatwo pożytyć i zaadaptować zagadkę logiczną na potrzeby gry. Jeśli znajdziesz łamigłówkę, w której trzeba przyporządkować kolor koszulki i ulubiony owoc do każdego z trojga dzieci, możesz zamienić każde dziecko w jednego z synów cesarza Darvana, każdy kolor w jeden z trzech legendarnych mieczy i każdy owoc w kryptę. Cała zabawa polega na przekształcaniu wskazówek.

Każda wskazówka w zagadce logiczne to w istocie zbiór zdań typu: „Obiekt A nie jest powiązany z obiektem 2”, gdzie A to krypta lub owoc, a 2 to miecz lub kolor. Czasami zagadki wykorzystują zdania twierdzące („Obiekt A jest powiązany z obiektem 2”), ale w ten sposób zagadka jest o wiele łatwiejsza. Jeśli przedstawiś wskazówki z danej zagadki w tej postaci, łatwiej będzie ci je przekształcić.

Najciekawszy w zagadce logicznej jest sposób przedstawienia jej w przygodzie. W przeciwieństwie do zagadki opublikowanej w gazecie nie musisz podawać graczom ładnie uporządkowanych wskazówek w jednym miejscu - cała przygoda może polegać na zbieraniu wskazówek rozproszonych po starożytnych bibliotekach i ruinach. Możesz również wykorzystać zagadkę logiczną jako strukturę przygody detektywistycznej - bohaterowie stopniowo odkrywają poszlaki, które w końcu ujawnią zabójcę, motyw i współnika.

ŁAMIGŁÓWKA JAKO PRÓBA UMIEJĘTNOŚCI

Rzeźba przemówiła. Jej głos był zimny i wydawał się dobiegać z daleka. „Jakie są cztery cnoty Keblor Kest? Odpowiedz, nim skończy się twój czas!”.

Możesz również przedstawić łamigłówkę jako próbę umiejętności. W tym przykładzie PG wykonują odpowiednie testy umiejętności, zbliżając się stopniowo do rozwiązania. Jeśli uda im się uzyskać odpowiednio dużo sukcesów przed trzema porażkami, zagadka zostaje rozwiązana, a nagroda trafia do ich rąk. Jeśli zaś najpierw zgromadzą trzy porażki, nie uda im się rozwiązać łamigłówki i muszą ponieść konsekwencje.

Sytuacja: Aby otworzyć drzwi prowadzące do ukrytej komnaty, PG muszą rozwiązać zagadkę postawioną przez rzeźbę. Po każdej trafnej odpowiedzi głos mówi: „Dobrze. Pamiętaj chwałę Keblor”. Po każdej porażce głos mówi: „Nie wiesz nic o chwale Keblor, a twój czas się kończy!”.

Poziom: Równy poziomowi drużyny.

Złożoność: 1 (wymaga 4 sukcesów przed 3 porażkami)

Główne umiejętności: Arkana, Historia, Wnikliwość, Religia.

Arkana (średni ST): przywołujesz swoją wiedzę o rzeczach mistycznych, by przypomnieć sobie jedną z czterech cnót.

Historia (trudny ST): przywołujesz swoją wiedzę historyczną, aby przypomnieć sobie coś związanego z czterema cnotami Keblor Kest.

Wnikliwość (średni ST): próbujesz zrozumieć coś, co pomoże drużynie. Wykorzystanie tej umiejętności nie wlicza się do bilansu próby, ale daje premię +2 (w przypadku sukcesu) lub karę -2 (w przypadku porażki) do testu Arkan, Historii lub Religii następnej postaci.

Religia (łatwy ST): ponieważ zagadka jest związana z osobą związaną z jakimś kultem, ta umiejętność jest najprostszym sposobem znalezienia odpowiedzi na pytanie rzeźby. Przywołujesz sobie swoją wiedzę na temat religii, by przypomnieć sobie jedną z czterech cnót.

Sukces: Jeśli PG odniosą 4 sukcesy, zanim zgromadzą 3 porażki, drużyna rozwiązuje zagadkę, a rzeźba przesuwając się, odsłaniając wejście do ukrytej komnaty.

Porażka: Jeśli PG zgromadzą 3 porażki, zanim odniosą 4 sukcesy, drużynie nie udaje się rozwiązać zagadki przed upływem wyznaczonego czasu. Magiczna siła ożywia rzeźbę, a ta atakuje drużynę. Rozpocznij spotkanie bojowe.

PUŁAPKI I ZAGROŻENIA

Jeden niewłaściwy krok w starożytnym grobowcu może sprawić, że z sufitu spadają ostrza, przecinające bez trudu zbroję i kości. Pozornie niegroźne pnącza zwisające nad wejściem do jaskini chwytają i duszą każdego nierozsądnego podróżnika, który próbuje je rozgarnąć. Wąski kamienny most unosi się nad dołem wypełnionym syczącym, buzującym kwasem. W D&D potwory są tylko jednym z wyzwiań, które stoją przed bohaterami.

Jeśli coś może zranić drużynę, ale nie jest potworem, masz do czynienia z pułapką lub z zagrożeniem.

PUŁAPKA CZY ZAGROŻENIE?

Jaka jest różnica pomiędzy pułapką a zagrożeniem?

Pułapki są zbudowane po to, by ranić, nękać lub powstrzymać intruzów. Zagrożenia mogą być naturalne lub nadnaturalne, ale na ogół nie są tworzone z myślą o agresji. Zapadnia w podłodze skonstruowana przez gobliny to pułapka, a przepaść pomiędzy dwiema częściami jaskini troglodytów uważa się za zagrożenie, choć zarówno jedno, jak i drugie stanowi niebezpieczeństwo dla postaci.

Pułapki na ogół są ukryte, a zagrożenie, jakie stanowią, staje się jasne dopiero, gdy ktoś odkryje je dzięki swym bystrym zmysłom lub nieostrożnym krokom. Niebezpieczeństwo, jakie stanowi zagrożenie, jest na ogół ewidentne, i może je ocenić każdy, kto dysponuje dobrymi zmysłami (choć czasem zbyt późno) albo jest w stanie wydedukować na podstawie otoczenia.

Podobieństwo między pułapkami a zagrożeniami polega na niebezpieczeństwie – zarówno dla bohaterów, jak i potworów. Ze względu na to podobne zasady, ustalenia i przedstawienie dotyczą zarówno pułapek, jak i zagrożeń.

SPOSTRZEGANIE PUŁAPEK I ZAGROŻEŃ

Kiedy drużyna znajduje się w pobliżu pułapki, porównaj pasywne testy Percepcji każdego z bohaterów z ST pułapek w pomieszczeniu. Każdy PG, którego pasywna Percepcja jest równa bądź wyższa od ST, zauważa pułapkę lub jej istotny element. Inne umiejętności – na przykład Podziemia lub Natura – mogą również pomóc PG w zauważeniu pułapek lub zagrożeń.

Naturalnie PG mogą również wykonać aktywny test Percepcji jako pomniejszą akcję, aby znaleźć wszelkie pułapki, które przegapili, wykorzystując pasywny test. Gracze najczęściej decydują się na wykonanie aktywnego testu, gdy wyczuwają pułapkę.

AKTYWACJA PUŁAPEK I ZAGROŻEŃ

Pułapki i zagrożenia działają całkowicie bezmyślnie – ich zachowanie jest przewidywalne, nawet jeśli czasem wkradają się do niego elementy losowe. Pułapka uruchamia

się, gdy zostaną spełnione pewne warunki – na przykład gdy ktoś nadepnie na czuły na nacisk fragment podłogi albo gdy intruzi wejdą do świątyni złego bóstwa, nie niosąc ze sobą świętych symboli. Po aktywacji pułapki i zagrożenia atakują lub włączają się i wykonują test inicjatywy, działając w każdej rundzie zgodnie z kolejnością.

ATAKI I EFEKTY

Rodzaj ataku pułapki zależy tylko od wyobraźni projektanta. Ostrze przecina korytarz, wykonując ataki wręcz. Płomienie wybuchają. Gruz spada z sufitu w obszarowych wybuchach. Ze ściany wylatują strzały, wykonując ataki na odległość. Ataki pułapek korzystają z tych samych zasad co ataki stworzeń, ale w przypadku pułapki ataki na odległość i obszarowe nie prowokują ataków okazyjnych.

ZWALCZANIE PUŁAPEK I ZAGROŻEŃ

Najlepszy sposób na pokonanie pułapki lub zagrożenia to uniknięcie go – jednak czasem jest to niemożliwe. W takiej sytuacji bohaterowie mają trzy możliwości: zniszczyć, wyłączyć lub przechytrzyć zagrożenie.

Zniszczenie pułapki lub zagrożenia przy pomocy broni lub ataku może okazać się trudne, a nawet niewykonalne – pułapki korzystające ze strzał są zwykle osłonięte przez ściany lub ochronną magię, magiczne pułapki mają tendencję do eksplozji, gdy ktoś je atakuje, a niewiele ataków poradzi coś na wielki głąz toczący się korytarzem. Jednakże zniszczenie pułapki może okazać się najsukcesyjniejszym sposobem na szybkie pokonanie jej.

Większość pułapek może być rozbrojona lub powstrzymana na jakiś czas dzięki użyciu umiejętności Złodziejstwo. Niekiedy inne umiejętności lub zdolności mogą wesprzeć test Złodziejstwa. Gdy postać powstrzymuje pułapkę, przestaje ona działać na jakiś czas (do końca następnej tury postaci, a w każdej następnej rundzie jest szansa 50%, że się uaktywni). Unieszkodliwienie pułapki oznacza, że przestaje ona działać, dopóki ktoś ją naprawi albo ponownie wprowadzi w stan gotowości. Gdy pułapka została powstrzymana lub nieszkodliwiona, gra toczy się, jakby jej nie było.

Możesz przechytrzyć pułapkę lub zagrożenie. Wykrycie lokalizacji pułapki i ominięcie miejsc czułych na nacisk to niezawodny sposób, ale czasem można rozwiązać problem inaczej. Wiele pułapek można pokonać inaczej niż przez zniszczenie, powstrzymanie lub nieszkodliwienie, dzięki czemu bohaterowie o różnej klasie postaci mogą je przechytrzyć lub pokonać.

UMIESZCZANIE PUŁAPEK I ZAGROŻEŃ

Pułapki i zagrożenia pasują do spotkania podobnie jak dodatkowy potwór. Każda pułapka lub zagrożenie ma poziom (i odpowiednią wartość PD), dzięki czemu możesz włączyć je do spotkania bojowego, aby

wyliczyć odpowiednią nagrodę za pokonanie ich. Na przykład spotkanie dla pięciu PG 10. poziomu może zawierać cztery potwory 10. poziomu oraz jedną pułapkę 10. poziomu. Pokonanie pułapki, podobnie jak pokonanie potwora, daje drużynie 500 PD.

ROLE PUŁAPEK I ZAGROZEŃ

Choć pułapki i zagrożenia mogą zająć miejsce potwora w spotkaniu, nie są potworami. Czasem trudne je od razu dostrzec, inaczej atakują, a ich efekty mogą unieszkodliwić postać. Ponadto pułapki i zagrożenia na ogół nie wybierają odpowiedniego ataku, nie przemieszczają się na bardziej sprzyjające pozycje, a nawet nie wybierają celu. Co więcej, nie są w stanie robić nic oprócz rzeczy jasno określonych przez ich budowę albo naturę. To podstawowa różnica między pułapką lub zagrożeniem a potworem.

Ze względu na te różnice pułapki i zagrożenia pełnią inne role, które są tylko luźno powiązane z rolami potworów. Tak jak role potworów, tak i role pułapek dadzą ci wskazówki, w jaki sposób pasują do spotkań, jakie jest ich działanie i w jaki sposób współpracują z potworami i terenem w spotkaniu. Są cztery role pułapek: artyleria, czatownik, przeszkoda i strażnik.

ARTYLERIA

Jeśli pułapka lub zagrożenie tworzy obszar efektu, który zadaje obrażenia albo atakuje kilka celów na odległość w regularny i zaprogramowany sposób, masz do czynienia z artylerią. Pułapki, które wyrzucają z siebie pociski, co rundę wywołują eksplodujący podmuch albo ciskają magicznymi efektami z wieżyczki - to wszystko artyleria.

Pułapki typu artyleria częstą pełnią tę samą rolę co potwory-strzelcy, ale mogą również wspomagać stworzenia pełniące inne role. Ponieważ większość pułapek jest bardziej odporna na obrażenia niż potwory, artyleria stanowi pierwszą lub drugą linię obrony, za którą kryją się strzelcy i manipulatorzy.

CZATOWNIK

Pułapki-czatownicy atakują, a potem ukrywają się lub znikają, dzięki czemu trudniej je zaatakować lub im przeciwdziałać. Wahadło, które co rundę atakuje, a potem znika w ścianie, czy dziwne kłęбки energii ze Zmroku, które atakują siły życiowe pobliskich istot, a potem na chwilę znikają - to przykłady czatowników.

Czatownicy pełnią tę samą rolę co potwory o tej roli. Atakują i odsuwają się, a zwalczenie ich może być trudne, jeśli cała drużyna nie skupi na tym swoich wysiłków.

PRZESZKODA

Zgodnie z nazwą pułapki i zagrożenia, które pełnią rolę przeszkody, utrudniają ruchy i mogą ogluszać lub otumaniać stworzenia, by jeszcze bardziej je spowolnić. Przeszkody są barierami i zagrożeniami, przez które bohaterowie mogą się przedostać, ale kosztuje ich to sporo wysiłku lub obrażeń. Naładowane

elektrycznością fragmenty podłogi, które wymagają rozwiązania zagadki do ominięcia, magiczne glify, które można odszyfrować i rozbroić tylko przy pomocy umiejętności Arkana, albo spadające kraty, które ukierunkowują ruch w labiryncie korytarzy - to wszystko przykłady interesujących przeszkód.

Przeszkody są pomocne osiłkom i harcownikom. Rozsądnie umieszczone przeszkody pozwalają osiłkowi kontrolować pole bitwy i pozwalają harcownikowi zabłysnąć dzięki jego specjalnym zdolnościom ruchu. Te zagrożenia mogą stać się niezwykle potężne w połączeniu z żołnierzami i manipulatorami, ponieważ ich obecność wzmacnia kontrolę nad polem bitwy, jaką cechują się wymienione role.

STRAŻNIK

Pułapka albo zagrożenie pełniące rolę strażnika działa jak alarm - ostrzega pobliskich strażników lub potwory i zadaje obrażenia postaciom, które je uaktywnili. Atak strażnika rozpoczyna spotkanie, zadaje obrażenia i podnosi alarm. Potem niektórzy strażnicy kontynuują atak i podnoszenie alarmu, a inni dezaktywują się.

Strażnik może współpracować z wieloma typami potworów, ale najlepiej współpracuje z grupami żołnierzy, manipulatorów i czatowników. Daje im czas na przygotowanie obrony przeciwko intruzom, którzy już zostali osłabieni przez pułapkę.

PUŁAPKI ELITARNE I POJEDYNCZE

Podobnie jak potwory, pułapki mogą być również oznaczone jako elitarne lub pojedyncze. Przekształcenie pułapki w jej elitarną wersję jest proste - wymaga jedynie niewielkich zmian w ST i atakach. Wiele pułapek zamieszczonych w tym rozdziale zawiera opis sposobu przekształcenia ich w wersję elitarną.

Pamiętaj także o tym, że pojedyncze i elitarne pułapki są nieczęsto spotykane i na ogół pojawiają się tylko jako próby umiejętności.

IMPROWIZACJA

Zawsze jest więcej niż jeden sposób obejścia pułapki albo zagrożenia. Nawet najlepiej zaprojektowane pułapki mają jakieś słabe punkty, które gracze mogą wykorzystać do unieszkodliwienia ich. Czasem najlepsze lub najciekawsze pomysły na pokonanie pułapki lub zagrożenia pojawiają się nagle podczas gry.

Pamiętaj o pierwszej zasadzie improwizacji: staraj się nie odmawiać. Kiedy gracz wymyśla sensowny sposób poradzenia sobie z pułapką - nawet jeśli nie jest to wspomniane w opisie pułapki - postaraj się wymyślić, jak zastosować zasady gry. Być może pasuje tu test umiejętności lub zdolności przeciwko odpowiedniemu ST, atak albo wykorzystanie mocy. Zawsze możesz wykorzystać ST zamieszczony w opisie pułapki jako przykładowy ST dla innych umiejętności i zdolności.

Podsumowując - staraj się zawsze wynagradzać kreatywne i szybkie myślenie, zwłaszcza gdy chodzi o pułapki i zagrożenia. Przechrzanie pułapek, zagrożeń i przeciwników (a nawet MP) to doskonała zabawa - a twoja gra powinna być przede wszystkim dobrą zabawą.

WYKORZYSTYWANIE PUŁAPEK I ZAGROŻEŃ

Pułapki i zagrożenia wymagają finezji w większym stopniu niż potwory. Niektóre z nich zachowują się dokładnie jak one, działając zgodnie ze swoją inicjatywą. Inne atakują raz, zwykle wtedy, gdy ktoś w nie wpada. Inne z kolei zachowują się jak próby umiejętności, wymagając od PG wielu sukcesów, by je pokonać, zanim zdarzy się coś dramatycznego.

PRZYKŁADOWE PUŁAPKI I ZAGROŻENIA

Fałszywa podłoga Strażnik 1. poziomu Pułapka 100 PD

Przykryta dziura kryje się w okolicach środka pomieszczenia. Drewno i kamienie są przygotowane tak, by załamać się pod przechodzącym stworzeniem, wrzucając je do trzymetrowego dołu.

Pułapka: Sekcja podłogi o rozmiarach 2 na 2 pola ukrywa dół głębokości trzech metrów.

Percepcja

- ◆ **ST 20:** Bohater zauważa fałszywą podłogę.

Aktywacja

Pułapka uruchamia się, gdy stworzenie wchodzi na jedno z jej czterech pól.

Atak

Natychmiastowa reakcja Atak wręcz

Cel: Stworzenie, które aktywowało pułapkę.

Atak: +4 przeciwko Refleksowi

Trafienie: Cel wpada do dołu, odnosi 1k10 obrażeń oraz upada.

Chybiecie: Cel wraca na poprzednio zajmowane pole i jego akcja ruchu kończy się natychmiast.

Efekt: Fałszywa podłoga otwiera się, a dół nie jest już ukryty.

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać stojąca na przylegającym polu może uruchomić pułapkę, jeśli uda jej się test Złodziejstwa o ST 10 (standardowa akcja). Podłoga wpada do dołu.
- ◆ Postać stojąca na przylegającym polu może rozbroić pułapkę, jeśli uda jej się test Złodziejstwa o ST 25 (standardowa akcja). Podłoga staje się bezpieczna.
- ◆ Postać, której uda się test Atletyki (ST 11 lub ST 21, jeśli nie ma rozbiegu), może przeskoczyć nad dziurę.
- ◆ Postać może wydostać się z dołu wykonując test Atletyki o ST 15.

Przekształcenie w wersję Elitarną (200PD)

Zwiększ ST Percepcji i Złodziejstwa o 2. Dół ma 6 metrów głębokości i jest wypełniony zatrutymi kółkami. Postać, która wpadnie do dołu, odnosi 3k10 obrażeń + 5 nawracających obrażeń od trucizn (rzut obronny kończy).

Lawina Czatownik 1. poziomu Zagrożenie 100 PD

Skąły spadają z góry.

Zagrożenie: Skąły spadają na docelowe pole i wykonują atak wybuch 3.

Percepcja

Bohaterowie nie mogą wykorzystać Percepcji do zauważenia tego zagrożenia.

Dodatkowe umiejętności: Natura lub Podziemia

Test Natury lub Podziemi o ST 20 pozwala zauważyć niestabilną formację skalną.

Inicjatywa +3

Aktywacja

Aktywacja lawiny może być losowa, mogą ją wywołać czyjeś działania lub upływ czasu. Po aktywacji lawina

wykonuje test inicjatywy. Bohaterowie znajdujący się w danym obszarze orientują się, że lawina rozpoczyna się i jaki obszar zostanie zasypany.

Atak

Standardowa Reakcja Bezpośredni wybuch 3

Cele: Stworzenia w wybuchu

Atak: +4 przeciwko Refleksowi

Trafienie: 2k6 + 2 obrażeń

Chybiecie: Połowa obrażeń

Standardowe podtrzymanie: Lawina trwa przez 1k4 rund.

Obszar wybuchu jest trudnym terenem podczas lawiny oraz po jej zakończeniu.

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać znajdująca się w obszarze lawiny może wykorzystać przerwy w niej, aby uniknąć obrażeń, wykonując test Natury lub Podziemi o ST 25. Udany test powoduje, że bohater odnosi połowę obrażeń (nie odnosi obrażeń, jeśli atak chybi).

Ścieżka włócznie Przeszkoda 2. poziomu Pułapka 125 PD

Ukryte włócznie wyłaniają się z podłogi, gdy tylko ktoś na niej stanie. Odrębne urządzenia odpowiadające za jedną włócznię i segment podłogi są połączone z zamkniętym na klucz panelem kontrolnym na ścianie obok.

Pułapka: Pięć pól w pomieszczeniu zawiera ukryte włócznie, które wyłaniają się i atakują po aktywacji pułapki.

Percepcja

- ◆ **ST 20:** Postać zauważa segmenty podłogi, które uruchamiają pułapkę.
- ◆ **ST 25:** Postać zauważa ukryty panel kontrolny.

Aktywacja

Pułapka, składająca się z pięciu pól rozmieszczonych losowo w pomieszczeniu, atakuje, gdy ktoś wejdzie na jedno z pól lub rozpocznie na nim swoją turę. Gdy pułapka zostaje aktywowana, wszystkie włócznie wyłaniają się jednocześnie, atakując każdego, kto stoi na polu z pułapką.

Atak

Akcja Okazyjna Atak wręcz

Cel: Wszystkie stworzenia znajdujące się na polach pułapki w chwili jej uruchomienia.

Atak: +7 przeciwko KP

Trafienie: 1k8 + 3 obrażeń

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać, której uda się test Atletyki (ST 6 lub ST 11 bez rozbiegu), może przeskoczyć przez pojedyncze pole pułapki.
- ◆ Postać znajdująca się na przylegającym polu może je rozbroić przy pomocy testu Złodziejstwa o ST 25.
- ◆ Stworzenie znajdujące się na polu przylegającym do panelu kontrolnego może unieszkodliwić całą pułapkę przy pomocy testu Złodziejstwa o ST 20.
- ◆ Udany test Podziemi o ST 20 daje całej drużynie premię +2 do Złodziejstwa przy próbach powstrzymania lub unieszkodliwienia pułapki.
- ◆ Postać może przygotować akcję zaatakowania włócznie (KP 13, inne obrony 10; PŻ 10). Gdy włócznie zostaną zniszczone, to konkretne pole przestaje funkcjonować.
- ◆ Postać może zaatakować segment podłogi lub panel kontrolny (KP 12, inne obrony 10; PŻ 30; odporność 5 na wszystko). Zniszczenie segmentu czyni go bezużytecznym, a zniszczenie panelu kontrolnego unieszkodliwia całą pułapkę.

Przekształcenie w wersję Elitarną (250 PD)

Zwiększ liczbę pól pułapki do 10 oraz zwiększ ST testów Percepcji i Złodziejstwa o 2.

Wieżyczka z magiczną kuszą Artyleria 3. poziomu
Pułapka 150 PD

Para wieżyczek uzbrojonych w kusze nagle opada z sufitu w odległym krańcu pokoju. Wieżyczki natychmiast rozpoczynają atak.

Pułapka: Dwie kusze atakują co rundę zgodnie ze swoją inicjatywą po aktywacji pułapki.

Percepcja

- ◆ ST 20: Postać zauważa wyzwalacze pułapki.
- ◆ ST 25: Postać zauważa umiejscowienie ukrytych wieżyczek.
- ◆ ST 25: Postać zauważa ukryty panel kontrolny.

Inicjatywa +3

Aktywacja

Pułapka uruchamia się i wykonuje test inicjatywy, gdy ktoś wejdzie na jedno z czterech pól wyzwalających znajdujących się w pomieszczeniu.

Atak

Standardowa akcja **Atak na odległość 10**

Cele: Każda wieżyczka atakuje jednego intruza. Potrafi w magiczny sposób odróżnić intruzów od mieszkańców podziemi.

Atak: +8 przeciwko KP

Trafienie: 2k8 + 3 obrażeń

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać, która wykona udany test Atletyki (ST 6 lub ST 11 bez rozbiegu), może przeskoczyć przez pojedyncze pole aktywujące pułapkę.
- ◆ Postać znajdująca się na przylegającym polu może unieszkodliwić wyzwalacz przy pomocy testu Złodziejstwa o ST 25.
- ◆ Zaatakowanie wyzwalacza (KP 12, inne obrony 10) aktywuje pułapkę.
- ◆ Postać może zaatakować wieżyczkę (KP 16, inne obrony 13; PŻ 38). Zniszczenie wieżyczki zapobiega dalszym atakom.
- ◆ Postać może wziąć udział w próbie umiejętności, aby dezaktywować panel kontrolny. Złodziejstwo, ST 20. Złożoność 2 (6 sukcesów przed 3 porażkami). Ukończenie próby unieszkodliwia pułapkę. Porażka powoduje, że panel kontrolny wybucha - bezpośredni podmuch 3, 2k6 + 3 obrażeń dla wszystkich istot w podmuchu), a pułapka pozostaje aktywna.

Przekształcenie w wersję Elitarną (300 PD)

Zwiększ ST Percepcji i Złodziejstwa o 2. Zwiększ liczbę wieżyczek do 4.

Zarodniki zguby Przeszkoda 1. poziomu
Zagrozenie 150 PD

Najczęściej spotykane w wielkich naturalnych jaskiniach lub na terenach skażonych Zmrokiem, gdzie muchoropodobne owoniki osiągają około metr wysokości. Zaniepokojone, emitują chmurę śmiertelnych zarodników.

Zagrozenie: Zgubne zarodniki wypełniają całe pole (staje się ono trudnym terenem). Po aktywacji grzybnia wypuszcza chmurę zarodników.

Percepcja

Zauważenie grzybnia nie wymaga testu.

Dodatkowa umiejętność: Podziemia

- ◆ ST 20: Postać orientuje się, że grzybnia to zgubne zarodniki.

Aktywacja

Kiedy stworzenie wchodzi na pole zgubnych zarodników lub kopie je albo dotyka z sąsiadującego pola lub też atakuje w jakikolwiek sposób, grzybnia wypuszcza chmurę zarodników. Ciężko ranna istota istota znajdująca się w początkowym wybuchu oraz ta, która rozpoczyna swoją turę w chmurze, jest atakowana przez truciznę.

Atak

Standardowa akcja **Bezpośredni wybuch 1**

Cel: Ciężko ranne istoty w wybuchu

Atak: +6 przeciwko Wytrwałości

Trafienie: 1k10 obrażeń od trucizny oraz 5 nawracających obrażeń od trucizny (rzut obronny kończy).

Efekt: Chmura zapewnia ukrycie stworzeniom, które się w niej znajdują. Chmura rozprasza się po zakończeniu spotkania lub po upływie 5 minut. Po tym jak grupa zgubnych zarodników wypuści chmurę, nie może wypuścić następnej przed upływem 24 godzin.

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać może wejść na pole zgubnych zarodników, nie aktywując ich, jeśli wykona test Podziemi o ST 25. Ruch postaci musi zakończyć się na polu grzybnia.

Przekształcenie w wersję Elitarną (300 PD)

- ◆ Zwiększ ST Podziemi o 2.
- ◆ Zwiększ obrażenia od trucizny do 3k10 oraz 5 nawracających obrażeń od trucizny (rzut obronny kończy).

Wahadłowe kosi Czatownik 4. poziomu
Pułapka 175 PD

Piekliennie ostre kosi przecinają pokój co 1,5 metra w pozornie losowych odstępach czasu.

Pułapka: Każdy rząd pól w pomieszczeniu zawiera kosę. W jej turze ostrze przecina losowy rząd pól, atakując wszystkie stworzenia, które się tam znajdują.

Percepcja

- ◆ ST 17: Postać zauważa cienkie, podłużne rysy na podłodze, rozmieszczone równo co 1,5 metra.
- ◆ ST 22: Postać zauważa wąskie szpary w suficie, odpowiadające rysom na podłodze. Postać, która wykona test Podziemi o ST 15, rozpoznaje je jako wahadłowe kosi.
- ◆ ST 22: Postać zauważa wyzwalacze pułapki na podłodze w wejściu do pomieszczenia.
- ◆ ST 27: Postać zauważa ukryty panel kontrolny, jeśli znajduje się on w jej polu widzenia.

Inicjatywa +6

Aktywacja

Pułapka wykonuje test inicjatywy, gdy jakieś stworzenie wchodzi na jedno z sześciu pól-wyzwalaczy przy wejściu do pomieszczenia. Istota, która ma klucz, może aktywować pułapkę (standardowa akcja) przy użyciu panelu kontrolnego, który znajduje się w odległym krańcu pomieszczenia.

Atak

Standardowa akcja **Atak wręcz**

Cele: Wszystkie stworzenia w jednym rzędzie pól. W każdej turze rzuć kostką, aby ustalić, który rząd zostanie zaatakowany przez pułapkę.

Atak: +9 przeciwko KP

Trafienie: 2k8 + 4 i atak drugorzędny

Atak drugorzędny: +7 przeciwko Wytrwałości

Trafienie: odepchnięcie 1 (w kierunku ruchu ostrza), przewraca cel oraz zadaje 5 nawracających obrażeń (rzut obronny kończy).

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać, która wykona test Podziemi o ST 22 (pomniejsza akcja), może ustalić, który rząd pól zostanie zaatakowany w następnej rundzie.
- ◆ Postać może przygotować akcję zaatakowania wahadłowego ostrza (KP 15, inne obrony 12; PŻ 48). Zniszczenie ostrza powoduje, że jego rząd pól staje się bezpieczny.
- ◆ Postać może wziąć udział w próbie umiejętności, by unieszkodliwić panel kontrolny. Złodziejstwo, ST 22. Złożoność 1 (4 sukcesy przed 3 porażkami). Ukończenie próby unieszkodliwia pułapkę. Porażka powoduje, że 1k4 + 1 ostrzy atakuje w każdej rundzie.

Przekształcenie w wersję Elitarną (350 PD)

Dwa ostrza atakują w każdej rundzie, każde z własną inicjatywą. Wrogowie bohaterów wiedzą, jak ostrza będą atakować i unikają odpowiednich rzędów pól.

Wirujące ostrza
PułapkaPrzeszkoda 5. poziomu
200 PD

Ostrza wynurzają się z ukrycia i ruszają w dziki taniec po pomieszczeniu.

Pułapka: Urządzenie uzbrojone w ostrza wynurza się z ukrycia i zaczyna wirować, poruszając się w losowym kierunku zgodnie ze swoją szybkością i atakując co rundę.

Percepcja

- ◆ ST 22: Postać zauważa wyzwalacze rozmieszczone wokół pomieszczenia.
- ◆ ST 27: Postać zauważa ukryty panel kontrolny.

Inicjatywa + 7 Szybkość 4

Aktywacja

Kiedy postać wchodzi na pole-wyzwalacz, urządzenie pojawia się i atakuje.

Atak

Standardowa akcja Bezpośredni wybuch 1

Cele: Wszystkie stworzenia w wybuchu

Atak: +10 przeciwko KP

Trafienie: 3k8+3 obrażeń

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać może wziąć udział w próbie umiejętności, by unieszkodliwić panel kontrolny. Złodziejstwo, ST 22. Złożoność 2 (6 sukcesów przed 3 porażkami). Ukończenie próby unieszkodliwia pułapkę. Porażka powoduje, że wirujące ostrza działają dwa razy w rundzie (wykonaj drugi test inicjatywy).
- ◆ Postać może zaatakować urządzenie (KP 16, inne obrony 13; PŻ 55; odporność 5 na wszystko) lub panel kontrolny (KP 14, inne obrony 11; PŻ 35; odporność 5 na wszystko). Zniszczenie jednego z nich unieszkodliwia całą pułapkę.

Zdradziecki lód
ZagrożeniePrzeszkoda 5. poziomu
200 PD

Śliska warstwa lodu stanowi niebezpieczną przeszkodę.

Zagrożenie: Ta warstwa lodu pokrywa 10 przylegających pól, zamieniając je w trudny teren.

Percepcja

Zauważenie lodu nie wymaga testu.

Dodatkowa umiejętność: Natura

- ◆ ST 22: Postać rozpoznaje pola zdradzieckiego lodu.

Aktywacja

Lód atakuje, gdy wejdzie na niego jakieś stworzenie lub gdy ktoś rozpocznie swoją turę na jego polu. Atakuje również, gdy stworzenie wstaje z upadku w polu zdradzieckiego lodu.

Atak

Akcja okazyjna Atak wręcz

Cel: Stworzenie na lodzie

Atak: +8 przeciwko Refleksowi

Trafienie: 1k6+2 obrażeń i przewrócenie się. Jeśli stworzenie już leży, nie odnosi obrażeń ale jego tura kończy się natychmiast.

Przeciwdziałanie

- ◆ Wykonując test Akrobatyki o ST 27 i akcję ruchu, postać może wejść na pole zdradzieckiego lodu, nie ryzykując upadku. Jeśli test się nie powiedzie lub postać przemieści się o więcej niż 1 pole, lód atakuje.

Przekształcenie w wersję Elitarną (400 PD)

- ◆ Zwiększ ST testów Natury i modyfikatory ataku o 2.
- ◆ Zwiększ obszar warstwy lodu o 20 pól.

Ściana zatrutych strzałek
PułapkaArtyleria 6. poziomu
250 PD

Ze ściany wylatuje chmura strzałek, wypełniając pomieszczenie niebezpieczeństwem.

Pułapka: W każdej rundzie w swojej kolejce pułapka wystrzeliwuje zatrute strzałki, które losowo atakują 2k4 celów w zasięgu.

Percepcja

- ◆ ST 22: Postać zauważa niewielkie dziurki w ścianie.
- ◆ ST 27: Postać zauważa drut przeciągnięty przez pomieszczenie, który uruchamia pułapkę.

Inicjatywa + 7

Aktywacja

Kiedy postać przechodzi przez drut rozciągnięty przy wejściu do pomieszczenia, pułapka wykonuje test inicjatywy.

Atak

Standardowa akcja Atak na odległość 20

Cele: 2k4 cele w zasięgu

Atak: +11 przeciwko KP

Trafienie: 1k8+2 obrażeń i 5 nawracających obrażeń od trucizny (rzut obronny kończy).

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać znajdująca się na przylegającym polu może unieszkodliwić drut wyzwalający pułapkę przy pomocy testu Złodziejstwa o ST 30.
- ◆ Postać, która wykonuje ruch o nie więcej niż 1 pole w swojej turze, zyskuje premię +5 do KP przeciwko atakom strzałek.

Przekształcenie w wersję Elitarną (500 PD)

- ◆ Zwiększ ST testów Percepcji i Złodziejstwa o 2.
- ◆ Pułapka wystrzeliwuje 4k4 strzałek, które zadają 1k8+2 obrażeń i 10 nawracających obrażeń od trucizny (rzut obronny kończy).



Glif strażniczy
PułapkaStrażnik 7. poziomu
300 PD

Gdy próbujesz otworzyć drzwi, glif ukryty wokół nich nagle zaczyna świecić i eksploduje.

Pułapka: Magiczny glif chroni przejście. Aktywacja pułapki sprawi, że wybuchnie magicznym gniewem.

Percepcja

◆ ST 28: postać zauważa glif.

Dodatkowa umiejętność: Arkana

◆ ST 24: Postać zauważa glif i daje całej drużynie premię +2 do testów Złodziejstwa, które mają unieszkodliwić pułapkę.

Aktywacja

Kiedy stworzenie próbuje otworzyć chronione przejście lub przejść przez nie, glif eksploduje.

Atak

Natychmiastowa reakcja Bezpośredni wybuch 3

Cele: Wszystkie stworzenia w wybuchu

Atak: +10 przeciwko Refleksowi

Trafienie: Glif jest stworzony tak, by atakować jednym z poniższych efektów:

- ◆ 4k6+4 obrażeń od ognia i 5 nawracających obrażeń od ognia (rzut obronny kończy)
- ◆ 4k6+4 obrażeń od zimna i unieruchomienie (rzut obronny kończy)
- ◆ 4k6+4 obrażeń od grzmotu i otumanienie (rzut obronny kończy)
- ◆ 4k6+4 obrażeń od błyskawic i otumanienie (rzut obronny kończy)
- ◆ 4k6+4 obrażeń od kwasu i 5 nawracających obrażeń od kwasu (rzut obronny kończy)
- ◆ 4k6+4 obrażeń nekrotycznych i kara -2 do ataku (rzut obronny kończy)
- ◆ 4k6+4 obrażeń promiennych i oślepienie (rzut obronny kończy)

Przeciwdziałanie

◆ Postać na polu przylegającym do pułapki może ją unieszkodliwić przy pomocy testu Złodziejstwa o ST 28.

Przekształcenie w wersję Elitarną (600 PD)

- ◆ Zwiększ ST testów Percepcji, Złodziejstwa i Arkan o 4.
- ◆ Dodaj do ataku glifu:
Późniejszy efekt: 4k6+4 obrażeń tego samego typu co pierwotne obrażenia glifu.

Wrzosiec sztyletociernisty
ZagrozeniePrzeszkoda 7. poziomu
300 PD

Rośnie w pradawnych kniejach i w Feerii. To żądna krwi roślina, która dla niektórych arystokratów o wyjątkowo twardych sercach jest wymarzonym strażnikiem włości.

Zagrozenie: Grupa wrzosców sztyletociernistych wypełnia 10 przylegających pól, zamieniając je w trudny teren.

Percepcja

Nie trzeba wykonywać testów, aby zauważyć krzewy.

Dodatkowa umiejętność: Natura

◆ ST 24: Postać orientuje się, że krzewy to wrzosce sztyletocierniste.

Aktywacja

Wrzosiec atakuje, gdy ktoś wchodzi na jego pole lub rozpoczyna swoją turę na jego polu lub polu przylegającym.

Atak**Akcja okazyjna****Atak wręcz**

Cel: Stworzenia na polach wrzosca lub na polach do nich przylegających.

Atak: +12 przeciwko KP

Trafienie: 2k10 + 5 obrażeń i unieruchomienie aż do chwili ucieczki. Atak zadaje 3k10 + 5 obrażeń, jeśli cel jest ciężko ranny.

Przeciwdziałanie

- ◆ Unieruchomione postaci mogą wykonać test Akrobatyki lub Atletyki (ST 20), by się uwolnić.
- ◆ Postać może zaatakować pole wrzosca sztyletociernistego (KP 18, inne obrony 15; PŻ 70, podatność 10 ogień). Po zniszczeniu pole nie może więcej atakować i nie jest już trudnym terenem.

Przekształcenie w wersję Elitarną (600 PD)

- ◆ Zwiększ ST testów Natury i testy ataku o 2.
- ◆ Zwiększ rozmiar do 15 pól.
- ◆ Elitarny wrzosiec sztyletociernisty nie jest podatny na ogień.

Strumień ogniaArtyleria 8. poziomu
350 PD**Pułapka**

Z dwóch ukrytych dysz wydobywają się strumienie ognia.

Pułapka: Po aktywacji dwie ukryte dysze w ścianach atakują w każdej rundzie zgodnie ze swoją inicjatywą.

Percepcja

- ◆ ST 24: postać zauważa dysze.
- ◆ ST 28: postać zauważa panel kontrolny znajdujący się w odległym krańcu pomieszczenia.

Inicjatywa +5**Aktywacja**

Kiedy postać wchodzi w pole rażenia jednego ze strumieni ognia, strumień wykonuje pierwszy atak jako natychmiastową reakcję. Następnie wykonuje test inicjatywy i atakuje w każdej rundzie.

Atak

Natychmiastowa reakcja lub standardowa akcja
Bezpośredni podmuch 3

Cel: Wszystkie stworzenia w podmuchu

Atak: +11 przeciwko Refleksowi

Trafienie: 3k8+4 obrażeń od ognia i 5 nawracających obrażeń od ognia (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń, brak nawracających obrażeń.

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać na przylegającym polu może unieszkodliwić jeden strumień ognia, wykonując test Złodziejstwa o ST 24.
- ◆ Postać może wziąć udział w próbie umiejętności, aby unieszkodliwić panel kontrolny. Złodziejstwo, ST 28. Złożoność 1 (4 sukcesy przed 3 porażkami). Ukończenie próby unieszkodliwia pułapkę. Porażka powoduje, że panel kontrolny wybuchu (bezpośredni podmuch 3, 3k8 + 4 obrażenia dla wszystkich stworzeń w zasięgu podmuchu), a pułapka pozostaje aktywna.

Przekształcenie w wersję Elitarną (700 PD)

- ◆ Zwiększ ST testów Percepcji i Złodziejstwa o 2.
- ◆ Zwiększ liczbę dysz do 6, lub do 3 z obszarem bezpośredniego wybuchu 5.

Żrący gejzer
ZagrożenieArtyleria 9. poziomu
400 PD

Gejzer żrącego płynu wytryskuje z ziemi.

Zagrożenie: Gejzer zaczyna funkcjonować po aktywacji.
Później atakuje co rundę zgodnie ze swoją inicjatywą.

Percepcja

- ◆ ST 28: Postać zauważa gejzer przed zbliżeniem się do niego na mniej niż 6 pól.

Dodatkowa umiejętność: Natura lub Podziemia

- ◆ ST 24: Postać rozpoznaje niebezpieczeństwo, jakie stanowi gejzer, przed zbliżeniem się do niego na mniej niż 6 pól.

Inicjatywa +3

Aktywacja

Gejzer wykonuje test inicjatywy, gdy jedna lub więcej postaci zbliży się do niego na mniej niż 7 pól

Atak

Standardowa akcja **Bezpośredni wybuch 3**

Cele: Stworzenia w wybuchu

Atak: +12 przeciwko Refleksowi

Trafienie: 3k8+4 obrażeń od kwasu i kontynuacja.

Kontynuacja: +10 przeciwko Wytrwałości.

Trafienie: 5 nawracających obrażeń od kwasu i oślepienie (rzut obronny kończy).

Chybiecie: połowa obrażeń.

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać w obszarze wybuchu może zminimalizować obrażenia zadawane przez gejzer wykonując test Akrobatyki o ST 28 jako natychmiastowe przeszkodzenie przed atakiem. Udany test oznacza, że postać odnosi połowę obrażeń, jeśli gejzer trafi, i nie odnosi obrażeń, jeśli chybi.

Naelektryzowane podłoże
PułapkaPrzeszkoda 10. poziomu
500 PD

Część korytarza pokryta jest jarzącą się błękitem posadzką. Każdy, kto wejdzie na niewłaściwy kafelek, zostaje porażony prądem.

Pułapka: Ta pułapka składa się z 10 rozmieszczonych losowo pól z naelektryzowaną posadzką. Po uaktywnieniu pułapka atakuje.

Percepcja

- ◆ ST 26: postać jest w stanie zauważyć, czy któreś z sąsiadujących pól zawiera naelektryzowaną posadzkę.

Dodatkowa umiejętność: Arkana

- ◆ ST 22: postać dysponuje wiedzą, która daje jej premię +2 do testów Złodziejstwa wykonywanych w celu unieszkodliwienia pola.

Aktywacja

Kiedy stworzenie wchodzi na pole pułapki lub rozpoczyna na nim swoją turę, pułapka je atakuje.

Atak

Akcja okazyjna **Atak wręcz 1**

Cel: Stworzenie w naelektryzowanym polu

Atak: +13 przeciwko Wytrwałości

Trafienie: 2k10 + 6 obrażeń od błyskawic. W przypadku trafienia krytycznego cel zostaje ogłuszony (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać, która wykona test Atletyki (ST 6 lub ST 11 bez rozbiegu), może przeskoczyć przez pojedyncze pole pułapki.
- ◆ Postać znajdująca się na przylegającym polu może je unieszkodliwić, wykonując test Złodziejstwa o ST 26.

Przekształcenie w wersję Elitarną (1000 PD)

- ◆ Zwiększ ST testów Percepcji i Złodziejstwa o 2.
- ◆ Atak pułapki zadaje 3k10 + 6 obrażeń od błyskawic i ogłusza cel (rzut obronny kończy).

Widmowe macki
PułapkaPrzeszkoda 13. poziomu
800 PD

Upiorne macki wylaniają się z podłoża i rzucają się na ciebie.

Pułapka: Ta pułapka zajmuje 10 przyległych pól. Kiedy stworzenie wchodzi w obszar pułapki, widmowe macki wylaniają się z podłoża i atakują je.

Percepcja

- ◆ ST 27: Postać zauważa coś dziwnego w pobliskim obszarze - jakby upiorna mgła unosiła się nad ziemią.

Dodatkowa umiejętność: Arkana

- ◆ ST 23: postać rozpoznaje jakiś element otoczenia, na ogół fresk albo inne dzieło sztuki, które jest sercem pułapki.
- ◆ ST 31: postać dysponuje informacjami, które zapewniają drużynie premię +2 w testach Złodziejstwa wykonywanych w celu unieszkodliwienia pułapki.

Aktywacja

Kiedy stworzenie wchodzi na pole pułapki lub rozpoczyna na nim swoją turę, pułapka atakuje.

Atak

Akcja okazyjna **Atak wręcz**

Cel: Stworzenia w polach pułapki

Atak: +18 przeciwko KP

Trafienie: 2k10 + 6 obrażeń nekrotycznych i otumanienie do końca następnej tury celu.

Późniejszy efekt: otumanienie do końca następnej tury celu.

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać może wykonać test Akrobatyki o ST 27, by przejść przez pole pułapki, nie prowokując ataku. Pola pułapki traktowane są jako trudny teren.
- ◆ Postać na przylegającym polu może unieszkodliwić wyzwalacz przy pomocy testu Złodziejstwa o ST 31.

ZawałCzatownik 13. poziomu
800 PD**Zagrożenie**

Zakłócenie równowagi wywołuje reakcję łańcuchową, która kończy się dopiero wtedy, gdy całe pomieszczenie pokrywa gruz.

Zagrożenie: Po aktywacji skały i gruz spadają z sufitu i wypełniają obszar atakami. Zagrożenie atakuje inną część obszaru w każdej turze zgodnie ze swoją inicjatywą.

Percepcja

- ◆ ST 31: postać zauważa, że sufit wydaje się niestabilny.

Dodatkowa umiejętność: Podziemia

- ◆ ST 26: tak samo jak w przypadku Percepcji powyżej.

Inicjatywa +6

Aktywacja

Zawał może zostać aktywowany losowo, przez czyjeś działania lub w określonym momencie. Po aktywacji zawał wykonuje test inicjatywy. Pomiedzy aktywacją a atakiem postaci w obszarze orientują się, że rozpoczyna się zawał. W swojej turze zawał atakuje losowe pole w obszarze.

Atak

Standardowa akcja **Bezpośredni wybuch 1**

Cele: wszystkie stworzenia w wybuchu

Atak: +16 przeciwko Refleksowi

Trafienie: 2k12 + 8 obrażeń

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Efekt: Obszar wybuchu staje się trudnym terenem.

Podtrzymanie standardowe: Zawał atakuje w każdej rundzie, za każdym razem inne pole.

Przeciwdziałanie

- ◆ Postać, która wykona test Podziemi o ST 31 (pomniejsza akcja), może ustalić, które pole zostanie zaatakowane w następnej turze.

Ołtarz fanatyzmu
PułapkaCzatownik 15. poziomu
1200 PD

Wydaje się on spaczony i zły. Promieniuje od niego zła wola i przerażenie.

Pułapka: Ta kaplica - wyglądająca jak duży ołtarz poświęcony straszliwemu bóstwu - stara się zdominować wolę podchodzących. Obszar aktywacji to cała kaplica. Pułapka czerpie swoją energię z żywych istot nie oddających czci jego bóstwu i działa tak długo, póki znajdują się w jego obrębie.

Percepcja

Zauważenie ołtarza nie wymaga testu.

Dodatkowa umiejętność: Religia

♦ ST 27: postać rozpoznaje naturę ołtarza.

Inicjatywa +6

Aktywacja

Kiedy postać wchodzi do kaplicy, pułapka uaktywnia się i wykonuje test inicjatywy. Pułapka kontynuuje atak, dopóki w obszarze pozostaje choć jedna istota, która nie oddaje czci jej bóstwu.

Atak

Standardowa akcja **Na odległość wzrok**

Cel: Losowe stworzenia, które nie ma przy sobie świętego symbolu bóstwa ołtarza.

Atak: +19 przeciwko Woli

Trafienie: Cel jest zdominowany (rzut obronny kończy).

Późniejszy efekt: Cel jest otumaniony rzut obronny kończy).

Przeciwdziałanie

♦ Postać może zaatakować ołtarz (KP 26, inne obrony 24; PŻ 125; odporność 10 na wszystko). Zniszczenie ołtarza unieszkodliwia pułapkę.

Przekształcenie w wersję Elitarną (2400 PD)

♦ Ołtarz może atakować dwa razy na rundę.

Pola wiecznego ognia

Zagrożenie

Artyleria 18. poziomu

2000 PD

Kiedy idziesz naprzód, otaczający cię upał zamienia się w pole szalejących płomieni.

Zagrożenie: Gdy brama lub portal do ognistych obszarów Chaosu Żywiółów jest otwarta przez wiele wieków, niewielki obszar, który ją otacza, może wchłonąć w siebie magię wiecznego ognia. Choć okolica wygląda normalnie dla wszystkich oprócz najlepiej poinformowanych widzów, są śmiertelnie niebezpieczne dla istot nieprzyzwyczajonych do płomiennego serca Chaosu Żywiółów. Pole wiecznego ognia zajmuje zwykle 20 przylegających do siebie pól.

Percepcja

♦ ST 33: delikatne drżenie w powietrzu sygnalizuje obecność jakiegoś zagrożenia.

Dodatkowa umiejętność: Arkana

♦ ST 29: postać rozpoznaje okolice jako pole wiecznego ognia.

Aktywacja

Kiedy żywa istota wchodzi na obszar lub zaczyna w nim swoją turę, zagrożenie aktywuje się i atakuje, a stworzenie zostaje otoczone przez płomienie (pozostałe pola wiecznego ognia pozostają trudne do zauważenia).

Atak

Akcja okazyjna **Atak wręcz**

Cel: Żywe stworzenia na polu

Atak: +21 przeciwko Wytrwałości

Trafienie: 2k10 + 5 obrażeń od ognia i 10 nawracających obrażeń od ognia (rzut obronny kończy).

Chybiecie: Połowa obrażeń.

Przekształcenie w wersję Elitarną (4000 PD)

♦ Zwiększ premię do testów ataku o 2.

♦ Pole jest tak potężne, że ignoruje odporność na ogień.

Fala kinetyczna

Pułapka

Artyleria 19. poziomu

2400 PD

Przedmiot przed tobą nagle rozbłyska mocą, a fala kinetycznej energii uderza w ciebie, potężna jak fala oceanu.

Pułapka: Kiedy jakieś stworzenie zbliża się na mniej niż 6 pól do pewnego obiektu - często jest to ołtarz, portal lub inny przedmiot nasycony mocą - obiekt zaczyna promieniować energią kinetyczną, która odpycha żywe istoty.

Percepcja

Postaci nie mogą wykorzystywać Percepcji do wykrycia tej pułapki.

Dodatkowa umiejętność: Arkana

♦ ST 31: Postać rozpoznaje przedmiot jako źródło pułapki kinetycznej.

Inicjatywa +8

Aktywacja

Kiedy jakieś stworzenie zbliża się na mniej niż 6 pól do obiektu będącego źródłem pułapki, pułapka uaktywnia się i wykonuje test inicjatywy.

Atak

Standardowa akcja **Bezpośredni wybuch 5**

Cel: wszystkie stworzenia w wybuchu

Atak: +22 przeciwko Refleksowi

Trafienie: 3k12 + 5 obrażeń, odepchnięcie o 3 pola oraz przewrócenie.

Przeciwdziałanie

♦ Postać na przylegającym polu może unieszkodliwić pułapkę, wykonując test Złodziejstwa o ST 31.

♦ Postać może zaatakować źródło pułapki (KP 30, inne obrony 27; PŻ 69). Zniszczenie przedmiotu unieszkodliwia pułapkę.

Pył entropii

Zagrożenie

Strażnik 23. poziomu

5100 PD

Komnata spowita jest kurzem. Wydaje się, że od bardzo, bardzo dawna nikt nie zakłócał jej spokoju.

Zagrożenie: Kiedy jakieś stworzenie rzuca zaklęcie lub wnosi magiczny przedmiot do starożytnego, pokrytego kurzem pokoju, na chwilę rozplątuje nici czasu. Choć rzeczywistość wraca do normy po chwili, uszkodzenia, jakie odniosły umysły istot, które widziały czas poza czasem, leczą się wolniej. Pył na ogół pokrywa 10 przylegających pól w pokoju.

Percepcja

♦ ST 36: postać zauważa, że unoszący się w powietrzu kurz zdaje się lekko świecić.

Dodatkowa umiejętność: Arkana

♦ ST 32: postać zauważa i identyfikuje charakterystyczny blask kurzu, który często zdradza pył entropii.

Aktywacja

Zagrożenie atakuje, gdy postać niosąca magiczny przedmiot wchodzi na pole zawierające pył, lub gdy postać w polu zawierającym pył rzuca zaklęcie.

Atak

Akcja okazyjna **Bezpośredni wybuch 5**

Cel: Wszystkie stworzenia w wybuchu

Atak: +29 przeciwko Woli

Trafienie: 5k6 + 8 obrażeń psychicznych i otumanienie (rzut obronny kończy)

Chybiecie: połowa obrażeń i otumanienie (rzut obronny kończy).

Specjalne: Stworzenia nieśmiertelne, ożywione oraz nieumarłe są odporne na efekty pyłu entropii.

Symbol cierpienia
PułapkaStrażnik 24. poziomu
6050 PD*Świecący symbol pilnuje obszaru przed wami.*

Pułapka: Każdy, kto zna się na magii, rozpoznaje symbol jako potężne zabezpieczenie przed intruzami. Jednak szczególnie jego konstrukcji można poznać dopiero, gdy ktoś podejrze na tyle blisko, by zrozumieć znaczenie symbolu. Po aktywacji symbol zadaje przejmujący ból.

Percepcja

♦ ST 28: postać zauważa świecący symbol.

Dodatkowa umiejętność: Religia

♦ ST 32: postać rozpoznaje naturę symbolu.

Aktywacja

Kiedy jakieś stworzenie zbliży się na mniej niż 6 pól do symbolu, pułapka atakuje. Po tym jak stworzenie wejdzie do tego obszaru, może w nim pozostać, nie stając się ofiarą dalszych ataków. Pułapka atakuje ponownie, gdy następane stworzenie wejdzie do obszaru lub też gdy jakieś stworzenie opuści obszar i wejdzie weń ponownie.

Atak**Akcja okazyjna** Bezpośredni wybuch 5**Atak:** +27 przeciwko Woli**Trafienie:** 3k6 + 9 obrażeń psychicznych i spowolnienie do początku następnej tury celu.*Późniejszy efekt:* 15 nawracających obrażeń psychicznych i unieruchomienie (rzut obronny kończy jedno i drugie).**Przeciwdziałanie**

♦ Postać na przylegającym polu może unieszkodliwić pułapkę, wykonując test Złodziejstwa o ST 36 lub test Arkan o ST 32.

Klejnot duszyPojedyncza Artyleria 26. poziomu
Pułapka 45 000 PD*Dziwny, wielościenny klejnot umieszczony w centrum komnaty nagle rozbłyska oślepiającym światłem.*

Pułapka: Ten oszlifowany klejnot wielkości pięści zwykle zostaje wprawiony w rzeźbę lub umieszczony na piedestale w centrum pomieszczenia. Kiedy jakieś stworzenie zbliży się do niego na mniej niż 6 pól, zaczyna emitować rozbłyskami promiennej mocy.

Percepcja

♦ ST 29: postać zauważa dziwny klejnot.

Dodatkowa umiejętność: Arkana

♦ ST 33: postać rozpoznaje klejnot duszy.

Inicjatywa +8**Aktywacja**

Kiedy jakieś stworzenie zbliży się na mniej niż 6 pól do klejnotu duszy, ten wykonuje test inicjatywy i atakuje.

Atak**Standardowa akcja** Bezpośredni podmuch 5**Cel:** Wszystkie stworzenia w podmuchu**Atak:** +29 przeciwko Wytrzymałości

Trafienie: 4k10 + 5 promiennych obrażeń, 5 nawracających promiennych obrażeń i ogłuszenie (rzut obronny kończy).
Późniejszy efekt ogłuszenia: Otumanienie (rzut obronny kończy).
Specjalne: W każdej rundzie rzuć 1k8, by ustalić kierunek rozbłysku. Podmuch rozpoczyna się od jednego z pól obszaru klejnotu - 1 oznacza północne pole, a potem liczby rosną zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół obszaru klejnotu.

Przeciwdziałanie

♦ Postać może wziąć udział w próbie umiejętności, by odłączyć klejnot od piedestału i w ten sposób go rozbroić. Złodziejstwo, ST 37. Złożoność 1 (4 sukcesy przed 3 porażkami). Ukończeniu próby pozwala odłączyć klejnot i unieszkodliwić pułapkę. Porażka powoduje, że klejnot wybucha (bezpośredni wybuch 8, wszystkie stworzenia w wybuchu odnoszą 4k10 + 5 promiennych obrażeń i zostają ogłuszone (rzut obronny kończy).

♦ Postać może zaatakować klejnot (KP 33, inne obrony 29; PŻ 100; odporność 15 na wszystko). Gdy klejnot zostaje zredukowany do 0 punktów wytrzymałości, wybucha w bezpośrednim wybuchu 8 (opis powyżej). Zniszczenie klejnotu unieszkodliwia pułapkę.

Sfera zagłady

Zagrożenie

Czatownik 29. poziomu

15 000 PD

Dziwna sfera nieprzeniknionej ciemności unosi się przed tobą.

Zagrożenie: Sfera czystej ciemności wypełnia jedno pole lub też jest umieszczona w ścianie jednego z pól. Nie zapewnia osłony ani nie blokuje ruchu.

Percepcja

Zauważenie sfery nie wymaga żadnego testu.

Dodatkowe umiejętności: Arkana

♦ ST 34: postać rozpoznaje naturę sfery.

Aktywacja

Kiedy jakieś stworzenie wchodzi na pole sfery lub sfera wchodzi na jego pole, zagrożenie atakuje.

Specjalne: Postać, która trzyma specjalny talizman zestrojony ze sferą, może ją kontrolować. Wykorzystując akcję ruchu i wykonując test Arkan o ST 25, bohater może przemieścić sferę o maksymalnie 6 pól. Sfera unosi się w powietrzu. Do stworzenia i zestrojenia talizmanu potrzebny jest specjalny rytuał. Talizman jest magicznym przedmiotem 29. poziomu.

Atak**Akcja okazyjna** Atak wręcz 0**Cel:** Jedno stworzenie**Atak:** +32 przeciwko Wytrzymałości

Trafienie: 6k6 + 10 obrażeń i 15 nawracających obrażeń (rzut obronny kończy). Stworzenie zredukowane do 0 punktów wytrzymałości przez obrażenia zadane przez sferę zostaje zniszczone i zmienia się w kupkę drobnego, szarego pyłu.

Przeciwdziałanie

♦ Zniszczenie lub odczarowanie talizmanu to jedyny sposób na zniszczenie sfery. Talizman ma KP 38, inne obrony 35, PŻ 200; odporność 15 na wszystko.



PRZYGODY

TEN ROZDZIAŁ nauczy cię, jak tworzyć i modyfikować przygody. Przygoda to po prostu seria spotkań. To, w jaki sposób te spotkania pasują do siebie - w sposób bardzo prosty lub niezwykle skomplikowany - to szkielet każdej przygody.

Przygoda dotyczy wyprawy, misji albo serii zadań, w których PG są bohaterami. Myśl o niej jako o odrębnej historii, w której wszystkie elementy pasują do siebie. Przygoda może być kontynuacją poprzedniej i prowadzić do następnej, ale samodzielna przygoda również się obroni.

Twoja grupa może potrzebować kilku sesji na ukończenie przygody, a może też poradzić sobie z nią w jeden wieczór. Jeśli korzystasz z opublikowanej przygody, jej ukończenie prawdopodobnie zajmie ci wiele sesji. Przygoda z *D&D Insider* lub *DUNGEON Magazine* może zająć równie długo, a może trwać tylko jedną sesję.

Ten rozdział omawia następujące tematy.

- ◆ **Gotowe przygody:** prowadzenie gotowych przygód jest proste. Tutaj znajdziesz wskazówki na temat modyfikowania przygód na potrzeby twojego świata, graczy i twojej wizji kampanii.
- ◆ **Rozwiązywanie problemów:** niezależnie od tego czy wykorzystujesz gotową przygodę, czy piszesz własną, problemy mogą się pojawić. Tutaj znajdziesz rady na temat radzenia sobie z najpowszechniejszymi problemami.
- ◆ **Tworzenie przygody:** gdy stworzysz własne przygody, pomyśl o ich początku, środku i końcu i postaraj się, by wszystkie trzy były satysfakcjonujące i pasowały do siebie.
- ◆ **Zadania:** zadania to punkty zaczepienia dla przygód, które prowadzą bohaterów w serce niebezpieczeństwa.
- ◆ **Mieszanka spotkań:** dobra przygoda zapewnia różnorodne wyzwania.
- ◆ **Miejsca:** postaraj się wyrazić przedstawić charakter twojego świata, zaczynając od ogólnej koncepcji i przechodząc do szczegółów, map, dziczy i przygód opierających się na zdarzeniach, a nie mapach.
- ◆ **Obsada:** potwory i bohaterowie niezależni ożywają przygody.



Łatwo znaleźć gotowe przygody w *D&D Insider* albo w produktach *Wizards of the Coast*, takich jak opisy światów, lub też po prostu opublikowane jako odrębne produkty. Jeśli twoja kampania jest epizodyczna (seria luźno powiązanych ze sobą przygód), możesz ją bez większego trudu poprowadzić wykorzystując wyłącznie gotowe przygody. To znakomite rozwiązanie, gdy nie masz zbyt wiele czasu na przygotowania. Nawet jeśli twoja kampania opiera się w większym stopniu na wątkach fabularnych, możesz skutecznie wykorzystać gotowe przygody, poświęcając odrobinę czasu na przygotowania.

POŁĄCZ ICH

Pierwszą ważną rzeczą jest to, w jaki sposób połączysz gotową przygodę z twoją kampanią. Musisz zastosować powiązania w dwóch kierunkach - z poprzednimi przygodami i z przyszłymi - tak aby wydawało się, że gotowa przygoda jest nieodłączną częścią twojego świata.

PLANUJ NAPRZÓD

Gdy planujesz sesję, bierz pod uwagę to, jaką przygodę chcesz poprowadzić następnym razem. Postaraj się umieścić w obecnej punkty zaczepienia, które poprowadzą bohaterów dalej. Dwie lub trzy sesje przed rozpoczęciem następczej przygody to dobry czas na przejrzenie jej i znalezienie PN, miejsca lub elementu fabuły, które możesz włączyć do obecnej przygody.

WYKORZYSTUJ PUNKTY ZACZEPIENIA

Większość gotowych przygód zawiera punkty zaczepienia stworzone po to, by wciągnąć bohaterów w ich fabułę. Postaraj się włączyć je w obecną przygodę - to działa lepiej niż gwałtowne wepchnięcie bohaterów na początek następczej. Fabuła to potężne narzędzie łączące przygody, a im silniej potrafisz wpleść punkt zaczepienia w fabułę następczej przygody, tym lepiej. Na przykład jednym z punktów zaczepienia scenariusza *The Keep on the Shadowfell* jest sytuacja, w której bohaterowie dowiadują się o zrujnowanej fortecy, gdzie mogą znajdować się skarby upadłego imperium. Możesz to po prostu powiedzieć graczom na początku przygody, ale jej fabuła będzie sprawiała wrażenie integralnej części twojej kampanii, jeśli poznają opowieść o zrujnowanej fortecy podczas innej przygody.

POŁĄCZ ZE SOBĄ PN I ORGANIZACJE

Bohater niezależny albo organizacja mogą być również silnym połączeniem między przygodami. Jeśli pomocny kupiec przekazuje graczom przy-

datne informacje w jednej przygodzie, PG chętniej posłuchają go, gdy przyjdzie prosić ich o pomoc w następczej. Spróbuj obdarzyć powracające postaci charakterystycznymi cechami albo sposobem zachowania, dzięki czemu gracze nie zapomną o nich pomiędzy sesjami.

Szukaj sposobów na połączenie postaci w różnych przygodach ze sobą. Jeśli w jednej z nich występują kultysty Zehira, a w innej PG walczą z wyznawcami Asmodeusza, zmień jeden (lub oba) kulty tak, by były poświęcone temu samemu bóstwu. Jeśli w przygodzie, którą planujesz, bohaterowie będą poszukiwać ukrytego kultu Bane'a, zmień postać lub grupę bandytów z obecnej przygody w wyznawców tego boga (noszących ze sobą jego święty symbol).

MAPY I MIEJSCA JAKO PUNKTY ZACZEPIENIA

Miejsca są również dobrymi punktami zaczepienia - kiedy postacie przemierzają ruiny w lesie, podrzuć im klasyczną mapę skarbu przedstawiającą lokalizację następczej przygody lub nerwowych tubylców rozmawiających o nawiedzonej wieży w górach. Rozważ umieszczenie mapy kluczowej dla następczej przygody w obecnej - znakomitym miejscem jest ekwipunek głównego przeciwnika.

PROSTE POPRAWKI

Nawet jeśli nie masz czasu na stworzenie połączeń między przygodami możesz wykorzystać kilka prostych sposobów na nadanie oryginalnego charakteru gotowym przygodom tak, by lepiej pasowały do twojej kampanii.

ZMIEŃ NAZWY

Jeśli twoja kampania rozgrywa się w Złotym Huzuz, Mieście Rozkoszy, władanym przez Wielkiego Kalifa Khalila al-Assada, gracze mogą poczuć się wytrąceni z rytmu, jeśli PG odwiedzą pobliską wioskę zwaną Brindinford i rozmówią się z Baronem Eufemesem. Na szczęście łatwo zmieniać nazwy. Brindinford zmienia się w Halwę, baron w Amira Ghalida al-Fahada, a architektura miasta przystosowuje się do reszty twojego świata. I już - jesteś gotowy!

ZMIEŃ OKOLICE

Śnieg rzadko pada w promieniu tysiąca mil od Złotego Huzuz, a właśnie znalazłeś przygodę, w której bohaterowie przemierzają tundrę, by odnaleźć starożytne ruiny gigantycznego miasta. Być może uznasz, że ta przygoda jest dla ciebie bezużyteczna - ale na ogół nietrudno zmienić otoczenie, w którym się rozgrywa.

Zmiana okolic może być niezwykle prosta i polegać wyłącznie na przejrzeniu opisów i zmianie szczegółów na pasujące do twojego wyobrażenia kampanii. Zamiast mroźnego wiatru unoszącego kryształki lodu, opisz po prostu podmuchy gorącego i suchego wiatru, który sypie piaskiem w oczy bohaterów.

DOSTOSUJ POTWORY

Jeśli zmieniłeś środowisko, w którym rozgrywa się przygoda, możesz również uznać za konieczną zmianę niektórych potworów. Biały smok może wydawać się nie na miejscu na pustyni otaczającej Złote Huzuz (choć jego obecność może dodać przygodzie elementu niezwyklej tajemnicy, którą możesz później rozwikłać). Krótkie spojrzenie na listę potworów uporządkowanych względem poziomu w *Księdze potworów* ułatwia wprowadzanie takich zmian. Jeśli dorosły biały smok jest nie na miejscu, być może nocni łowcy oni wraz z kilkoma dzikimi ogami lepiej będą pasowali do twojego wyobrażenia świata.

WYRÓWNAJ POZIOM

Co zrobić, jeśli przygoda, którą chcesz poprowadzić, jest napisana dla grupy na innym poziomie niż bohaterowie graczy? Po pierwsze, pamiętaj, że spotkanie na poziomie o dwa lub trzy wyższym od poziomu drużyny nie jest zabójcze. Może stanowić większe wyzwanie, ale raczej nie zgładzi wszystkich bohaterów. Podobnie spotkanie dwa lub trzy poziomy niższe może być rozsądnym wyzwaniem.

Jeśli wciąż chcesz przystosować poziomy spotkań w gotowej przygodzie, możesz zrobić to na jeden z trzech sposobów: zmienić liczbę potworów, zmienić poziomy potworów albo zmienić potwory.

Rozdział 4 opisuje, jak zmienić poziom spotkania, dodając bądź usuwając potwory. Możesz bardzo łatwo zwiększyć lub zmniejszyć poziom spotkania o trzy lub cztery. Jeśli na przykład chcesz użyć spotkania 10. poziomu z gotowej przygody w rozgrywce z drużyną 14. poziomu, musisz dodać 2500 PD (patrz tabele; Nagrody w punktach doświadczenia oraz Dołowa nagroda w PD na stronach #56 i #57). Możesz podwoić potwory albo dodać do nich elitarnego potwora 15. poziomu. Wyjęcie dwóch potworów 14. poziomu ze spotkania 14. poziomu sprawia, że nadaje się ono dla drużyny 10. poziomu.

Rozdział 10. opisuje sposoby na zmianę poziomów potworów albo zamianę normalnych stworzeń w elitarne lub pojedyncze. Zmiana poziomu potwora o dwa, trzy lub cztery polega na prostej zmianie jego ataków i obron o jeden lub dwa punkty. Zamiana potwora na jego elitarną wersję zwiększa poziom spotkania o jeden, a zamiana potwora w jego wariant pojedynczy zwiększa poziom o cztery.

Możesz również wykorzystać listę potworów uporządkowaną według poziomu z *Księgi potworów*,

aby zamienić potwory na podobne stworzenia na innym poziomie. Wiele potworów ma kilka wersji na różnych poziomach, więc możesz zamienić gnilnego pełzacza 7. poziomu na ogromnego gnilnego pełzacza 17. poziomu – lub odwrotnie (ale nie zapomnij sprawdzić, jak pasują do rozmiarów obszaru spotkania).

WYDOSTAŃ ICH

Wydostanie bohaterów z gotowej przygody – niezależnie od tego, czy wracają do głównej fabuły twojej kampanii i do twojej własnej przygody, czy też przechodzą do następnej gotowej przygody – to po prostu inne spojrzenie na to, jak postaci rozpoczynają przygodę.

WIĘCEJ POWIĄZAŃ

Wykorzystaj techniki opisane w „Połącz ich”, aby umieścić załączki nowej przygody w obecnej, gotowej. Jeśli w twojej kampanii występują stali przeciwnicy, umieść jednego z nich (lub członka złowrogiej organizacji) w jednym ze spotkań kończących gotową przygodę (lub w którymś ze środka), aby przypomnieć graczom o fabule całej kampanii, która zawiera obecną przygodę.

INNE ZAKOŃCZENIE

Kolejną ciekawą techniką jest wprowadzenie szokującego zakończenia, w którym bohaterowie dowiadują się, że przygoda, którą zakończyli, wcale nie prowadziła ich dalej w fabule kampanii. Być może to tylko interesująca wycieczka, a może przeciwnik celowo wprowadził ich w błąd, by zyskać na czasie: „Wasz triumfalny powrót z ostatniej przygody został zakłócony, gdy odkryliście, że w czasie waszego pobytu w zachodnich rubieżach Rycerze Zehira pozbawili władzy barona i przejęli kontrolę nad Gwiazdą Twierdzą!”.

Uważaj – nie nadużywaj tej techniki. Gracze, którzy mają wrażenie, że są ciągle oszukiwani i wprowadzani na manowce, szybko zaczynają odczuwać frustrację.

WYKORZYSTUJ NIEROZWIĄZANE ZAGADKI

Jeśli nie tworzyłeś wcześniej przygód, dobrym początkiem jest zastanowienie się nad sytuacją powstałą po zakończeniu gotowej przygody. Być może bohaterowie wciąż mają kilka pytań bez odpowiedzi, wrogom udało się uciec lub też drużyna nie odwiedziła części podziemi. Gracze będą wdzięczni za możliwość wyjaśnienia starych wątpliwości zamiast wejścia w kolejną niezwiązaną przygodę. Reszta tego rozdziału zawiera wiele porad dotyczących tworzenia przygód, a jeśli wykorzystujesz gotową przygodę jako punkt wyjścia, dobry początek jest gwarantowany.

Gotowe przygody nie są w stanie wziąć pod uwagę każdego możliwego działania bohaterów. Od czasu do czasu gracze decydują się udać w takim kierunku, którego przygoda w ogóle nie bierze pod uwagę. Odkrywają skrót, którego autor przygody nie wziął pod uwagę, i kulminacyjna bitwa całej przygody rozgrywa się na samym początku. Przechodzą przez serię spotkań bez wysiłku, nie wykorzystując nawet mocy dziennych.

Co zrobić?

Możesz poprosić graczy o litość i zrobienie tego, co oczekuje od nich przygoda. Wyzoomiali gracze zgodzą się, ale niesmak pozostanie. Zamiast tego, pamiętaj o pierwszej zasadzie improwizacji: powiedz tak i idź dalej (na stronie #28 jest więcej porad na temat improwizacji).

ZEJŚCIE ZE SZLAKU

Często możesz sprawić, by bohaterowie wrócili do głównej linii przygody, ale uważaj, żeby nie robić tego zbyt nachalnie. Zachęcaj ich do powrotu na miejsce, gdzie powinni się znaleźć, a nie zmuszaj ich do tego. Nie zanudzaj ich również w celu skłonienia do powrotu do przygody. Zmuszenie bohaterów do błąkania się po dziczy tygodniami bez żadnych spotkań znakomicie wyraża twoją dezaprobatę, ale to dość bolesny sposób kierowania graczami.

Wykorzystaj dodatkowe spotkania: wykorzystaj dodatkowe spotkania przygotowane przed sesją, aby wypełnić dziury w przygodzie, i upewnij się, że są one równie ciekawe i pełne napięcia co pozostałe. Następnie umieść w nich punkty zaczepienia, które doprowadzą graczy z powrotem do tego, co przygotowałeś.

Wygeneruj losowe spotkania: jeśli nie przygotowałeś spotkań, wymyśl coś. Rozdział 10. zawiera sposoby generowania losowych podziemi i spotkań. W najgorszym wypadku musisz wypełnić nimi czas do końca sesji. Możesz poświęcić czas na przygotowanie do następnej sesji na wymyślenie sposobu na powrót do przygody.

Daj spokój i idź dalej: czasem nie warto wracać do przygody, którą prowadzisz. Bohaterowie mogli zejść ze szlaku celowo – przygoda wydawała się graczom nieinteresująca. Nie kieruj ich z powrotem na szlak przygody, która ich nie zaciekaowała, chyba że jesteś pewien, że następne spotkanie ich zainteresuje. Jeśli bohaterowie odeszli od przygody, być może oznacza to, że trzeba rozpocząć następną.

PRZESKOCZENIE NA SAM KONIEC

Czasem autorzy przygód nie biorą pod uwagę możliwości wysokopoziomowych bohaterów albo kreatywności graczy i okazuje się, że twoja drużyna znajduje sposób na przeskoczenie większej części przygody i przechodzi od razu do walki kulminacyjnej. Znow – na ogół lepiej powiedzieć tak i iść dalej niż wymyślić arbitralny powód, dla którego ich plan nie zadziałał. Niech gracze mają szansę poczuć swój spryt. Wynagradzaj ich kreatywność.

Awansuj pomniejszego przeciwnika: to, że kulminacyjna bitwa się zakończyła, nie oznacza, że musi się też zakończyć przygoda. Jeśli PG szybko pokonają spiskującego wroga, być może jeden z jego podwładnych lub generałów – ktoś, kogo drużyna oszczędziła w pogoni za końcem przygody – zajmie jego miejsce i dalej poprowadzi plany swojego mistrza. W ten sposób przygoda może toczyć się bez większych zmian.

Wprowadź więcej zwrotów akcji: inny sposób na szybkie przeskoczenie do końca przygody to wymyślenie przez graczy czegoś, co przygoda pozwala im odkryć dopiero po zgromadzeniu o wiele większej liczby informacji. Być może od razu zgadli lub wymyślili, że pod barona podszywa się rakshasa albo że zamordowana szlachcianka tak naprawdę żyje, a swoją śmierć tylko ukartowała. To, że gracze zgadli fabułę, nie znaczy, że przygoda jest zła. Lepiej dać graczom zbyt dużo informacji niż zbyt mało, co tym samym zmusza graczy do szukania sobie rozrywki (patrz niżej). Możesz utrzymać przygodę w grze dodając nowe zwroty akcji. Na przykład baron jest rakhasą, ale tak naprawdę stara się pokonać prawdziwego przeciwnika w tej przygodzie.

Idź dalej i wykorzystaj to, co zostało, na potrzeby przyszłej improwizacji: znow – jeśli gracze przeskoczyli dużą część przygody, być może próby uratowania jej to więcej szkody niż pożytku. To nie znaczy, że przygoda się całkowicie zmarnuje. Możesz dodać spotkania i miejsca do następnej przygody albo do pomocy w improwizacji.

BULKA Z MASŁEM

Niezależnie od tego, czy bohaterowie są na wyższym poziomie niż zakłada to przygoda, czy mają lepsze wyposażenie, czy może po prostu są sprytniejsi i lepsi w zakresie taktyki niż potwory, czasami kończą spotkania bez najmniejszego wysiłku. Na szczęście łatwo rozwiązać ten problem.

Możesz zwiększyć poziom spotkania wykorzystując trzy techniki opisane na poprzedniej stronie: dodawaj potwory, zwiększaj ich poziom albo zamieniaj potwory. Możesz również zmienić teren tak, by potwory miały przewagę i były większym wyzwaniem dla umiejętności taktycznych drużyny. Obserwuj działania graczy i wykorzystuj ich taktykę przeciwko nim.

Łatwo dokonać tych zmian w czasie przygotowań, ale można to robić też na bieżąco. Dodatkowe potwory mogą przybyć jako posiłki. Dramatyczne wydarzenie (na przykład trzęsienie ziemi) może jednocześnie zmienić wygląd pola bitwy i sprawić graczom dodatkowy kłopot. Potwory stanowią większe zagrożenie, gdy PG muszą unikać spadających kawałków sufitu i zięjących przepaści. Potwór lub przeciwnik może nagle zyskać nową umiejętność, gdy zostanie ciężko ranny. Może nawet przekształcić się w wersję elitarną lub pojedynczą albo w całkiem inne stworzenie. Świat D&D to fantastyczne miejsce i tak długo jak wydarzenia, które opisujesz, pasują do siebie, możesz dokonywać na bieżąco wielu zmian.

POSZUKIWANIE ROZRYWKI

Czasami bohaterowie kręcą się w kółko, a gracze stają się coraz bardziej sfrustrowani tobą i przygodą – nie dlatego, że zeszli ze szlaku, ale dlatego, że przegapili jakąś istotną informację, którą według przygody powinni byli poznać. Nie zmuszaj ich do poszukiwania

rozrywki podczas przygody. Dobra zabawa powinna być w zasięgu ręki, nawet jeśli nie ma tam rozwiązań tajemnic, które są przed nimi.

To kolejna sytuacja, w której przygotowane spotkania mogą uratować grę. Kiedy akcja zamiera, wrogowie z hukiem otwierają drzwi, rozpoczyna się mroząca krew w żyłach walka, a bohaterowie dowiadują się czegoś niezwykle istotnego z ust przeciwnika albo z jego wyposażenia – jaki wygodny zbieg okoliczności, nieprawdaż? Nie musisz wykorzystywać spotkania bojowego, ale nie wahaj się postawić graczy przed czymś nieoczekiwanym.

Dodatkowe spotkania mogą również wprowadzić nowe, ciekawe zwroty akcji. Jeśli bohaterowie zgubią się podczas prób rozwikłania tajemnicy, być może nieznajomy zaprosi ich do swego domu i wręczy poszukiwaną wskazówkę. Dlaczego? Jaki jest jego udział w tej sprawie? Może być obojętnym widzem albo może zależeć mu na wynikach dochodzenia. Być może chce uzyskać przysługę od graczy w zamian za swoją pomoc (i negocjuje jej uzyskanie w napiętej próbie umiejętności). Może poszukuje innej informacji, która może wymknąć się graczom w rozmowie. Być może rozwikłanie tajemnicy doprowadzi graczy do konfrontacji z jego zniechęconym wrogiem. Możliwości są nieograniczone, a odrobina twórczej improwizacji może stworzyć wiele miejsca na fascynujące zwroty akcji w twojej kampanii.



Tworząc przygodę, tworzysz szkielet, na którym opierać się będą spotkania. Projektowanie tej struktury polega na odpowiedzeniu sobie na kilka prostych pytań.

Nie musisz odpowiadać na nie w jakiejś kolejności. Możesz zacząć od zadania: jeden z graczy pragnie zdobyć pewien szczególnie magiczny miecz, więc przygoda da mu miejsce, w którym go znajdzie. Interesujący przeciwnik albo potwór może być fundamentem lokacji albo serii wydarzeń. Interesujący pomysł na miejsce może wskazywać na specyficznych mieszkańców lub wydarzenia. Kulminacyjny moment może sugerować, co do niego doprowadziło.

ELEMENTY PRZYGODY

Struktura

- ◆ Jak rozpoczyna i kończy się przygoda?
- ◆ Co dzieje się w środku?

Zadania

- ◆ Jaka jest sytuacja?
- ◆ Co do niej doprowadziło?
- ◆ Czy rozwikłanie jej wymaga znalezienia się w jakimś miejscu?
- ◆ Czy rozwikłanie jej wymaga reagowania na wydarzenia?
- ◆ Czemu obchodzi to PG?
- ◆ Jakie są ich cele?

Lokacja

- ◆ Gdzie sytuacja ma miejsce?
- ◆ Jaki jest cel i przeznaczenie lokacji?
- ◆ Jak jest ona wykorzystywana obecnie?
- ◆ Jaki teren i miejsca można tam znaleźć?
- ◆ Jakie są tam interesujące i niebezpieczne rzeczy oprócz potworów?
- ◆ Jak tworzysz przygodę opartą na wydarzeniach?

Obsada

- ◆ Kto i dlaczego mieszka w lokacji?
- ◆ Czy w przygodzie występuje główny wróg?
- ◆ Kto jeszcze interesuje się sytuacją?
- ◆ Jakie postaci są pomocne, neutralne lub wrogie?

O CZYM WARTO PAMIĘTAĆ

Projektując przygodę, pamiętaj o tym, co sprowadza graczy na kolejne sesje. Dzięki temu zapewnisz wszystkim więcej rozrywki. Zajrzyj do rozdziału 1. po więcej informacji o motywacjach graczy.

Zastanów się nad miejscem przygody w kampanii. Jeśli przygoda obraca się wokół niezwykłego miejsca, gracze mogą poczuć świat, który istnieje nie tylko w osobach ich bohaterów. Przygoda, która jest ważna dla PG z osobistych powodów, daje graczom poczucie, że ich bohaterowie mają swoje miejsce w świecie. Obie te rzeczy są bardzo ważne dla twojej gry. W rozdziale 8 znajdziesz więcej informacji o tworzeniu kampanii.

STRUKTURA PRZYGODY

Wszystkie dobre przygody mają jasną strukturę. Jak książka albo opowieść, tak przygoda ma wyraźny początek, środek i koniec.

POCZĄTEK

Początek przygody to propozycja problemu, niekiedy niosąca ze sobą sugestię zakończenia. Przygoda może rozpocząć się spotkaniem polegającym na odgrywaniu roli, w którym PG dowiadują się, co muszą zrobić i dlaczego. Może rozpocząć się napaścią na podróżujące postaci, albo sytuacją, w której bohaterowie natrafiają na coś, czego nie mieli zobaczyć. Niezależnie od formy, początek powinien zainteresować graczy tak, by po jego zakończeniu chcieli kontynuować przygodę.

Niech początek zaskoczy graczy i pociągnie ich za sobą. Jeśli przygoda rozpoczyna się kimś, kto prosi PG o zrobienie czegoś, zachęcasz graczy do odmowy. Nikt nie powie „nie” testowi inicjatywy. Rozpoczęcie akcją to porządny początek, który wyraźnie wskazuje, że czeka ich prawdziwa przygoda.

DOBRY POCZĄTEK...

- ◆ Pokazuje graczom, że czeka ich przygoda.
- ◆ Sprawia, że gracze chcą grać dalej, ale raczej nie zmusza ich bohaterów do niczego.
- ◆ Jest ekscytujący, ale krótki - trwa jedną sesję.

ŚRODEK

Środek przygody to czas, gdy dzieje się większość akcji. Środek może ujawnić nowe zadania albo całkowicie zmienić cel, gdy PG odkryją nowe fakty. Niezależnie od sytuacji dobry środek wymaga od graczy dokonywania istotnych wyborów i sprawia wrażenie, że przygoda zmierza do imponującego końca.

DOBRY ŚRODEK...

- ◆ Zawiera różnorodne wyzwania i jasne możliwości dokonywania wyborów.
- ◆ Tworzy napięcie i ekscytuje, a jednocześnie daje czas na przemyślenia.
- ◆ Przyciąga graczy i PG i prowadzi ich dalej.

ZAKOŃCZENIE

Zakończenie przygody odnosi się do propozycji z początku i do treści ze środka w satysfakcjonujący sposób. Zakończenie to często starcie z głównym przeciwnikiem, ale może też polegać na napiętych negocjacjach, ucieczce, która powiodła się tylko cudem, albo zdobyciu nagrody. Zakończenia nie muszą być triumfem PG, ale powinny pasować do całej przygody.

DOBRE ZAKOŃCZENIE...

- ◆ Łączy początek i środek.
- ◆ Pasuje do działań i wyborów bohaterów.

- ◆ Pozwala graczom i PG jasno dostrzec, czy odnieśli sukces, czy ponieśli porażkę.
- ◆ Może stworzyć nowe początki.

DOBRA STRUKTURA

Dobra struktura wykorzystuje zalety dobrych początków, środków i końców.

Punkty zaczepienia: od początku gracze powinni chcieć, by ich bohaterowie brali udział w wyzwaniach, które prezentuje przygoda. To, co wciąga graczy w przygodę, powinno być nieodparte albo osobiste dla bohaterów i graczy. Tutaj przydaje się znajomość graczy, ich bohaterów i celów jednych i drugich (patrz „Motywacje graczy” na stronie #8, „Historia drużyny” na stronie #10, „Szczegóły kampanii” na stronie 11 i „Korzystanie z historii postaci” na stronie #11). Wykorzystaj tę wiedzę, by wciągnąć graczy w przygodę.

Wybory: w dobrej przygodzie decyzje graczy i bohaterów są ważne. Nie tylko zresztą ważne – przynajmniej w kilku przypadkach powinny wpływać na zakończenie przygody. Twoje zdolności komunikacji i sterowania przepływem informacji są tu szczególnie istotne (patrz rozdział 2: Prowadzenie gry). Musisz zapewnić graczom dostatecznie dużo informacji, nawet w prostych sytuacjach – to pozwoli im dokonywać ważnych wyborów.

Wyzwania: dobra przygoda stawia przed PG i graczami różnorodne wyzwania. Stwarzaj różnorodne spotkania, kładące nacisk na atak, obronę, wykorzystanie umiejętności, rozwiązywanie problemów, dochodzenie do prawdy oraz odgrywanie roli. Upewnij się, że spotkania zachęcają graczy do robienia tego, co chcesz, wynagradzając i umożliwiając takie zachowania. Poznaj możliwości bohaterów – dzięki temu będziesz mógł stworzyć spotkania, które je przetestują. Rozdział 4 zawiera więcej informacji na temat tworzenia dobrych spotkań.

Napięcie: w dobrej przygodzie powinno tworzyć się napięcie. Przygody oparte na zdarzeniach w naturalny sposób tak się zachowują, ale napięcie może również pojawić się w tych opartych o lokację. Patrz „Miejsca” (strona #106).

Punkt kulminacyjny: nawet w najprostszej przygodzie powinien pojawić się dramatyczny, rozstrzygający moment, w którym kluczowa wiedza lub wybór decydują o wszystkim, albo łotr dostaje, na co zasłużył. Rozległe podziemia albo długa przygoda oparta na wydarzeniach może mieć kilka takich momentów, z jedną wielką chwilą kulminacji na samym końcu.

Trudna walka nie wystarczy, by stworzyć kulminacyjne spotkanie. Ostatnie spotkanie powinno być najbardziej fantastyczne i epickie. Nie dawaj graczom ekscytującego spotkania, w którym walczą z goblinami-lucznikami dosiadającymi worgów na moście przecinanym przez wahadłowe ostrza, zwieńczonego zabiciem samotnego króla goblinów w pustej jaskini.

Znaczące zwycięstwo: niezależnie od celu przygody, zwycięstwo bohaterów powinno być znaczące. Graczom powinno zależeć na tym, by nie przegrali.

ZŁA STRUKTURA

Uważaj na powszechne pułapki, które mogą zniszczyć strukturę twojej przygody i sprawić, że gracze będą nieusatysfakcjonowani albo nawet zirytowani.

Wąskie gardło: nie twórz sytuacji, w których posunięcie akcji do przodu zależy od jednej rzeczy – na przykład znalezienia ukrytych drzwi prowadzących do kryjówki wroga. Jeśli ich nie znajdą, przygoda zatrzyma się. Upewnij się, że są przynajmniej dwie różne drogi do pójścia dalej w przygodzie. Zamiast wysłać bohaterów w ślepy zaułek, jeśli nie odkryją właściwych wskazówek, daj im dodatkową nagrodę, jeśli je odnajdą.

Prowadzenie na smyczy: jeśli seria wydarzeń będzie miała miejsce niezależnie od działań bohaterów, gracze poczują się bezradni i sfrustrowani. Ich działania nie mają znaczenia – nie mogą podjąć sensownych decyzji. Podziemia, w których jest tylko jeden ciąg nierozgałęziających się pomieszczeń, to kolejny przykład prowadzenia na smyczy. Jeśli przygoda opiera się na pewnych wydarzeniach, wymyśl kilka sposobów, jak może do nich dojść. Gracze powinni zawsze mieć wrażenie, że kontrolują swoje postaci, że ich decyzje mają znaczenie i że to, co robią, wywiera wpływ na świat gry i zakończenie przygody.

Zagubienie: z drugiej strony, nie dawaj graczom tak wielu możliwości, że trudno im dokonać sensownego wyboru. Choć tak otwarta sytuacja daleka jest od prowadzenia na smyczy, zbyt wiele możliwości również frustruje graczy. Dawaj im wskazówki, lekko steruj ich tam, gdzie powinni pójść, ale staraj się utrzymać akcję, fabułę i tempo gry.

Zaćmienie: bohaterowie graczy zawsze powinni być centralnymi postaciami przygody. Jeśli PN może zrobić wszystko to co postacie, po co w ogóle znajdują się w przygodzie? Podobnie nie wprowadzaj potężnej postaci jako *deus ex machina*, która uratuje drużynę od katastrofy. Bohaterowie powinni ponosić konsekwencje swoich działań i zdobywać nagrody za swe decyzje.

Dławienie: bohaterowie D&D są potężni, a wraz ze wzrostem ich możliwości jest coraz trudniej tworzyć spotkania, które będą dla nich wyzwaniem. Musisz wiedzieć, co mogą zrobić i starać się wynagradzać twórcze wykorzystanie ich mocy. Nie stosuj dziwnych efektów, które zmniejszą możliwości bohaterów.

Rozczarowanie: niesatysfakcjonujące zakończenie przygody może naprawdę rozczarować graczy. Upewnij się, że przygoda kończy się z hukiem i wielką nagrodą.

Zadania tworzą szkielet przygody - to one dają bohaterom powód do wyjścia z domu. Dzięki nim przygoda w ogóle istnieje, i dzięki nim bohaterowie wiedzą, co trzeba zrobić, by rozwikłać problemy przez nią stawiane.

Najprostsze przygody zawierają jedno zadanie - na ogół tak wybrane, by każdy z bohaterów miał powód starać się je wykonać. Bardziej skomplikowane przygody zawierają wiele zadań, w tym zadania związane z motywacją poszczególnych bohaterów lub takie, które są ze sobą sprzeczne, stawiając bohaterów przed wyborem - które wykonać?

PODSTAWOWE TYPY ZADAŃ

Wrogowie

- ◆ Pojmanie
- ◆ Rywalizacja w tym samym zadaniu
- ◆ Pokonanie
- ◆ Odkrycie ukrytego
- ◆ Przepędzenie
- ◆ Ucieczka od kogoś lub czegoś
- ◆ Ukrycie się przed kimś lub czymś
- ◆ Infiltracja
- ◆ Uniemożliwienie działania lub popsucie planów

Sojusznicy, patroni i inni

- ◆ Eskortowanie w pewne miejsce
- ◆ Nawiązanie stosunków
- ◆ Pomoc w wypełnieniu zadania
- ◆ Ukrycie lub obrona przed atakiem, porwaniem lub innego rodzaju krzywdą
- ◆ Uratowanie przed istniejącym niebezpieczeństwem
- ◆ Uiszczenie długu

Wydarzenia

- ◆ Poradzenie sobie z konsekwencjami
- ◆ Ucieczka lub ukrycie się przed czymś dziwnym lub niebezpiecznym
- ◆ Pomyłona tożsamość
- ◆ Zapobieżenie lub powstrzymanie czegoś dziwnego lub niebezpiecznego
- ◆ Przeniesienie się w obce miejsce
- ◆ Wygranie konkursu, wyścigu lub wojny

Przedmioty lub informacje

- ◆ Dostarczenie komuś lub w jakieś miejsce
- ◆ Zniszczenie, być może w specyficzny sposób
- ◆ Ukrycie
- ◆ Odzyskanie dla sojusznika lub patrona
- ◆ Odzyskanie na własne potrzeby

Miejsca

- ◆ Ucieczka
- ◆ Zbadanie
- ◆ Obrona przed atakiem lub zniszczeniem
- ◆ Zapieczerowanie lub zablokowanie
- ◆ Zabezpieczenie w celu późniejszego wykorzystania
- ◆ Przetranie

WYKORZYSTYWANIE PODSTAWOWYCH TYPÓW ZADAŃ

Kiedy wymyślasz prostą przygodę, połączenie jednego do trzech podstawowych typów zadań wystarczy na początek. Klasyczna przygoda w podziemiach wykorzystuje trzy z nich: zbadanie niebezpiecznego miejsca, pokonanie potworów, które je zamieszkują oraz zabranie odnalezionych skarbów. Proste zadanie może wystarczyć - na przykład polegające na zgłodzeniu smoka.

Możesz połączyć dowolnie wiele podstawowych typów zadań, by stworzyć bardziej złożoną przygodę. Im więcej typów, tym bardziej skomplikowana będzie przygoda. Możesz również dodać do jednego lub kilku z nich presję czasową - to da przygodzie więcej głębi.

Gdy wybierzesz już typ lub typy możesz zabrać się za szczegóły. Wróć do strony #100 i odpowiedz na pytania w fragmencie „Elementy przygody”, pamiętając o wybranych typach. Nie musisz robić tego w żadnej konkretnej kolejności. Możesz najpierw wymyślić zestaw potworów albo zacząć od ciekawego miejsca lub przedmiotu, a możesz zacząć od jednego lub kilku typów. Następnie możesz wykorzystać rozdział 4. i sekcję „Miejsca” z tego rozdziału, by dodać przygodzie więcej szczegółów.

GŁÓWNE ZADANIA

Główne zadania są podstawowym powodem zaangażowania postaci w przygodę. Są jej najważniejszym celem. Pojedyncze główne zadanie wystarczy, by stworzyć przygodę, ale złożona przygoda może zawierać ich kilka. Główne zadanie powinno być ważne dla wszystkich członków drużyny, a wykonanie go powinno łączyć się z pomyślnym ukończeniem przygody. Wykonanie głównego zadania na ogół prowadzi do zakończenia przygody lub oznacza, że bohaterowie pomyślnie przeszli przez jeden z rozdziałów fabuły.

Nie obawiaj się informować graczy, jakie zadania przed nimi stoją. Daj im wyraźny cel - na przykład znanego im wroga, którego mogą próbować schwytać - i jasną drogę do niego prowadzącą. Dzięki temu nie zmuszasz ich do poszukiwania rozrywki - bezcelowych podróży, debat na trywialne tematy i zakłopotanych spojrzeń spowodowanych tym, że gracze nie wiedzą, co robić dalej. Możesz spróbować wprowadzić innego, ukrytego wroga albo inne, mniej oczywiste drogi dojścia do celu, ale jedna wyraźna droga przez przygodę, która nie sprowadzi graczy na manowce, jest konieczna. Możesz liczyć na nieprzewidywalność graczy - dzięki niej nawet najprostsza fabuła stanie się ciekawą przygodą.

Myślenie w kategoriach zadań pomaga skupić przygodę na tym, na czym powinna być skupiona: na bohaterach. Przygoda to nie coś, co może się zdarzyć bez ich udziału. Wydarzenie albo wątek fabularny czasem nie wymagają zaangażowania postaci graczy, ale nie przygoda. Przygoda

rozpoczyna się wtedy, gdy zaczynają działać bohaterowie, gdy mają powód w niej uczestniczyć i cel, który chcą osiągnąć. Zadania dają im to wszystko.

POBOCZNE ZADANIA

Zadania poboczne to pomniejsze wątki przygody, dodatkowe komplikacje albo zakręty opowieści. Bohaterowie mogą wypełnić je po drodze do zakończenia głównego zadania lub też mogą zająć się niewypełnionymi pobocznymi zadaniami po ukończeniu głównych.

Często poboczne zadania są ważne przede wszystkim dla jednego lub kilku z bohaterów. Mogą wiązać się z historią postaci, celami gracza albo wydarzeniami z kampanii, które odnosiły się do jednego lub kilku bohaterów. Takie zadania wciąż są istotne dla całej drużyny - D&D to gra polegająca na współpracy, nie rywalizacji, i wszyscy korzystają z nagród za wypełnienie zadania. Upewnij się tylko, że cała grupa dobrze się bawi, wypełniając poboczne zadania związane z jednym bohaterem.

Czasami poboczne zadania są dodatkami do głównej linii fabularnej przygody. Powiedzmy, że podczas pobytu w mieście bohaterowie dowiedzieli się, że więzień uciekł z celi. Nie ma to nic wspólnego z fabułą przygody. W porównaniu z rozbójnikami-hobgoblinami, którzy napadają na podróżników i biorą ludzi w niewolę, to właściwie nie poważnego. Jednak, gdy bohaterowie odnajdą i uwolnią niektórych z niewolników hobgoblinów, odkrywają, że były więźniem wśród nich. Czy upewnią się, że trafi z powrotem do celi? Czy uwierzą w jego obietnice poprawy - i propozycję oddania im mapy skarbów - i puszcza go wolno? Czy uwierzą, gdy będzie tłumaczył, że jest niewinny, i pomogą mu odnaleźć prawdziwego złoczyńcę? Każdy z powyższych wątków może rozpocząć poboczne zadanie, ale naturalnie bohaterowie nie mogą zająć się wszystkimi na raz. Taka sytuacja daje im szansę na odgrywanie roli i dodaje głębi grze.

PROJEKTOWANIE ZADAŃ

Staraj się, by twoje zadania miały jasny początek, wyraźny cel i jasne konsekwencje. Każde zadanie powinno dawać graczom jasną odpowiedź na pytanie: „Co teraz?”.

POZIOM

Przydziel zadaniu poziom na podstawie tego, jak trudno je ukończyć. Dobra zasada mówi, że poziom zadania powinien wynosić tyle, ile najprawdopodobniej będzie wynosić poziom drużyny po jego zakończeniu. Jeśli na przykład ukończenie zadania wymaga przejścia przez kilka spotkań na poziomie o wiele wyższym niż poziom drużyny, warto ustalić poziom zadania na średni poziom tych spotkań.

POCZĄTEK

Początek zadania jest tam, gdzie znajdują się bohaterowie, jeśli się go podejmą. To może być zleceniodawca. To może być spostrzeżenie, które prowadzi ich do rozpoczęcia

zadania, które sami sobie wybiorą. To punkt, do którego gracze mogą się odnosić i do którego być może mogą powrócić ich postacie.

CEL

Celem spotkania jest to, co bohaterowie muszą zrobić, by odnieść sukces. Cele powinny być tak jasne, jak to tylko możliwe. Mogą zmieniać się, gdy bohaterowie odkrywają nowe informacje, ale takie zmiany również powinny być jasne.

WYNIK

Nagroda za sukces i cena porażki również powinny być jasne - albo stać się takimi w czasie trwania przygody, zarówno dla graczy, jak i dla ich bohaterów. Podobnie jak cele, przewidywanie wyniki zadań również mogą się zmieniać w czasie przygody.

WTÓRNE ZADANIA

Nie wynagradzaj bohaterów dwa razy za to samo. Zadania powinny dotyczyć fabularnej warstwy gry, nie jej podstawowych czynności - zabijania potworów i zbierania skarbów. „Ukończenie dziesięć spotkań na waszym poziomie” to nie zadanie. To sposób zdobycia poziomu. Zrobienie tego jest nagrodą samą w sobie. „Sprawcie, by Udręczona Przełęcz była bezpieczna dla podróżnych” to zadanie, nawet jeśli najprostszy sposób na wykonanie go to ukończenie dziesięciu spotkań na poziomie bohaterów. To zadanie ma fabularny cel, i to taki, który być może można osiągnąć na kilka sposobów.

SPRZECZNE ZADANIA

Możesz przedstawić graczom zadania, które będą ze sobą sprzeczne - albo takie, które będą sprzeczne z charakterem lub celami ich postaci. Gracze mogą wybrać, którego zadania chcą się podjąć, a takie sytuacje są znakomitą szansą na odgrywanie roli i rozwijanie postaci.

ZADANIA STWORZONE PRZEZ GRACZY

Pozwalaj - a nawet zachęcaj - graczy do wymyślenia własnych zadań powiązanych z ich celami lub sytuacją w przygodzie. Oceń proponowane zadanie i przypisz mu poziom. Pamiętaj, by zgadzać się tak często, jak to możliwe!

KARTY ZADAŃ

Możesz rozdać graczom karty, na których będą mogli śledzić postępy zadań. Na każdej karcie powinien być poziom zadania, jego początek, cel i możliwe rozwiązania, o których wiedzą gracze. Dzięki temu łatwiej będzie im sobie przypomnieć, co próbują osiągnąć - to może być istotne w przypadku długich zadań, które zajmują kilka sesji. Karty zadań pomagają również graczom w pamiętaniu o tym, co jest ich celem, gdy muszą podjąć ważną decyzję.

Zostaw na kartach zadań miejsce na notatki dotyczące zadania, w tym zmiany w przewidywanym celu lub możliwych wynikach. Gracze będą ci wdzięczni!

Kiedy tworzysz przygodę, postaraj się umieścić w niej zróżnicowane spotkania – bojowe i niebojowe, łatwe i trudne, wykorzystujące różnorodne lokalizacje i potwory oraz sytuacje pasujące do osobowości i motywacji różnych graczy. Zróżnicowanie tworzy fascynujący rytm. Przygody pozbawione go mogą stać nużące i męczące.

ZŁOŻONOŚĆ

Spotkania mogą być złożone na wiele różnych sposobów. Spotkanie z pięcioma różnymi rodzajami potworów jest złożone zarówno dla graczy, jak i dla ciebie, więc postaraj się włączyć do przygody również spotkania typu wilcza sfora (grupa złożona ze stworzeń jednego rodzaju – patrz strona #59 w rozdziale 4) i inne, bardziej typowe.

W przypadku innych spotkań złożoność leży w ich związku z fabułą. Może chodzić o skomplikowane spotkanie, w którym bohaterowie muszą rozwikłać motywy i ukryte zamiary każdego z przeciwników, albo też o spotkanie bojowe, które stawia nowe pytania na temat tego, o co właściwie chodzi w przygodzie. Postaraj się połączyć takie spotkania z tymi, w których jasno wiadomo o co chodzi.

Pomieszczenia z interesującym terenem, osłona, ciekawe elementy wystroju wnętrza – to wszystko pomaga stworzyć znakomite spotkania bojowe, ale staraj się utrzymać pewne zróżnicowanie w ilości tego typu dodatków. Nie musisz stawiać graczy przed bezpośrednią walką w malutkim, pustym pomieszczeniu, ale niektóre spotkania mogą być mniej skomplikowane taktycznie niż pozostałe.

POZIOM TRUDNOŚCI

Jeśli każde spotkanie jest idealnie zrównoważonym wyzwaniem dla bohaterów, gra może stać się nużąca. Od czasu do czasu gracze potrzebują spotkania, które nie wyczerpuje zbyt ich zasobów, albo takiego, w którym poważnie boją się o przetrwanie swoich postaci – albo nawet zostają zmuszeni do ucieczki.

Większość spotkań powinno być umiarkowanie trudnych – powinny być wyzwaniem, ale nie przytłaczającym, na poziomie drużyny lub o poziom wyżej. Potwory w typowym spotkaniu powinny być od trzech poziomów poniżej bohaterów do około czterech poziomów nad nimi. Takie spotkania powinny wypełniać większość twojej przygody.

Łatwe spotkania mają poziom o dwa lub trzy niższy od poziomu drużyny. W ich skład mogą wchodzić potwory na poziomie nawet o cztery niższym od poziomu drużyny. Dzięki nim, bohaterowie czują się potężni. Jeśli stworzysz spotkanie wykorzystujące potwory, które sześć lub siedem poziomów temu były poważnym zagrożeniem, gracze przypomną sobie jak bardzo zwiększyła się

potęga i możliwości ich postaci od ostatniej walki z tymi stworzeniami. Wykorzystuj łatwe spotkania mniej więcej raz na poziom – nie przesadzaj z tym.

Trudne spotkania mają poziom o dwa lub trzy wyższy od poziomu drużyny i mogą zawierać potwory nawet o pięć do siedmiu poziomów mocniejsze od bohaterów. Tego typu spotkania naprawdę sprawdzają możliwości bohaterów i mogą zmusić ich do solidnego wypoczynku. Jednakże ich ukończenie daje również o wiele większą satysfakcję, więc upewnij się, że bohaterowie przynajmniej raz na poziom zmierzają się z trudnym spotkaniem. Uważaj jednak z wykorzystywaniem wysokopoziomowych żołnierzy i osiłków – potwory tego typu naprawdę trudno trafić, gdy są o pięć do siedmiu poziomów mocniejsze od drużyny, a osiłki są również w stanie zadać wtedy za dużo obrażeń.

Potwory o więcej niż osiem poziomów mocniejsze od drużyny mogą bez większego problemu zabić postać, a w grupie mają sporą szansę wykończyć całą drużynę. Zachowaj najwyższą ostrożność przy wykorzystywaniu tego typu przytłaczających spotkań. Gracze powinni od początku takiego spotkania zdawać sobie sprawę z zagrożenia i dysponować przynajmniej jedną dobrą szansą na uratowanie skóry, niezależnie od tego czy będzie to paniczna ucieczka, czy sprytne negocjacje.

Na ogół zdobycie poziomu zajmuje osiem do dziesięciu spotkań – oraz prawdopodobnie jedno główne zadanie. W przypadku dziesięciu spotkań można podzielić je w następujący sposób.

TRUDNOŚĆ SPOTKANIA

Poziom spotkania	Liczba spotkań
Poziom - 1	1 spotkanie
Poziom + 0	3 spotkania, 1 główne zadanie
Poziom + 1	3 spotkania
Poziom + 3	1 spotkanie

FANTASTYKA

D&D to gra fantastyczna, więc nie krępuj się realizmem wymyślając niezwykle i interesujące elementy przygód. Pozwól sobie na czerpanie inspiracji z filmów, gier komputerowych i innych mediów. Wyobraź sobie niesamowite spotkania i miejsca, a potem umieszczaj je w przygodzie.

To nie znaczy, że każde spotkanie musi być niesamowicie fantastyczne. Niektóre potwory zapewniają całą fantastyczność, jakiej potrzebuje spotkanie. Walka ze smokiem to klasyka gatunku – podczas niej nie zapomnicie, że gracze w grę fantasy. Z drugiej strony walka z humanoidnymi potworami – na przykład orkami i bugbearami może wydawać się zupełnie zwyczajna. Tym spotkaniom przyda się dodatek fantastyki – latający zamek z chmur lub podobne fantastyczne miejsce,

dotatkowy potwór, taki jak wywerna czy szalone smoczysko lub niezwykle magiczny efekt, na przykład wijące się macki z cienia, które zapewniają ukrycie. Te elementy przypominają graczom, że ich bohaterowie żyją w fantastycznym świecie, w którym nie obowiązują rzeczywiste prawa natury.

POTWORY

Aby urozmaicić złożoność spotkań, możesz oprócz wykorzystywania różnych grup potworów, zmieniać również typy potworów na proste sposoby. Niech podziemia zamieszkują nie tylko humanoidy – inaczej ryzykujesz, że z gry zniknie poczucie niezwykłości i fantastyki. Upewnij się, że od czasu do czasu bohaterowie walczą z poplecznikami i pojedynczymi potworami – niech nie wszystkie walki stawiają pięć postaci przeciwko pięciu wrogom. Wykorzystuj zróżnicowane szablony spotkań i wypełniaj je na różne sposoby – niekiedy wykorzystuj manipulatorów i żołnierzy, czasem strzelców i osiłków.

Możesz również wykorzystywać zróżnicowane odmiany jednego rodzaju potwora – szczególnie, gdy fabuła przygody zdaje się wymagać wielu bitew z tymi samymi stworzeniami. Kiedy drużyna atakuje twierdzę hobgoblinów, wykorzystaj różne hobgobliny z *Księgi potworów* (oraz gobliny i bugbeary), zatrudnij niehumanoidalne istoty jako strażników oraz wykorzystaj szablony z rozdziału 10, aby stworzyć nowe warianty hobgoblinów. Przywódca hobgoblinów może być wampirem albo mumią albo po prostu zbrojnym 10. poziomu stworzonym jako PN. Może być samotnym potworem, niepowstrzymaną furią ostrzy i zabójczych ciosów. Może być odrażającą aberracją rodem z najgorszych koszmarów, stworzoną zgodnie ze wskazówkami z rozdziału 10. Gracze zapamiętają takie spotkanie na długo.

PN

Przy tworzeniu interesujących bohaterów niezależnych najlepiej oprzeć się na stereotypie. Gracze nie zauważają subtelnych niuansów osobowości PN. Nie wykorzystuj jednak zawsze tego samego stereotypu. Nie każdy złoczyńca musi być chichoczącym megalomanem, nie każdy sojusznik jest szczery i otwarty i nie każdy karczmarz jest głośny i gwałtowny. Zróżnicowani PN są esencją przygód i dodają głębi kampanii.

MOTYWACJE GRACZY

Upewnij się, że w przygodzie znajdują się zróżnicowane spotkania, które spełniają potrzeby wszystkich graczy. Przeczytaj rozdział pierwszy, aby dowiedzieć się więcej o tych potrzebach i motywacjach, ale pamiętaj o uwzględnieniu każdego z graczy.

Aktor: spotkania, które zawierają elementy interakcji z PN, to naturalne środowisko aktora. Okazje do podejmowania decyzji dają mu szansę na zastanowienie się, co zrobiłaby jego postać, oraz odegranie rozważań i dyskusji.

Odkrywca: odkrywca uwielbia niesamowite miejsca i fantastyczne lokacje. Upewnij się, że na ogół towarzyszy mu poczucie, że za następnym wzgórzem albo za następnymi drzwiami czekają nowe cuda.

Prowokator: pułapki dają prowokatorowi szansę na działanie – choć śmiertelne pułapki mogą sprowokować gniew pozostałych graczy. Spotkania z udziałem intrygujących PN – zwłaszcza jeśli jesteś gotów na to, że mogą przekształcić się w walkę – dają prowokatorowi dużo zabawy.

Taktyk: spotkania bojowe dają taktykowi szansę zabłysnąć. Intrygujące nagrody, w tym nagrody za zadania, sprawiają, że jest zadowolony.

Pogromca: wykorzystuj więcej spotkań bojowych. Pogromca lubi zróżnicowany poziom złożoności spotkań bojowych, a inne spotkania mogą go nudzić.

Gawędziarz: ten gracz uwielbia spotkania, które posuwają do przodu fabułę przygody i kampanii oraz z radością podejmuje się zadań związanych z historią i celami jego postaci.

Myśliciel: łamigłówki, trudne decyzje oraz okazje do zastosowania złożonej taktyki dają myślicielowi dużo zabawy.

Obserwator: nigdy nie wiesz czy i kiedy obserwator czymś się zainteresuje, więc zapewnij mu różnorodność. Zróżnicowane spotkania dają mu więcej okazji na zaangażowanie się w grę, jednocześnie nie wywierając żadnego przymusu.

PULAPKI I NIEBEZPIECZEŃSTWA

Nie każde spotkanie bojowe składa się wyłącznie z potworów i terenu. Dodawaj pułapki do grup potworów oraz twórz spotkania składające się z pojedynczych, potężnych pułapek. Inne niebezpieczeństwa również dodają różnorodności spotkaniom. Nie zapominaj o nich – ale nie przesadzaj z ich wykorzystaniem. Potwory z wielu powodów są podstawą spotkań w D&D – są ekscytujące, stanowią taktyczne wyzwania oraz interesująco wyglądają.

DOBRA ZABAWA

Dobra zabawa to ten składnik spotkań, którego zawsze powinno być tyle samo – dużo. Każde spotkanie powinno być przyjemnością dla graczy. Gdy tylko to możliwe, pomijaj nieciekawe fragmenty przygody. Spotkanie z dwoma strażnikami przy bramie miejskiej to żadna zabawa. Powiedz graczom, że przedostali się przez bramę bez większych problemów i przejdź do ciekawszych rzeczy. Drobiazgową analizą jedzenia i obciążenia to na ogół również nic przyjemnego, więc nie przejmuj się nimi za dużo. Niech gracze zajmą się przygodą i rozrywką. Długie wędrówki niekończącymi się korytarzami starożytnej krasnoludzkiej cytadeli w górach również nie są ciekawe. Niech gracze szybko przechodzą od spotkania do spotkania i w stronę dobrej zabawy!

Skarbiec Drowów, Katakumby Koszmarów, Kuźnia Gniewu i Twierdza Shadowfell – wszystkie te nazwy opisują dwie rzeczy: przygody opublikowane w ciągu ostatnich 30 lat historii D&D i miejsca, gdzie rozgrywały się te przygody. Tym, co wszystkie najlepsze przygody mają wspólnego, jest fascynująca i inspirująca lokalizacja. Kiedy tworzysz przygodę, zastanów się nad tym, co sprawia, że miejsce staje się niezwykle, godne zapamiętania i poruszające.

Dobry sposób myślenia o miejscach to rozpoczęcie od tyłu: wyobraź sobie wielką, klimatyczną bitwę z ostatecznym wrogiem przygody. Nie musisz jeszcze nic o nim wiedzieć – ale zastanawianie się nad miejscem może dać ci kilka pomysłów. Oczywiście jeśli masz już przeciwnika, pomyślenie o nim może zainspirować cię przy tworzeniu miejsca przygody. Jeśli chcesz, by w ostatnim spotkaniu gracze zmierzyl się z czerwonym smokiem, wulkaniczna lokacja lub w inny sposób związana z ogniem jest niezłym pomysłem. Jeśli z kolei zainspirował cię jakiś fantastyczny teren – znakomicie, wykorzystaj ten pomysł. Może chcesz rozegrać tę klimatyczną walkę w ogromnej jaskini w Podmroku, gdzie przed wiekami starły się dwie potężne armie drowów, których krew splamiła skały. Wykorzystując ten pomysł, możesz stworzyć rozbudowaną przygodę dziejącą się w Podmroku, która w końcu doprowadzi bohaterów do jaskini i jej krwawych skał.

RODZAJE MIEJSC

Przygody w D&D rozgrywają się w miejscach, które można podzielić na cztery kategorie. Pierwsza rzecz, którą należy wziąć pod uwagę przy tworzeniu przygody, to miejsce. Mogą to być: podziemne „lochy”, dzicz, miasto lub inne zamieszkane miejsce lub inny, fantastyczny świat lub płaszczyzna.

PODZIEMIA

Wiele przygód D&D rozgrywa się w podziemiach. Od nich gra wzięła swoją nazwę, która po angielsku oznacza „Lochy i Smoki”. Słowo „lochy” może wywoływać wyobrażenie pustych, kamiennych korytarzy i ścian, z których zwisają kajdany, ale w D&D lochy mogą też obejmować wielkie sale wykute w ścianach wulkanicznego krateru, naturalne jaskinie rozciągające się na kilometry w głąb ziemi i zrujnowane zamki, w których znajdują się wrota do innych światów.

Podziemia są tak typowe w przygodach D&D, ponieważ są jasno określone, oddzielone od reszty świata i wyróżnione jako specjalne, magiczne miejsca. Co ważniejsze, lochy wręcz uosabiają dobrą konstrukcję przygody: dają możliwość wyboru (rozgałęziające się korytarze i drzwi), ale niezbyt dużo możliwych

dróg. Stanowią ograniczone środowisko, które jasno określa możliwości stojące przed bohaterami. Pomieszczenia i korytarze ograniczają drużynę, ale gracze mogą przechodzić przez nie w dowolnie wybranej kolejności, dzięki czemu czują, że mają kontrolę nad rozwojem akcji, a ich decyzje coś znaczą.

Wiele podziemi to starożytne ruiny od dawna opuszczone przez swoich twórców i obecnie zamieszkałe przez potwory, które nie lubią słońca, albo humanoidy poszukujące tymczasowego miejsca zamieszkania. Być może pozostałości pierwszych mieszkańców wciąż nawiedzają ruiny – nieumarli, konstrukty lub nieśmiertelni strażnicy, którzy pilnują skarbów lub innych istotnych miejsc. Pomieszczenia mogą zawierać ślady dawnych mieszkańców – przegniłe resztki mebli zrzucone na stertę służącą kruthikom za gniazda, wyblakłe gobeliny zwisające za starożytnym tronem. Plotki o pradawnych artefaktach lub skarbach, historycznych informacjach albo magicznych miejscach kryjących się w ruinach mogą przyciągnąć poszukiwaczy przygód.

Inne lochy są zamieszkałe – to tworzy zupełnie inne środowisko dla bohaterów. Niezależnie od tego, czy obecni mieszkańcy zbudowali podziemia, czy nie, obecnie zamieszkują je inteligentne istoty, dla których jego komnaty i korytarze są domem. Może to być forteca, świątynia, czynna kopalnia, więzienie albo kwatery główna. Mieszkańcy organizują strażę, by ich bronić i inteligentnie reagują na ataki drużyny – zwłaszcza jeśli ta wycofa się i powróci później. Bohaterowie mogą wywalczyć przejście albo wkraść się do zamieszkanego lochu, aby odkryć tajemnice podziemnego kultu, powstrzymać orki od plądrowania pobliskich osad lub uniemożliwić szalonemu nekromancie stworzenie legionu umarłych, z pomocą którego chce podbić baronię. Postacie mogą też poszukiwać sposobu na odzyskanie starożytnej krasnoludzkiej fortecy z rąk goblinów, które przejęły nad nią kontrolę, i przywrócić jej prawowitym właścicielom.

Niekiedy lochy są zbudowane po to, by coś w nich ukryć – na przykład potężny artefakt lub ciało umiłowanego władcy – i obronić przed niebezpieczeństwem. Lochy mogą być również więzieniem potężnego demona lub prastarej istoty, której nie udało się zniszczyć. Podziemia tego typu są na ogół zapieczętowane, zabezpieczone pułapkami i niekiedy zamieszkałe jedynie przez potwory, które mogą przetrwać upływ lat – nieumarłych, konstrukty, nieśmiertelnych strażników, diabły lub anioły.

Niektóre podziemia w ogóle nie zostały zbudowane. To gigantyczne sieci naturalnych jaskiń, rozciągających się głęboko pod ziemią. Ten obszar naturalnych podziemi nazywa się Podmrok. To niemal pozbawiony światła region podziemnej dziczy. W jaskiniach

poszukiwacze przygód mogą odnaleźć miasta drowów, ruiny dawno zapomnianych krasnoludzkich fortec albo ukryty grobowiec licza łupieżcy umysłów. Wiele potworów nazywa Podmrok swoim domem – z tego powodu jest to jeden z najniebezpieczniejszych obszarów na świecie.

Ponadto wiele lochów łączy w sobie jeden lub więcej ze wspomnianych elementów. Na przykład wyobraź sobie, że starożytna cywilizacja krasnoludów zbudowała ogromne, podziemne miasto, w którym przez wieki kwitło życie. Miasto było cały czas rozbudowane – aż w końcu krasnoludy dokopały się zbyt głęboko. Ich tunele dotarły do naturalnych jaskiń Podmroku. Straszliwe zło wynurzyło się z mrocznych głębin i zniszczyło krasnoludzką cywilizację. Wiele wieków później większość miasta jest zrujnowana. Można wciąż znaleźć w nim grupki zdegenerowanych krasnoludów, niewielkie enklawy podstępnych drowów i plemię dzikich orków. Wszyscy mieszkańcy toczą nieustanne wojny, a gdzieś w ruinach znajduje się grobowiec ostatniej królowej krasnoludów. Mówi się, że w jej rękach wciąż znajduje się *Topór Krasnoludzkich Władców*. Dodatkowo, połączenie z Podmrokiem zachowało się niemal nietknięte. Wszystkie cztery rodzaje podziemi łączą się w tym jednym lochu.

DZICZ

Nie wszystkie przygody muszą rozgrywać się w lochach. Podróż przez bagna prowadząca do serca Czarnych Bagien albo wyprawa przez Pustynię Samotności może sama w sobie być ekscytującą przygodą.

Podczas projektowania przygody w dziczy warto myśleć o środowisku naturalnym jako o wielkim lochu. Bohaterowie powinni wiedzieć, gdzie chcą dotrzeć – to pomaga przewidzieć, jaką drogą będą chcieli iść. Drogi, ścieżki i krajobraz mogą kierować ruchami PG – dzięki temu unikasz nieograniczonego podróżowania po ogromnym, otwartym terenie. Bohaterowie wciąż mają wiele okazji na dokonywanie wyborów – od prostych decyzji, takich jak przejście górą lub dołem wąwozu, po trudniejsze – czy bezpiecznie obejść bagna, czy pójść na skróty prosto przez nie; i prosto przez tereny zamieszkałe przez niebezpieczne stworzenia.

Gdy teren nie kieruje drużyny w konkretne miejsce, postaraj się oprzeć strukturę przygody na wydarzeniach – niech spotkania łączą się w ciąg na podstawie decyzji graczy i wydarzeń, nie lokalizacji. Przeczytaj sekcję „Przygody oparte na wydarzeniach” na stronie #115, by dowiedzieć się o tym więcej.

Większość obszarów w dziczy powinno wyglądać znajomo, w dodatkiem pewnych elementów fantastyki. Pomiędzy gałęziami Kniei Żmijowego Pazura nie muszą szczebiotać ptaki – zamiast nich mogą latać miniaturowe smoczątka. Nie są bardziej niebezpieczne niż ptaki – przynajmniej póki drużyna nie spotka roju smoczysk igłozębnych – ale sprawiają, że otoczenie wydaje się bardziej fantastyczne i in-

teresujące. Od czasu do czasu przerwij monotonię znajomych okolic czymś naprawdę fantastycznym: drzewami lewitującymi nad ziemią, których korzenie wiją się w powietrzu, wielobarwnymi światłami tańczącymi w głębi jeziora, płomieniami zimnego ognia na powierzchni lodowca albo bagnem wypełnionym jeziorami kwasu.

CYWILIZOWANE OKOLICE

Od najmniejszych wiosek do największych metropolii, miejskie środowisko oferuje nieograniczone możliwości przeżywania przygód. Humanoidalne istoty są najsprytniejszymi i najbardziej podstępными przeciwnikami, a PN pochodzący z tego samego miasteczka co postaci graczy to nieraz ci wrogowie, którzy najdłużej pozostają w pamięci.

Miasta nie muszą być zwyczajne – ani trochę mniej niż dzicz albo lochy. Bogaci mieszkańcy mogą latać na hipogryfach pomiędzy wieżami należącymi do rodzin z wyższych sfer. Miejscowy tajemniczy czarodziej może mieszkać w wieży unoszącej się nad miastem. W kanałach mogą kryć się szczurołaki albo tajemna enklawa abolethów. Baron może być rakszą albo doppelgangerem. Magia i zagrożenia nie muszą zawsze pochodzić od zwykłych ludzi.

Przygody rozgrywane w zamieszkałych obszarach na ogół nie polegają na dotarciu gdzieś i eliminacji wrogów, którzy się tam znajdują. Jednak nawet w miastach mogą znajdować się niewielkie podziemia (na przykład kanały abolethów albo latająca wieża rakszasy), w których łączą się elementy przygód w podziemiach i w zamieszkałych miejscach. Struktura miejskich przygód może również opierać się na wydarzeniach – wtedy otoczenie staje się tłem dla fabuły.

INNE PŁASZCZYZNY

Jest więcej niż jeden świat pełen niebezpieczeństw i podziemi. Zmrok i Feeria dają poszukiwaczom przygód – nawet tym na niskim poziomie – niekończące się możliwości zdobycia skarbów i sławy, a w Chaosie Żywiołów i dominiach Astralnego Morza sprawdzają swoje możliwości najpotężniejsi. Te wszystkie światy tworzą najbardziej magiczne, najbardziej fantastyczne lokalizacje dla przygód D&D. Chaos Żywiołów jest pełny gór unoszących się w powietrzu, głązów płynących w nurcie rzek ognia i chmur złożonych z błyskawic. Boskie dominia w Astralnym Morzu są równie zróżnicowane jak ich właściciele – od Niekończącej się Nocy Zehira po świetlisty pałac Pelora na szczycie Celestii.

Przygody w innych płaszczyznach czasem przypominają przygody w dziczy, w których jest więcej fantastycznego krajobrazu. Jednak inne płaszczyzny oferują wiele możliwości przemierzania podziemi – Labirynt Starszych Faerie w Feerii albo Niekończące się Krypty Morth Dire w Zmroku – i odwiedzania miast, takich jak Miedziane Miasto lub Jasne Miasto.

OSOBOWOŚĆ MIEJSCA

Znakomitym podejściem do lokalizacji twojej przygody jest wyobrażenie sobie jej osobowości. Lochy wybudowane jako twierdza hobgoblinów różnią się klimatem od starożytnej świątyni zamieszkaanej przez yuan-ti, a zarówno jedno, jak i drugie są inne niż miejsce, gdzie obce energie pochodzące z Odległej Krainy zniekształciły i odmieniły wszelkie formy życia w przerażające aberracje. Osobowość miejsca pomaga stworzyć nastrój całej przygody.

Wymyślenie osobowości miejsca pomaga ci opracować wszelkie szczegóły, które je ożywią. Nie wahaj się jednak od czasu do czasu dodać czegoś, co nie pasuje do ogólnego nastroju. Bohaterowie przemierzający twierdzę hobgoblinów mogą odnaleźć ukryte drzwi prowadzące do kaplicy Bahamuta, wybudowanej przez twórców lochów. Dzięki temu poczują, że świat gry nie kończy się na ich przygodzie, że ma on swoją historię, w której mieszczą się też te podziemia.

BUDOWNICZY I MIESZKAŃCY

Budowniczy i obecni mieszkańcy okolicy mogą mieć ogromny wpływ na jej osobowość. Lasy nawiedzane przez etterkapy i pająki całkowicie różni się od tego, w którym Feeria zbliża się do świata i w którym fae co miesiąc urządzają dzikie łowy. Starożytna forteca krasnoludów zmienia się, gdy jej ruiny zamieszkuje sekta minotaurów.

Gdy duże stworzenia budują lochy lub miasta, wszystko jest większe. Dla ludzi twierdza tytanów może być trudna do ogarnięcia - nawet jeśli obecnie zamieszkują ją jedynie gobliny i mroczne pełzacze. Z kolei kolonia koboldów może być dla poszukiwaczy przygód (nie licząc niziołków) bardzo ciasna. Różnica pomiędzy wielkimi bitwami w dostojnych salach twierdzy tytanów, a potyczkami w ciasnych tunelach kolonii goblinów sprawia, że osobowości tych dwóch miejsc znacznie się różnią.

Inne podstawowe części struktury miejsca mogą również być ukształtowane przez jego twórców. Zagubiona świątynia yuan-ti, dławiona przez rozrastającą się dżunglę, może mieć rampy zamiast schodów. Miejsce stworzone przez beholderów może wykorzystywać puste szyby do łączenia pięt. Latające istoty na ogół tworzą i wykorzystują swoje leża zupełnie inaczej niż nielotne stworzenia - co może stanowić interesujące wyzwanie dla poszukiwaczy przygód.

Środowisko naturalne również może być związane ze swymi mieszkańcami. Forteca na zboczu aktywnego wulkanu mogła zostać wybudowana przez ogniowe giganty lub zamieszkaana przez salamandry. Imponujący lodowy pałac wzniesiony na mroźnych pustkowiach północy może być dziełem lodowych archonów albo świątynią Królowej Kruków. W niektórych przypadkach odróżnienie

twórców miejsca od jego obecnych mieszkańców może być niezwykle interesujące. Być może to krasnoludy zbudowały fortecę na zboczu wulkanu, ale wszystkie zginęły, gdy wybuchł sto lat temu. Obecnie wulkan jest domem salamander albo obecni mieszkańcy to bardziej zwyczajne istoty, które korzystają z magii, by ochronić się przed gorącym i aktywnością wulkanu.

Elementy charakterystyczne dla danego społeczeństwa - zarówno w sensie ogólnym, jak i w detalach - ożywiają miejsca, gdzie rozgrywać się będą twoje przygody. Wielkie, brodate twarze wyrzeźbione na drzwiach w krasnoludzkiej twierdzy (być może zdewastowane przez obecnie mieszkających tam orków), ozdoby w kształcie pajęczyn w cytadeli drowów, przerażające trofea nabite na włócznie rozmieszczone wokół obozu gnolli czy posąg Pelora w zrujnowanej świątyni - to wszystko detale, które powiedzą graczom coś o istotach, które zbudowały dane miejsce, oraz tych, które je obecnie zamieszkują. Przejawy kultury takie jak te mogą również łączyć różne miejsca, być może sugerując w ten sposób interesujący rozwój wydarzeń. Wyobraź sobie, że w trzech różnych podziemiach, które odwiedzili bohaterowie, wszystkie złote monety pochodziły ze Bael Turath, starożytnego imperium diabła. Czy to znaczy, że wszystkie trzy lochy łączy wspólna historia?

Bardziej poruszające elementy kultury łączą się z pomieszczeniami lub budynkami znajdującymi się w różnych miejscach. W twierdzy drowów można odnaleźć zagrody dla niewolników, sale tortur i wyrafinowane świątynie wzniesione ku czci Lolth. W kolonii koboldów albo ruinach twierdzy drakonów może się znajdować się komnata przeznaczona na inkubację jaj. Rozbudowane lochy, w których znajduje się pokryta kurzem biblioteka i muzeum, sprawiają zupełnie inne wrażenie niż takie, które są wypełnione zbrojowniami, barakami i więzieniami.

HISTORIA

Wiele z omówionych cech miejsca wiąże się z jego historią. Rasa lub społeczeństwo, które je stworzyły, nadały mu znaczącą część jego osobowości, a historia od czasu powstania aż do chwili obecnej jest nie mniej istotna.

W historii świata D&D było wiele potężnych imperiów. Dziś jednak pozostały po nich tylko ruiny - zastąpiły je niezliczone baronie i pozostająca poza prawem dzicz. Ten świat daje niezliczone okazje poszukiwaczom przygód: starożytne ruiny, zaginione skarby, dzikie hordy, które trzeba przegnać z zamieszkaanych krain, i straszliwe bestie czyhające w mrocznych zakamarkach. Możesz ustalić szczegóły historii tak, jak ci się tylko podoba, ale te podstawowe założenia tworzą świat pełen możliwości dla bohaterów.

Czy w tych lochach znajduje się ostatni starożytny potwór pewnego gatunku, potężna istota, która zaciekle broni swej ostatniej twierdzy? Czy jej dawni władcy byli ostatnimi znanymi właścicielami Regaliów Siedmiu Królestw? Czy lochy zostały zbudowane jako więzienie dla pradawnego lub demonicznego księcia, którego wpływy wciąż są w nich widoczne? Czy mieszkańcy miasta w odległej dżungli nie wiedzą o tym, że imperium Nerath upadło? Właśnie w taki sposób możesz połączyć historię odwiedzanych miejsc z przygodami, które się w nich rozgrywają, kształtując nastrój i klimat obydwu.

Uważaj jednak: niech tło pozostanie tłem. Jeśli tło nie jest kluczowym elementem przygody, nie wykorzystuj zbyt wiele czasu na opracowanie dokładnej historii lochów. Wykorzystaj ją, by urozmaicić miejsca i zapewnić graczom ciekawe detale, które je ożywią – a potem przejdź do celu przygody.

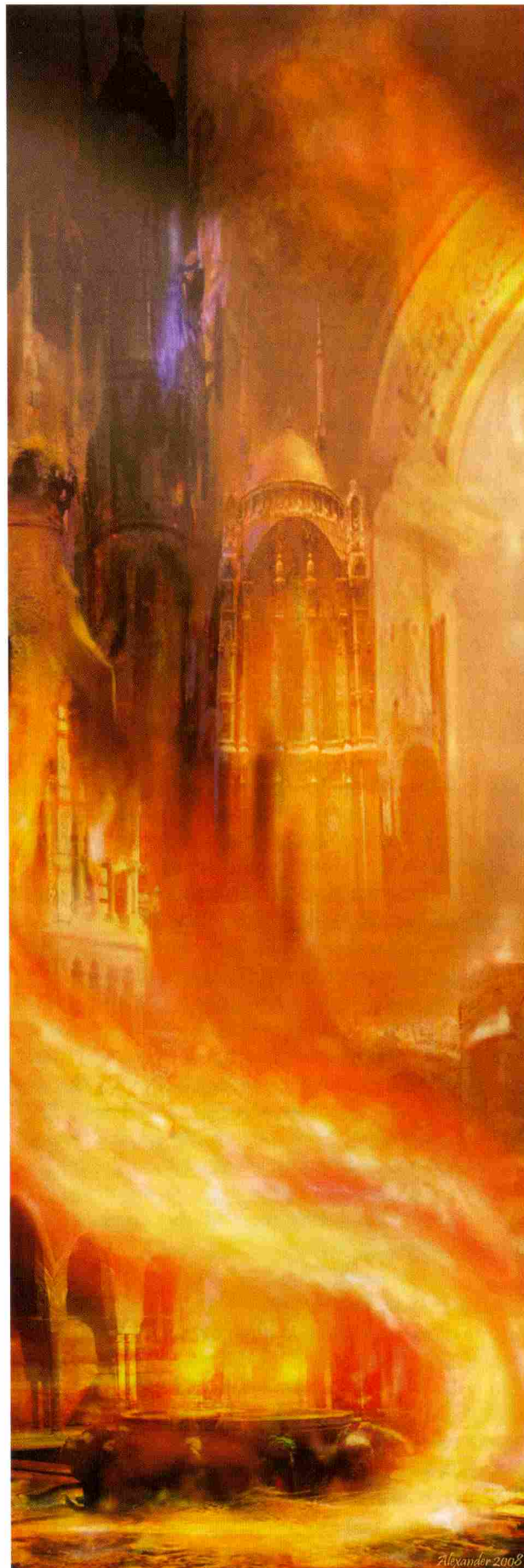
ŚRODOWISKO

Czasami otoczenie danego miejsca daje mu całą potrzebną osobowość. Zrujnowany zamek w Zmroku, klasztor dryfujący w Chaosie Żywiolów albo klasyczne podziemia zbudowane w aktywnym wulkanie – osobowość tych miejsc jest wyraźna, nawet bez znajomości ich historii lub mieszkańców. Mogą zainspirować cię ukryte w dżungli ruiny Angkor Wat albo stworzyć labirynt-rafę koralową w tropikalnym morzu. W takiej sytuacji środowisko jest głównym czynnikiem tworzącym osobowość miejsca, którą możesz potem dodatkowo wzbogacić poprzez odpowiedni dobór mieszkańców i tworząc odpowiednią historię.

NASTRÓJ

Subtelny, ale istotny sposób na przekazanie graczom osobowości miejsca to wykorzystanie opisów – szczegóły i doznania tworzą nastrój. Pamiętaj o wszystkich pięciu zmysłach, o trudnych do zdefiniowania przeczuciach oraz emocjach, jakie mogą odczuwać bohaterowie. Gdy postaci graczy wchodzi do ogromnej jaskini, mogą zobaczyć słabą, błękitną poświatę wokół ścian, usłyszeć kapanie gdzieś w odległości, poczuć cierpki zapach mokrej gleby i chłodne powietrze – oraz poczuć ciężar ziemi i skał nad nimi, ciężar, który wydaje się ich przytłaczać. Gdy skradają się po schodach starożytnej krypty, opisz pokryte kurzem pajęczyny, krzątające się żuki, suche powietrze, i może uczucie zagrożenia, bycia obserwowanym przez coś, co znajduje się głęboko w grobowcu i czeka na nich.

Nie musisz wypełniać pierwszego opisu danego miejsca niezliczonymi szczegółami. Zapisz sobie nastrój miejsca, być może również listę szczegółów, które mogą pasować do kolejnych scen, i wykorzystuj je podczas całej przygody, by wzbogacić opisy.



Alexander 2008

SZCZEGÓŁY

Są trzy sposoby projektowania szczegółów miejsc: naturalny, zaplanowany i najlepszy. Połączenie zalet dwóch pierwszych tworzy trzecią, która jednocześnie unika ich słabych punktów.

METODA NATURALNA

Wykorzystując tę metodę, wyobraź sobie miejsce i narysuj jego mapę. Jeśli gobliny żyją w zrujnowanym zamku, najpierw projektujesz zamek, potem dodajesz rozpadające się mury i inne zniszczone miejsca, które będą odzwierciedlać jego wiek, a potem ustalasz, jak żyją w nim gobliny. Logika, fabuła i realizm kierują projektem. Obszary, które tworzysz, mają historię i zostały zbudowane w konkretnym celu, a te dwie rzeczy kierują tym, jak je projektujesz.

Metoda naturalna jest najlepsza, ponieważ dzięki niej powstają realistyczne miejsca, które są związane z fabułą i światem kampanii.

Metoda naturalna jest najgorsza, ponieważ może doprowadzić do tego, że zbyt mało martwisz się realizmem, szczególnie takim, którego gracze i tak nie zauważą. Jeśli za bardzo będziesz się nim przejmować, „realistyczne” spotkania staną się po prostu nudne. Pamiętaj, że to ty jesteś twórcą i ostatecznym sędzią w świecie gry – nie zasady, czyjaś koncepcja realizmu albo cokolwiek innego.

METODA ZAPLANOWANA

Ta metoda traktuje obszar spotkania jako miejsce, gdzie dzieje się gra. Nie podejmuje się realizmem ani nie próbuje sprawić wrażenia, że ten obszar istnieje też jako coś innego niż miejsce do walki. Wykorzystując metodę zaplanowaną, traktujesz obszary spotkań jako scenę wydarzeń – tak jak reżyser albo pisarz. Liczy się tylko to, ile rozrywki i zabawy daje spotkanie.

Zaplanowana metoda jest najlepsza, ponieważ pomaga tworzyć akcję, przygodę i rozrywkę. Zmusza cię do projektowania miejsc, których celem jest rozrywka.

Zaplanowana metoda jest najgorsza, ponieważ traktuje pozory jako rzecz najważniejszą. Działają niczym kartonowa ściana – tak długo, jak nikt się o nią nie oprze. Jeśli gracze zatrzymają się, by pomyśleć o danym miejscu, albo jeśli będziesz próbował sprawić, by było sensownie powiązane z fabułą i opowieścią, pozory zawiodą.

NAJLEPSZA METODA

Trafnie nazwana najlepsza metoda to połączenie metody naturalnej i zaplanowanej. Twórz obszary spotkań w ramach fabuły i historii świata gry, ale pamiętaj o tym, by spotkania były ciekawe i interesujące. Tak naprawdę dwie poprzednie metody są całkiem kompatybilne, zwłaszcza gdy dodasz do obszarów potwory.

Na przykład zrujnowany zamek może mieć ufortyfikowaną bramę, nad którą znajdują się blanki. Władca goblinów mieszkających w zamku zlecił łucznikom

pilnowanie stamtąd bramy. Łucznicy będą ostrzeliwać atakujących PG, kiedy ci będą próbować przebiec przez bramę i wbiec po zrujnowanych schodach, by dosięgnąć wrogów.

Lochy wypełnione łamigłówkami i dziwnymi potworami zostały zbudowane, ponieważ cesarz Darvan Szalony zlecił stworzenie miejsca, w którym jego najcenniejsze skarby będą bezpieczne. Alejki otaczające siedzibę mafii są pełne pułapek i zasadzek, bo Pan Cieni jest zawsze przygotowany na atak jednego ze swych rywali. Obszary spotkań nie pojawiają się znikąd. Są tworzone, projektowane lub wybierane przez potwory i inteligentne istoty.

Nawet całkowicie naturalny teren pozwala na zastosowanie tego podejścia. Gdy bohaterowie podróżują drogą, bandyci zaatakują ich, gdy dotrą do trudniejszego obszaru, gdzie napastnicy mogą liczyć na osłonę. Bulette poluje w kanionie, z którego nie ma wyjścia – dzięki temu może zapędzić ofiary w pułapkę.

POMIESZCZENIA W LOCHACH

Pomieszczenia w lochach pokazują, po co ktoś zbudował podziemia i jak żyją ich mieszkańcy. Kiedy dodajesz pomieszczenia, zastanów się, co mówią o lochach i ich mieszkańcach. Pomieszczenia oraz ich układ powinny sensownie pasować do celu budowniczycy oraz aktualnego wykorzystania. Nie zapominaj o fantastycznych elementach, które możesz dodać – iluzje zamiast dzieł sztuki albo niezwykle przejścia i komnaty dla istot, które myślą inaczej niż ludzie i są są zupełnie inaczej zbudowane.

PRZYKŁADY POMIESZCZEŃ W LOCHACH

Arena	Sala audiencyjna
Biblioteka	Sala treningowa
Centrum komunikacyjne	Strażnica
Cmentarz	Śmietnisko
Kuchnia	Świątynia
Magazyn	Transport
Mieszkania	Warsztat
Muzeum	Więzienie
Obserwatorium	Zapasy wody
Przedszkole	Zbrojownia

RYSY TERENU

W środowisku naturalnym – niezależnie od tego, czy znajduje się ono pod ziemią, czy nad nią – duże rysy terenu często definiują swoje otoczenie. Jeśli chodzi o dzicz, poszukaj sztuki fantazy albo fotografii przedstawiających dramatyczne i niezwykle miejsca. Las nie musi być tylko polem bitwy, na którym jest trochę drzew i krzewów – wystarczy chwila w internecie, by odnaleźć dziesiątki przepięknych obrazów niezwykłych lasów. Dzięki temu nie tylko gracze mogą wyobrazić sobie coś bardziej interesującego – spotkania mogą być o wiele ciekawsze, gdy rozgrywają się na zalesionym wzgórzu, z którego spływa strumyk.

PRZYKŁADY RYSÓW TERENU

Bagno	Lodowiec	Strumień
Delta	Łąka	Szczelina skalna
Dolina	Oaza	Urwisko
Jar	Oz	Wąwóz
Jezioro	Pęknięcie	Wydmy
Kanion	Płaskowzgórze	Wyspa
Klif	Płaskowyż	Wzgórze
Kopiec	Punkt widokowy	Zagajnik
Krater	Rozpadlina	Zbiornik wodny

PRZYKŁADY PODZIEMNYCH RYSÓW TERENU

Gipsowe kwiaty	Nacieki krasowe
Jezioro	Stalaktyt
Kolumna	Stalagmit

BUDYNKI

Nawet w fantastycznym mieście wiele budynków jest całkiem zwyczajnych - na przykład warsztaty, garbarnie i sklepy, które pomagają w codziennym życiu. Takie budynki na ogół nie nadają się jednak na miejsca na przygody. Możesz je wykorzystać, by ubarwić miasto, po którym podróżują bohaterowie. Przedsiębiorstwa, które funkcjonują w mieście, wiele mówią o jego osobowości. (Czy koło rynku jest dziedziniec, na którym odbywają się aukcje niewolników? A może w mieście jest bardzo dużo przytułków, gdzie wydaje się posiłki ubogim? Czy są tu trzy świątynie Bahamuta, a może wielka świątynia-forteca Bane?).

Poszukaj egzotycznych i interesujących miejsc, gdzie mogą rozgrywać się twoje miejskie przygody. Miejsca, które mogą odgrywać rolę w spotkaniu, świetnie się nadają - na przykład młyn, którego obracające się kręgi i mechanizmy wprawiają w ruch gigantyczne koło młyńskie, jest terenem, który może zostać sprytnie wykorzystany przez inteligentne potwory (i graczy). Ruchome części, wbudowane zagrożenia, podwyższenia - ryzyko upadku towarzyszące każdemu krokowi - sprawiają, że miejskie spotkania mogą być o wiele ciekawsze niż typowa bójka w karczmie.

INTERESUJĄCE MIEJSCA W MIEŚCIE

Fortyfikacje
Mosty, balkony, dachy domów
Kuźnia (lub piec hutniczy)
Młyn (wodny lub wiatrak)
Monument (piramida lub ziggurat)
Dachy domów
Ruiny starożytnego, większego miasta
Świątynia (pełna magicznych pułapek i niebezpieczeństw)
Wieża (dzwonnica, wieża zegarowa, strażnica)
Wodociągi (ścieki, akwedukty, kanały)

ELEMENTY FANTASTYCZNE

Mury obronne z magicznego ognia lub cierni
Lewitujące budynki - wieże, pałace lub całe dzielnice
Stajnie hipogryfów albo behemotów (zwierzęta pociągowe)
Magiczne lampy lub sztuczne słońce
Potworni lub magiczni strażnicy (drzewce lub golemy)
Miejsca połączone z innymi płaszczyznami (dzielnice cienia albo feeryczne ogrody)

PRZEDSIĘBIORSTWA WYŻSZEJ KLASY (PRZYKŁADY)

Alchemik	Kartograf	Odprawiający rytuały
Bank	Księgarz	Skryba
Jubiler	Kupiec korzenny	Zabójca
Kantor	Mędrzec	Złotnik

PRZEDSIĘBIORSTWA ŚREDNIEJ KLASY (PRZYKŁADY)

Karczma	Murarz	Rymarz
Kowal	Piekarz	Rzeźnik
Licytator	Płatnerz	Stajnie
Malarz	Posłaniec	Zaopatrzenie

PRZEDSIĘBIORSTWA NIŻSZEJ KLASY (PRZYKŁADY)

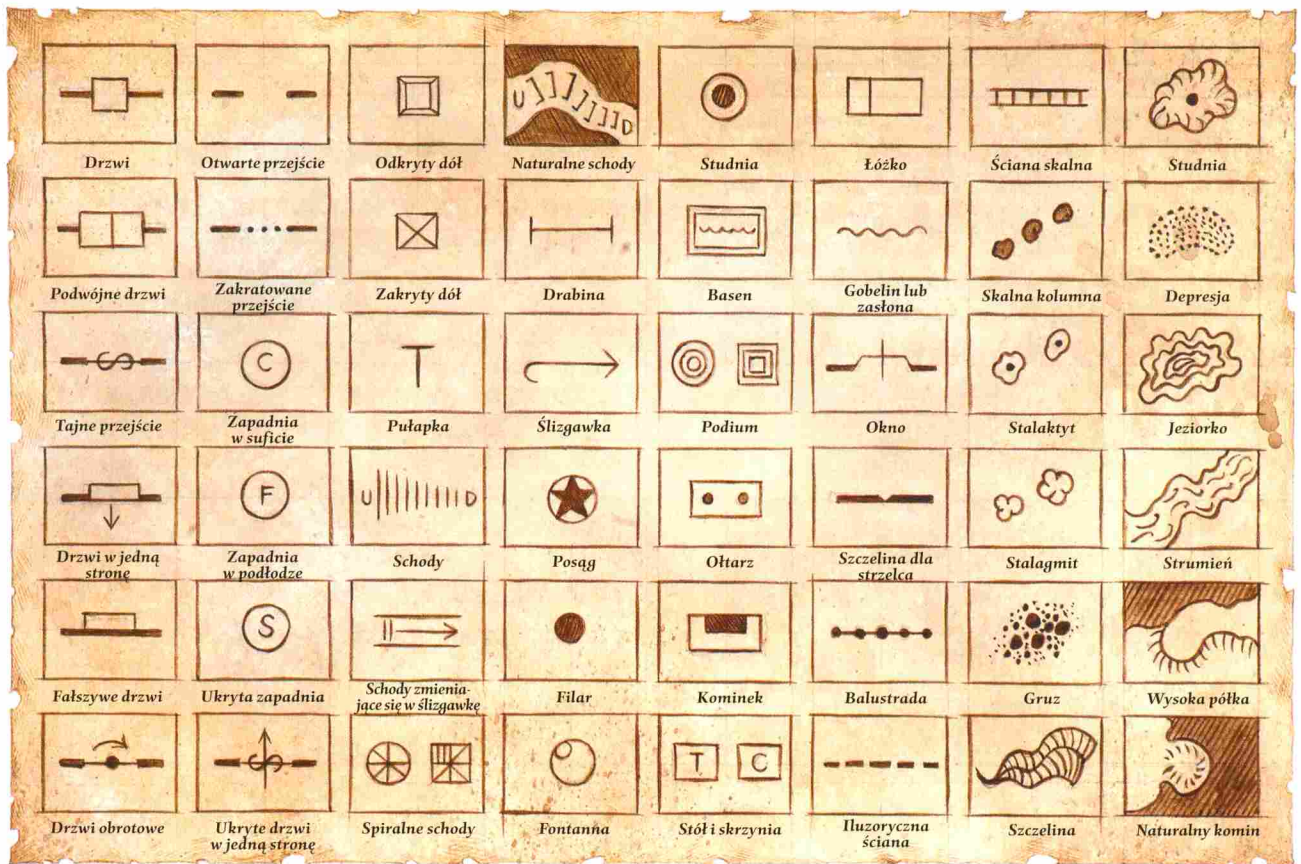
Ceglarz	Koszykarz	Przytułek
Dom gry	Lombard	Sklep rybny
Folusznik	Magazyn	Włamywacz
Garbarz	Młynarz	

MEBLE I ELEMENTY WNĘTRZ

Możesz urozmaicić podziemia lub pomieszczenia szczegółami, których głównym celem jest tworzenie nastroju. Detale, które umieszczasz w pomieszczeniach, nie tylko ożywiają otoczenia w głowach graczy - mogą również zainspirować nieoczekiwane i oryginalne elementy spotkań, na przykład przewrócenie kotła z żarzącymi się węglami albo zrzucenie gobelinu na wrogów (w takim przypadku zajrzyj na stronę #42 w rozdziale 3, „Działania, których zasady nie opisują”). Niektóre z elementów terenu mogą być trudnym terenem albo zapewniać osłonę (patrz Okoliczności spotkania na stronie #60 rozdziału 4.)

PRZYKŁADOWE MEBLE I ELEMENTY WNĘTRZ

Wnęka	Ołtarz	Szczelina dla strzelca
Balkon	Beczka	Łóżko
Ławka	Regał z książkami	Piecyk koksowy
Klatka	Kocioł	Dywan
Krzeseł	Żyrandol	Przepaść
Kufer	Strzaskana ściana	Skrzynka
Zasłona	Kopuła	Symbol zła
Gruz	Dół z paleniskiem	Kuźnia
Fontanna	Gong	Dziura
Posąg bóstwa	Drabina	Obluzowane kamienie
Kajdany	Lustro	Mozaika
Otwór w suficie	Piecyk	Obraz
Piedestał	Wizjer	Kolumna
Platforma	Basen	Krata
Rampa	Płaskorzeźba	Lichtarzyk
Parawan	Szyb	Półka
Kaplica	Posąg	Stołek
Wypchane zwierzę	Zatopiony obszar	Stół
Gobelin	Narzędzia tortur	Tron
Śmieci	Wanna	Zbiornik wodny w ścianie
Stojak na broń	Studnia	Warsztat pracy



RYLOWANIE MAPY

Kiedy wymyślisz już miejsce, gdzie będzie się rozgrywać twoja przygoda, następnym krokiem będzie prawdopodobnie mapa. Mapa może przyjąć wiele postaci - może przedstawiać podziemia z dokładnością do najmniejszego szczegółu na każdym polu, a może być naszkicowanym schematem konsekwencji pewnego spotkania i dokąd dotrą bohaterowie, jeśli wybiorą daną drogę. Niezależnie od wyglądu mapy jej rolą jest nie tylko przedstawienie miejsca - to przede wszystkim przedstawienie przygody. Mapa to graficzne przedstawienie tego, jak wszystkie spotkania składające się na przygodę pasują do siebie. Mapa to również schemat rozwoju fabuły, w którym każda decyzja (rozgałęzienie korytarza, pomieszczenie z kilkoma wyjściami) prowadzi do następnych decyzji. Spojrzenie na mapę pozwala ustalić, dokąd decyzje graczy powiodą bohaterów. Jeśli opuścili komnatę północnymi drzwiami, patrzysz na mapę i widzisz, że dojdą następnie do wielkiej sali z kolumnami, gdzie znajduje się dwór króla ognistych gigantów. Jeśli wybrali ukryte drzwi na południowym wschodzie, wiesz, że tajny tunel doprowadzi ich do ukrytego pomieszczenia pod wielką salą.

Rozdział 11 zawiera krótką przygodę z mapą podziemi, która może posłużyć za przykład i inspirację dla twoich map. Każde spotkanie zawiera również bardziej szczegółową mapę swojego obszaru. Choć

w przypadku tej przygody obszary spotkań są blisko siebie i wszystkie znajdują się w jednym miejscu, nie zawsze tak musi być. Twoja mapa przygody może przedstawiać ponumerowane kółka, które symbolizują obszary spotkań połączone liniami symbolizującymi godziny lub nawet dni podróży. Na tych liniach mogą znajdować się punkty decyzyjne, które nie są spotkaniami: „Po około dwóch godzinach docieracie do rozgałęzienia korytarza. Po lewej widać łagodnie wznoszące się schody, a za nimi droga chyba dalej idzie w górę. Po prawej korytarz gwałtownie schodzi w dół. W którą stronę idziecie?”. Jeśli twoja mapa pobieżnie traktuje długie podróże, to dobrze - przygoda będzie się toczyć sprawniej.

Czasami mapa spotkania to po prostu diagram - dzieje się tak, gdy miejsce jest mniej istotne niż fabuła, a spotkania są bardziej zbliżone do wydarzeń. Na takiej mapie punkty decyzyjne nie są pomieszczeniami z wieloma wyjściami, ale ich funkcja jest taka sama: jeśli bohaterowie przekonają barona, by wysłał żołnierzy na północną przełęcz, następnego dnia zajmą się prowadzeniem ich tam, a następne spotkanie będzie potyczką z hobgoblinami na przełęczy. Jeśli nie uda im się przekonać barona, następne spotkanie będzie walką z grupą zabójców wysłanych przez wezyra, którzy zaatakują w nocy.

RYLOWANIE MAPY

Kiedy zaczynasz rysować mapę podziemi, zacznij od pustej kartki papieru w kratkę. Niech każda kratka oznacza jedno pole o boku 1,5 metra. W ten sposób łatwo przełożyć obszary spotkań na twojej mapie na siatce bitewnej, gdy dojdzie do walki.

Na twojej mapie powinny znajdować się wszystkie istotne elementy pomieszczeń – te związane z tworzeniem nastroju mogą znaleźć się w notatkach albo opisach, a nie bezpośrednio na mapie. Zastanów się nad wszystkimi punktami z poniższej listy, które pasują do twojej mapy.

ELEMENTY MAPY

- ◆ Drzwi i przejścia
- ◆ Meble
- ◆ Niebezpieczeństwa
- ◆ Oznaczenie kluczowych miejsc literami lub liczbami
- ◆ Przeszkody
- ◆ Pułapki
- ◆ Ściany i przegrody
- ◆ Teren
- ◆ Terytoria zajęte przez grupy
- ◆ Ukryte miejsca

Jeśli kartografia nie sprawia ci przyjemności, nie przejmuj się jakością rysunków na twoich mapach. Mapa to narzędzie, które ma pomóc w płynnym podążaniu przygodą i opowiadaniu graczom o miejscach, które odwiedzają. Ma być wyraźna i łatwa w użyciu dla ciebie. Zrób na niej notatki, które pomogą ci opisać obszary i poprowadzić spotkania.

Symbole na mapie: możesz wykorzystać symbole, aby zaznaczyć rysy terenu na mapie. Symbole zamieszczone tutaj pokazują jeden ze sposobów oznaczenia typowych elementów miejsc, gdzie rozgrywają się przygody – używaj takich symboli, jakie najbardziej ci odpowiadają.

MAPA PRYGYDY I SIATKA BITEWNA

Kiedy przygotowujesz mapy obszarów spotkań, pamiętaj, że będziesz musiał przenieść je na siatkę bitewną, gdy bohaterowie rozpoczną bitwę. Nie projektuj obszarów, które nie zmieszczą się na twoim stole (lub siatce). Jeśli wykorzystujesz *D&D Dungeon Tiles* jako siatkę bitewną, rozważ na początku, jak przy ich

RYLOWANIE UKOŚNYCH ŚCIAN

Mała wskazówka dotycząca rysowania ukośnych ścian na siatce bitwy: nie rysuj ich od rogu do rogu kratki. Zamiast tego, zacznij od środka brzegu pola i dojdź do środka brzegu następnego. W ten sposób zawsze wiadomo, gdzie można stać: pole z obcięтым rogami jest dozwolone, ale nikt nie może znajdować się na polu, które składa się z samego rogu.

pomocy stworzyć każdy obszar, a dopiero potem przenieść go na mapę. W ten sposób będziesz pewien, że będziesz w stanie zbudować mapę, gdy rozpocznie się spotkanie.

LEGENDA

Legenda mapy to klucz do przygody. Legenda opisuje, co znajduje się w każdym pomieszczeniu – jego układ, zawartość, spotkanie, które czeka bohaterów. Legenda zamienia pokój naszkicowany na papierze w kratkę z liczbą 1 wpisaną na środku w spotkanie na siatce bitwy, które jest stworzone po to, by zaintrygować i zainteresować graczy.

ELEMENTY LEGENDY/OPISU SPOTKANIA

- ◆ Opis pomieszczenia
- ◆ Potwory
- ◆ Pułapki
- ◆ Niebezpieczeństwa
- ◆ Taktyka potworów
- ◆ Wartość PD spotkania
- ◆ Skarby, jeśli są
- ◆ Zasady dotyczące terenu i elementów pokoju

Obszary spotkań umieszczone w rozdziale 11 zawierają dość dużo szczegółów, ale niekoniecznie potrzebujesz ich tyle samo w swoich przygodach. Zwłaszcza wtedy, gdy nie masz zbyt dużo czasu na przygotowania, krótkie notatki na temat każdego spotkania muszą wystarczyć. Jednak nawet wtedy postaraj się mieć przynajmniej tyle szczegółów, by mogły ci zainspirować do dokładniejszego opisu podczas prowadzenia przygody. Poniżej znajdziesz przykład krótkich notatek, które możesz przygotować podczas opracowywania pomieszczenia.

POKÓJ 1 – STRAŻNICY: PLUGAWE POMIOTY (2100 PD)

Zapach gnijącego mięsa i chemikaliów. Dziwne cienie – jakby niezależne od źródeł światła, coś się rusza?

2 plugawe pomioty berserkerzy

1 plugawy pomiot wróż

2 plugawe pomioty zgniatacze

Berserkerzy atakują, gdy tylko bohaterowie wejdą do pomieszczenia. W następnej rundzie wróż wchodzi na balkon (3 metry ponad podłogą), a zgniatacze wkradają się bocznymi drzwiami (Skradanie się +12).

Skarby: wróż nosi *amulet ochrony* + 2 (+2 do obron).

Powinieneś używać takiego układu notatek, który będzie dla ciebie najbardziej przejrzysty. Niektórzy MP lubią poświęcić każdemu spotkaniu uporządkowaną stronę, inni wolą niewielkie karteczki. Jeszcze inni zapisują zawartość każdego pomieszczenia bezpośrednio na mapie, nie przejmując się legendą i wierząc swoim zdolnościom improwizacji. Liczy się to, co ci pasuje – i to, ile masz czasu.

NA ZEWNĄTRZ

Podziemia to znakomite miejsce na przygody, ponieważ dają możliwość wyboru, nie dając przy tym zbyt wielu opcji. Bohaterowie mogą iść w prawo lub w lewo, a to, jaką decyzję podejmą, może mieć ogromny wpływ na rozwój wydarzeń, ale nie mogą iść w miejsce, którego w ogóle nie przewidziałeś. Ponieważ możliwości graczy są ograniczone, możesz bez trudu przygotować się na każdą ewentualność. Wystarczy ustalić co znajduje się w każdym pomieszczeniu - i jesteś gotów na wszystko.

Na zewnątrz jest dokładnie odwrotnie - wydaje się, że w dziczy gracze mogą zrobić dosłownie wszystko. Mogą wybrać dowolną drogę przez niezmierną pustynię. Mogłoby się здаwać, że to znaczy, że musisz opisać każdy kilometr kwadratowy, by przygotować się do gry. W przeciwnym razie, owszem, możesz przygotować spotkanie w oazie, ale drużyna może nigdy tam nie dotrzeć, jeśli zabłądzi na pustyni - a wtedy czeka ich nudna przygoda składająca się z nieprzerwanej wędrówki po nagich skałach i palącym piasku.

Rozwiązanie tego problemu jest proste - myśl o dziczy tak, jak myślisz o podziemiach. Po pierwsze, w większości miejsc - nawet na niezmierną pustyni - są wyraźne ścieżki. Drogi rzadko idą po linii prostej - budowniczowie szukają najłatwiejszych ścieżek wśród nierówności terenu. Doliny i wzgórza są nachylone w którymś kierunku. Grzbiety górskie są nieprzekraczalną barierą, chyba że uda się odnaleźć naturalne lub sztuczne przełęczce. Nawet na pustyni, pozornie pozbawionej dróg, można wybrać prostszy lub trudniejszy szlak - łatwiej iść po płaskich skałach niż po piasku.

Po drugie nie musisz dokładnie umieszczać spotkań na mapie. Być może część twojego umysłu będzie nalegać na realizm w stylu „oaza jest dokładnie tu”, ale jej tam nie ma. Oaza nie jest prawdziwa. Znajduje się dokładnie tam, gdzie jej potrzebujesz - na drodze bohaterów. Być może dotrą do niej po przejściu stu kilometrów, a może po trzech dniach podróży.

Możesz naszkicować mapę dziczy na potrzeby przygody. Jednak nie przesadzaj z dokładnością. Podobnie jak przy tworzeniu podziemi myśl raczej o decyzjach, obszarach spotkań i łączeniu ich w całość, a nie szczegółach terenu pomiędzy nimi. Punktem decyzji może być rozwidlenie dróg, przejście przez bród, pozostanie na tym samym brzegu lub wybudowanie tratwy. Bród może prowadzić do jednego spotkania, a wybór tratwy lub pozostanie na brzegu do innych. Przygoda trwa, niezależnie od tego, którą drogę wybiorą bohaterowie.

To podejście do przygód w dziczy niesie ze sobą ryzyko przesadnych przygotowań. Jeśli celem drużyny jest przejście z miejsca A do miejsca B, a przygoda składa się ze spotkań po drodze, istnieje o wiele większa szansa, że pominą przygotowane przez siebie spotkania niż wtedy, gdy znajdują się w podziemiach, gdzie najczęściej chcą przeszukać każde pomieszczenie. Możesz rozwiązać ten problem na dwa sposoby: albo się z tym pogodzisz, starając się nie poświęcać każdemu spotkaniu zbyt wiele czasu i wiedząc, że część z nich drużyna przegapi, albo możesz wykorzystać każde spotkanie, niezależnie od decyzji graczy.

Na pierwszy rzut oka wygląda to jak prowadzenie na smyczy, ale to nie to samo - a w każdym razie nie w większym stopniu niż dowolna przygoda w podziemiach. Jak długo gracze mają wrażenie, że ich decyzje są istotne, mogą przechodzić przez te same spotkania, które napotkałyby ich, gdyby ich wybór był zupełnie inny. Ich decyzje powinny wpływać na to, w jakiej kolejności przechodzą przez spotkania - tak jak w podziemiach. Na przykład wrogowie z jednego spotkania mogą uciec i pojawić się w następnym jako posiłki.

Inne podejście do podróży to potraktowanie jej jako rozbudowanej próby umiejętności. Próba Zagubieni w dziczy z rozdziału 5 (strona #79) przedstawia sposób potraktowania podróży przez dziczy jako ważnej części przygody. Możesz kilkakrotnie przerwać próbę spotkaniami bojowymi - im bardziej złożona jest, tym dłużej zajmie jej ukończenie i tym bardziej prawdopodobne są zakłócenia. Takie wykorzystanie systemu prób umiejętności sprawia, że podróż wydaje się być pełna istotnych decyzji, a umiejętności bohaterów odgrywają rolę w przygodzie.

RÓŻNORODNE MIEJSCA

Postaraj się umieszczać przygody w różnorodnych miejscach, i umieszczać różnorodne miejsca w pojedynczych przygodach. Jedno spotkanie w dziczy przed wejściem do lochów to niemal stereotyp gier fabularnych - podobnie jak jedno spotkanie w dziczy, które prowadzi graczy do lochów, ale jest interesującym sposobem na rozpoczęcie przygody i danie graczom wskazówek na temat zagrożenia, które na nich czeka.

Połączenie podziemi, dziczy, miast a nawet innych płaszczyzn sprawia, że kampania jest ciekawa. Możesz nawet tak ją ułożyć, by bohaterowie regularnie podróżowali po świecie - jednego dnia w dusznym tropikalnym lesie, a przy następnej przygodzie w mroźnej tundrze.

PRZYGODY OPARTE NA WYDARZENIACH

Jeśli dobra mapa dziczy wykonana na potrzeby przygody to rodzaj uogólnionej mapy podziemi, „mapa” przygody w całości opartej na wydarzeniach jest jeszcze bardziej uogólniona. Traktowanie mapy podziemi jako schematu znakomicie przekłada się na strukturę przygody opartej na wydarzeniach i ich relacjach, a nie na topografii terenu.

Przygoda oparta na wydarzeniach skupia się na działaniach bohaterów, a nie na miejscach, do których docierają. Każda decyzja i wynik każdego spotkania wiążą się z konkretnymi konsekwencjami. Na ogół przygody oparte o wydarzenia opierają się w dużym stopniu o próby umiejętności, szczególnie te związane z postaciami niezależnymi. Mogą łączyć się z wyjaśnianiem tajemnic (które z kolei możesz traktować jako zagadki logiczne), wejściem w skomplikowaną sieć intryg i dyplomacji albo wysledzeniem kultu ukrywającego się w dzwonnicy opuszczonej świątyni. Przygoda oparta na wydarzeniach to znakomity sposób na zaangażowanie aktorów, gawędziarzy i myślicieli z twojej grupy, a dodanie regularnych spotkań bojowych sprawi, że pogromcy również nie będą się nudzić.

Przygody oparte na wydarzeniach najczęściej rozgrywają się w mieście (choć wcale nie musi tak być). Struktura oparta na wydarzeniach doskonale sprawdza się w miastach, ponieważ dzięki niej nie musisz tworzyć mapy każdego budynku. Najważniejsze w niej są interakcje postaci z postaciami niezależnymi. Możesz również wykorzystać ten typ struktury w połączeniu ze spotkaniami w dziczy lub w podziemiach, zwłaszcza gdy przeciwnicy są inteligentni i dobrze zorganizowani – w przeciwieństwie do tępych osiłków, którzy biernie czekają w swych podziemnych leżach na nadejście bohaterów. Pomyśl o starożytnych ruinach, w których obecnie mieszkają trzy grupy: w jednej części yuan-ti, w innej minotaury, a w podziemiach i piwnicach drowy. Taka przygoda zawiera element eksploracji, ale o wiele ciekawsze są próby nastawienia grup przeciwko sobie – z tego powodu wydarzenia w tej przygodzie są o wiele ważniejsze niż miejsca, zwłaszcza że mieszkańcy przemieszczają się po ruinach, a nie czekają w jednym miejscu na postaci graczy.

Niektóre elementy diagramu wydarzeń mogą być miejscami – na przykład niewielkie lochy albo budynki w mieście. W tych miejscach odłóż diagram „mapy przygody” i przejdź do mniejszej mapy. Niech

bohaterowie eksplorują to miejsce i biorą udział w spotkaniach, które się tam rozgrywają, a potem wróc do odpowiedniego miejsca diagramu (zależnie od wyniku wspomnianych spotkań). Małe podziemia doskonale sprawdzają się, gdy chcesz zmienić rytm przygody i w ten sposób dopasować się do gustów różnych graczy.

Podobnie przygotuj mapy spotkań dla spotkań bojowych, które planujesz włączyć do przygody opartej o wydarzenia. Zabójcy mogą zaatakować bohaterów w dowolnym miejscu w mieście, gdy tylko nadejdzie właściwa chwila, ale jeśli masz pod ręką kilka ciekawych map spotkań (targ, karczma, płatanina wąskich uliczek), możesz wybrać jedną z nich, gdy to zrobią.

Zachowanie właściwej struktury przygody opartej na wydarzeniach jest istotniejsze niż w przypadku innych przygód. Bohaterowie powinni od razu wciągnąć się w akcję, napięcie powinno powoli narastać i sięgnąć zenitu w chwili kluczowego spotkania – na przykład wielkiej bitwy z łupieżcą umysłów, który podszywał się pod barona, albo ostatecznym starciem z kasztelanem o decyzję księcia. Weź pod uwagę porady dotyczące dobrej i złej struktury (strona #101). Podczas przygody opartej na wydarzeniach łatwo stworzyć wąskie gardło lub zacząć prowadzić graczy na smyczy.

Innym narzędziem przydatnym podczas organizowania przygody opartej na wydarzeniach jest chronologia. Niektóre wydarzenia muszą wydarzyć się w konkretnej chwili, niezależnie od działań bohaterów (zaćmienie słońca, miejskie święto, przybycie nowej postaci niezależnej albo inne wydarzenie pozostające poza kontrolą PG), inne wydarzą się, jeśli bohaterom nie uda się ich na czas powstrzymać. Chronologia to znakomite narzędzie, dzięki któremu przygoda oparta na wydarzeniach nie stanie się nudna – nowe elementy będą pojawiać się co jakiś czas i ożywiać rozgrywkę. Może to również postawić bohaterów pod presją czasu, gdy próbują osiągnąć swoje cele przed wyznaczonym terminem bądź nieuniknionym wydarzeniem. Jeśli złoczyńcy chcą zamordować hrabiego podczas obchodów święta, bohaterowie mają ograniczony czas na powstrzymanie ich.

Na zakończenie – postaraj się przygotować kilka mniej lub bardziej losowych spotkań bojowych na wypadek, gdyby akcja zamarła. Zamiast podawać graczom wskazówki na talerzu, niech ktoś, kto ma je przy sobie, zaatakuje ich. W ten sposób gracze czują się, jakby zasłużyli na wskazówkę, a spotkanie podwyższa poziom adrenaliny i zwiększa napięcie.

Obsada przygody – potwory i postacie niezależne, które biorą w niej udział – ożywiają ją. Członkowie obsady są narzędziem, które umożliwia prowadzenie gry. Wielu z nich to potwory i postacie niezależne, których PG mają pokonać. Ci nie wymagają zbyt wiele pracy – wystarczy umieścić je w spotkaniu i zadbać o odpowiednie zachowanie, które sprawi, że odgrywanie ich będzie ciekawe. Inni członkowie obsady współdziałają z bohaterami – pracodawcy i inne drugoplanowe postaci wymagają dbałości o szczegóły podczas odgrywania roli. Jeszcze inni to unikalni przeciwnicy lub potwory, którzy wymagają stworzenia zarówno statystyk, jak i cech związanych z odgrywaniem roli.

Każdy członek obsady ma cel, powód, dla którego pojawia się w przygodzie. Najbardziej podstawowe powody są najprostsze – czy postać jest sojusznikiem lub sponsorem bohaterów graczy, ich wrogiem, a może mało istotnym statystą? Kiedy wymyślasz obsadę swoich przygód, możesz przydzielić jej członkom istotne cele. Jednak cele są ważne tylko, jeśli są związane z PG. Nie zajmuj się takimi szczegółami, jeśli bohaterowie graczy w żaden sposób nie mogą się o nich dowiedzieć.

Czasami jeden z członków obsady może posłużyć wielu celom, a cele innych mogą zmieniać się pod wpływem działań PG i wydarzeń na świecie. Sojusznik albo sponsor może stać się wrogiem albo zwykłym statystą. Wrogowie mogą się pogodzić, a nawet zostać sojusznikami.

SOJUSZNICY

Sojusznik to członek obsady, który w jakiś sposób pomaga PG. Są najróżniejsze rodzaje sojuszników – od roztrzonego wieśniaka, który zna i może opowiedzieć

SOJUSZNICY JAKO DODATKOWI BOHATEROWIE

Czasem chcesz, by sojusznik albo sponsor towarzyszył graczom podczas części lub całej przygody. Może to być ważne z powodu fabuły, a może lubisz mieć kogoś, kogo możesz odgrywać, gdy gracze opuszczają wygody cywilizacji. Sojusznik może zapewniać graczom wskazówki, gdy utkną, albo towarzyszy drużynie tylko po to, by ją zdradzić (i stać się wrogiem) w najgorszej możliwej chwili.

Kiedy postać niezależna uczestniczy w spotkaniach, powinna dostawać tyle punktów doświadczenia co reszta członków drużyny. Powinieneś tworzyć spotkania, pamiętając o tym, że drużyna jest powiększona o sojusznika. Sojusznicy mają również prawo do części skarbów, choć w takiej sytuacji powinieneś dodać odpowiednio dużo skarbów do przygody.

Unikaj pokusy wykorzystywania sprzymierzonych postaci do prowadzenia graczy na smyczy i nigdy nie pozwól postaci niezależnej stać się centrum przygody. Niech uwaga skupia się tam, gdzie powinna – na graczach.

wszystkie lokalne legendy, po kapitana straży, który ramię w ramię z bohaterami próbuje odeprzeć atak hobgoblinów. Sojusznicy nie muszą pomagać drużynie za darmo, choć często właśnie tak robią.

Sojusznicy mogą pełnić wiele różnych ról. Mogą być odkrywcami, dzielącymi się z drużyną swoimi mapami albo prowadzącymi ją przez dzicz. Wśród nich może znajdować się kapłan, do którego bohaterowie zwracają się, gdy potrzebują rytuału Wskrzeszenia umarłych. Może nawet się zdarzyć, że bóstwo zleci aniołowi stróżowi ochronę bohaterów podczas szczególnie niebezpiecznej i ważnej przygody. Jeśli planujesz nieoczekiwany zwrot akcji, nadaj sojusznikowi pewne niebezpieczne cechy, które później sprawią, że zostanie wrogiem drużyny.

Musisz zapewnić sojusznikowi tylko tyle szczegółowości, ile wymaga jego rola. Mędrcomu, który ma jedynie dostarczyć bohaterom ważnej wskazówki, wystarczy jedna ekscentryczna cecha albo specyficzny sposób zachowania i już możesz go odgrywać. Ale przewodnik-odkrywca, który towarzyszy graczom podczas części przygody, wymaga pełnych statystyk bojowych oraz wspomnianych szczegółów dotyczących zachowania i charakteru.

SPONSORZY

Sponsor zatrudnia bohaterów, zapewniając pomoc lub nagrody oraz punkt zaczepienia przygód. W większości przypadków sponsorowi zależy na sukcesie bohaterów i nie trzeba go przekonywać do pomocy. Jednak okoliczności lub ukryte plany mogą sprawić, że sponsor stanie się ostrożny albo wręcz zdradzi drużynę. Gdy bohaterowie wykonają zleczone zadanie, sponsor może przestać interesować się ich losem. Niech te okoliczności decydują o tym, jak dużo szczegółów dodasz sponsorowi. Ten, który służy wyłącznie jako źródło jednej przygody, potrzebuje tylko imienia i kilku interesujących cech osobowości lub zachowań, ale sponsorzy, którzy pojawiają się w wielu przygodach albo mogą stać się sojusznikami lub wrogami, potrzebują więcej detali. Powinieneś przynajmniej zastanowić się nad tym, dlaczego sponsor chce tego, co zleca bohaterom, i dlaczego ich wynajmuje zamiast samemu wykonać zadanie.

WROGOWIE

Wrogowie sprzeciwiają się bohaterom lub utrudniają im wykonanie zadania. Zwyczajne potwory to wrogowie, podobnie jak nikczemni złoczyńcy, których wymyślasz. Większość wrogów potrzebuje raczej statystyk bojowych niż szczegółów odnoszących się do odgrywania ich, ale przeciwnik w próbie umiejętności może wymagać bardziej rozbudowanej osobowości i motywacji. Wrogowie, którzy pełnią istotną rolę w przygodzie – ci, którzy biorą udział w kulminacyjnej walce albo którzy powracają w kolejnych przygodach, by dręczyć bohate-

rów - powinni zawsze być czymś więcej niż tabelą ze statystykami bojowymi. Nie musisz wymyślać każdemu z nich wyrafinowanej historii, która wyjaśniałaby, dlaczego stał się zły, ale opowieści o okrutnych czynach, których dopuścił się w przeszłości, mogą znakomicie przyczynić się do budowania nastroju przed wielkim finałem. Oryginalna osobowość, najlepiej związana z cechami, które gracze zauważą przed ostateczną bitwą, również pomaga ożywić przeciwnika. Kpiące, kwieciste strofy napisane krwią przy każdej ofierze bardzo wiele mówią o mordercy, którego szukają bohaterowie.

Rozważ również cele każdego ważnego wroga. Czy jest złym kultystą, który składa Orkusowi ofiary w kaplicy, która mieści się w jego piwnicy? Czy to chytry przestępca, który przy pomocy wyrafinowanych planów chce przejąć kontrolę nad baronią? Najemnik, który robi wszystko za pieniądze? Szaleniec, który uwielbia zadawać bezsensowny ból? Wrogowie, którzy kierują się różnymi celami, nadają przygodom specyficznego charakteru.

STATYŚCI

Statyści to postaci i stworzenia, które istnieją po to, by świat gry wydawał się bardziej realny. W filmie byłiby w tle, a główni bohaterowie rzadko zadawali się z nimi. Służący księcia, mieszkańcy miasta, którzy znaleźli się przypadkiem w pobliżu ulicznej bójki (i bardzo chcą znaleźć się od niej jak najdalej), karczmarze - to wszystko statyści. W grze D&D możesz zrobić krótkie notatki na temat statystów, którzy mogą uczestniczyć w krótkich spotkaniach. Wielu MP wymyśla statystów na bieżąco, gdy bohaterowie postanowią zrobić coś nieoczekiwanego. Często wystarczy wiedzieć, jakich typów statystów można się spodziewać w miejscu, gdzie rozgrywa się przygoda.

OŻYWIANIE OBSADY

Jednym ze sposobów na ułatwienie sobie odgrywania wielu różnorodnych postaci to obdarzenie każdej z nich jedną charakterystyczną cechą - czymś, co bohaterowie zapamiętają. Jeśli karczmarz, który pracuje w dzień, ma problemy ze słuchem, a ten, który pracuje w nocy mówi głośno (i nieuprzejmie), graczom nie będzie trudno zapamiętać, który jest który. Najlepsze są cechy, które w jasny sposób wpływają na to, jak odgrywasz daną postać. Można powiedzieć, że ich łącznik z półświatka ma cuchnący oddech, ale odgrywanie go tak, by każde wypowiedzane zdanie kończyło się głośnym wydechem skierowanym w stronę graczy to coś zupełnie innego. Jeśli twoje umiejętności aktorskie i kontrola nad głosem na to pozwalają, stworzenie różnych sposobów mówienia dla różnych postaci niezależnych zapewni, że gracze ich zapamiętają, a różne rodzaje ekspresji mimicznej pozwalają stworzyć wyrazisty obraz różnych postaci.

Kolejną istotną rzeczą jest pamiętanie o tym, by cała ta ogromna obsada zachowywała się spójnie. Wymyślenie innego karczmarza na dzień i innego na noc to wspaniały pomysł. Losowy wybór jednej z tych dwóch

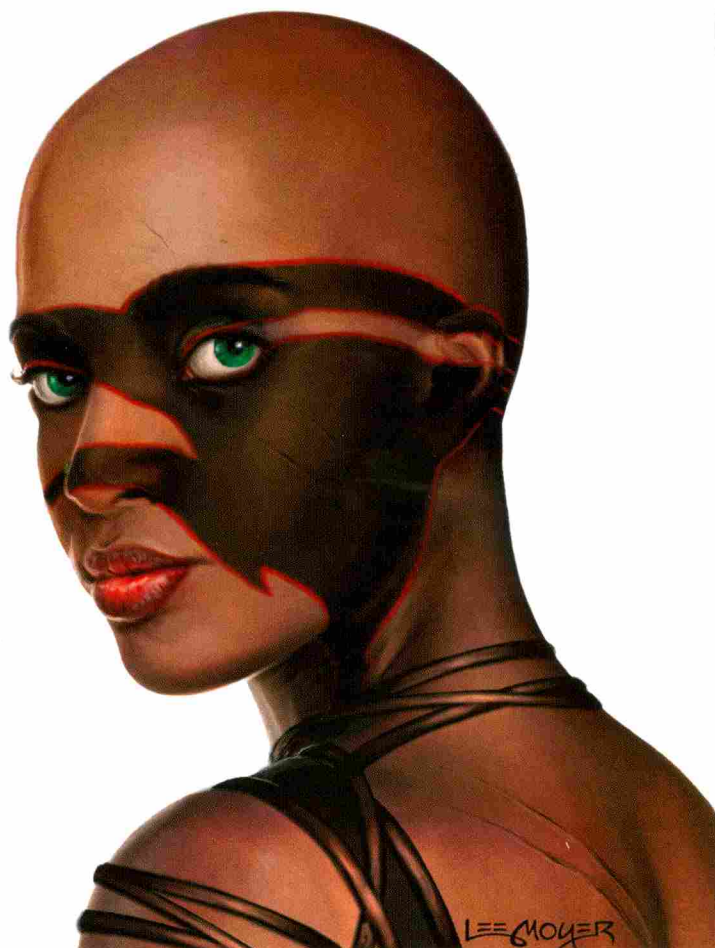
osobowości, gdy gracze odwiedzają karczmę, jest po prostu losowy. Gdy wymyślasz osobowość nowej postaci, zapamiętaj albo zanotuj ją, byś później mógł ją sobie przypomnieć, gdy bohaterowie wrócą w to same miejsce.

Jedną z najlepszych rzeczy związanych z zachowaniem spójności jest to, jak bardzo efektownie może wypaść jej zerwanie. Jeśli gracze odwiedzą swoją ulubioną karczmę w południe i zastaną tam nocnego karczmarza przy barze, będą zastanawiać się co się stało - a to może być wspaniały sposób na wciągnięcie ich w przygodę.

ZRÓŻNICOWANE ZACHOWANIE

Od czasu do czasu zaskakuj graczy - niech znajome stworzenia zachowują się w nieoczekiwany lub dziwaczny sposób. PG powinni być w stanie odkryć przyczyny takiego zachowania. Być może miejsce, gdzie się znajdują, zmienia tych, którzy zbyt długo w nim przebywają. Być może obecność lub wpływ jakichś stworzeń sprawił, że inne zachowują się niezwykle.

Zróżnicowane zachowanie może przyjmować wiele postaci. Złe stworzenie może zachowywać się przychylnie wobec bohaterów albo może nie być w stanie z jakiegoś powodu działać zgodnie ze swoim instynktem. Niewinne istoty mogą zostać zmuszone do walki po stronie zła, co postawi PG przed trudnym wyborem moralnym. Słabe stworzenia mogą mieć potężniejszych, ale podporządkowanych im sojuszników.



NAGRODY

PUNKTY DOŚWIADCZENIA, skarby, punkty akcji i nagrody niematerialne sprawiają, że postacie dążą do kolejnego spotkania, do kolejnej przygody i do kolejnego poziomu. Niewielkie nagrody przyznawane są często, a duże pojawiają się od czasu do czasu. Obydwa typy nagród są jednak bardzo ważne.

Jeśli gracze nie dostają drobnych nagród, mają wrażenie, że ich wysiłki idą na marne. Ciągłe coś robia i nic z tego nie mają. Bez przyznawanych czasem dużych nagród kolejne spotkania przypominają mechaniczne wciskanie guzika, by dostać porcję jedzenia – stają się rutynowym zajęciem.

Postacie zdobywają punkty doświadczenia (PD) za każde zakończone spotkanie. Punkty akcji otrzymują po osiągnięciu kamienia milowego, zazwyczaj po każdym dwóch spotkaniach. Skarby otrzymują po zakończeniu spotkania, ale nie po każdym spotkaniu, oraz czasem w trakcie przygody. Poziom zyskują po zakończeniu ośmiu do dziesięciu spotkań (wliczając zadania).

Zdobycie poziomu (zob. strona 27 *Podręcznika Gracza*) jest najważniejszą nagrodą, jaką można otrzymać w tej grze, ale nawet ona przyznawana jest w określonym czasie. Postacie zyskują nowe moce ataku po awansie na nieparzysty poziom, a nowe atuty, zwiększenia atrybutów oraz ogólne ulepszenia wszystkich ataków i obron po awansie na poziom parzysty. Każdy z tych awansów jest inny, choć obydwa przynoszą dużo radości.

W tym rozdziale znajdziesz następujące części:

- ◆ Punkty doświadczenia: każdy zabity potwór, zaliczona próba umiejętności, rozwikłana zagadka i rozbrojona pułapka wynagradzana jest punktami doświadczenia. Zdobyte PD pozwalają awansować na nowy poziom.
- ◆ Zadania: zakończenie zadania przynosi nagrody, podobnie jak zakończenie spotkania.
- ◆ Punkty akcji: punkty akcji zachęcają postacie do angażowania się w kolejne spotkania przed zatrzymaniem się na długi odpoczynek.
- ◆ Skarby: monety, dzieła sztuki lub magiczne przedmioty to nagrody, które postacie mogą od razu wykorzystać.



PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Punkty doświadczenia (PD) są podstawową nagrodą w grze, tak jak spotkania są podstawowym budulcem przygód i kampanii. Każde spotkanie wiąże się z nagrodą w postaci PD odpowiadających jego trudności.

NAGRODY W PD

Tabela „Nagrody w punktach doświadczenia” podaje, ile PD należy przyznać za pokonanie potwora danego poziomu. Skorzystaj z kolumny „Standardowy potwór”, rozpatrując PN, pułapki i spotkania niebojowe (próby umiejętności i zagadki).

NAGRODY W PUNKTACH DOŚWIADCZENIA

Poziom potwora	Standardowy potwór	Poplecznik	Elitarny	Samotnik
1.	100	25	200	500
2.	125	31	250	625
3.	150	38	300	750
4.	175	44	350	875
5.	200	50	400	1 000
6.	250	63	500	1 250
7.	300	75	600	1 500
8.	350	88	700	1 750
9.	400	100	800	2 000
10.	500	125	1 000	2 500
11.	600	150	1 200	3 000
12.	700	175	1 400	3 500
13.	800	200	1 600	4 000
14.	1 000	250	2 000	5 000
15.	1 200	300	2 400	6 000
16.	1 400	350	2 800	7 000
17.	1 600	400	3 200	8 000
18.	2 000	500	4 000	10 000
19.	2 400	600	4 800	12 000
20.	2 800	700	5 600	14 000
21.	3 200	800	6 400	16 000
22.	4 150	1 038	8 300	20 750
23.	5 100	1 275	10 200	25 500
24.	6 050	1 513	12 100	30 250
25.	7 000	1 750	14 000	35 000
26.	9 000	2 250	18 000	45 000
27.	11 000	2 750	22 000	55 000
28.	13 000	3 250	26 000	65 000
29.	15 000	3 750	30 000	75 000
30.	19 000	4 750	38 000	95 000
31.	23 000	5 750	46 000	115 000
32.	27 000	6 750	54 000	135 000
33.	31 000	7 750	62 000	155 000
34.	39 000	9 750	78 000	195 000
35.	47 000	11 750	94 000	235 000
36.	55 000	13 750	110 000	275 000
37.	63 000	15 750	126 000	315 000
38.	79 000	19 750	158 000	395 000
39.	95 000	23 750	190 000	475 000
40.	111 000	27 750	222 000	555 000

ZDOBYWANIE PD

Postacie zdobywają PD za każde spotkanie, które ukończą. Nagroda w PD za zakończenie spotkania równa jest sumie wartości PD wszystkich potworów, PN, pułapek i zagrożeń, które składają się na spotkanie. Przygotowując spotkanie, musisz zapisać lub zapamiętać tę sumę, aby ocenić, jak trudne będzie ono dla twoich graczy (gotowe przygody podają wartość PD dla każdego spotkania, które zawierają). Podziel całkowitą liczbę PD dla spotkania przez liczbę graczy, którzy byli obecni przy jego ukończeniu, aby ustalić, ile PD należy się każdej postaci.

Ukończenie spotkania: co liczy się jako ukończenie spotkania? Zabicie, rozpedzenie lub pojmanie wrogów w walce liczy się bez wątpienia. Udana próba umiejętności także jest ukończeniem spotkania. Pamiętaj, że spotkanie z definicji obejmuje ryzyko porażki. Jeśli nie ma takiego ryzyka, nie można potraktować danego wydarzenia jako spotkania i postacie nie powinny otrzymać PD. Jeśli postacie przez przypadek uruchomią pułapkę, idąc korytarzem, nie otrzymają PD, ponieważ nie było to spotkanie. Jeśli jednak pułapka stanowi spotkanie lub jest częścią spotkania, postacie otrzymają PD, gdy uda im się ją rozbroić lub zniszczyć.

Powiedzmy, że postacie uniknęły starcia z hydrą, żeby dostać się do pilnowanego przez nią skarbcza. Czy otrzymają PD za pokonanie wyzwania, jakim była hydra? Nie. Jeśli ich zadaniem było zdobycie skarbu, otrzymają nagrodę za ukończenie tego zadania (zob. „Nagrody za zadania” na stronie 122), na którą poza skarbem powinny się też złożyć punkty doświadczenia. Nie odbyło się jednak spotkanie z udziałem hydry, a więc postacie nie ukończyły tego wyzwania (jeśli przemknęli obok hydry, zmylili ją lub pokonali w czasie spotkania, PD im się należą).

PD za spotkania bojowe: w *Księdze Potworów* znajdziesz informacje o tym, ile PD wart jest każdy potwór. Ta liczba wzięta jest z tabeli „Nagrody w punktach doświadczenia” znajdującej się na tej stronie i zależy od poziomu potwora. Za poplecznika otrzymuje się jedną czwartą PD należnych za standardowego potwora tego samego poziomu. Potwór elitarny wart jest dwa razy więcej PD, a samotnik – pięć razy.

Kiedy nakładasz na potwora szablon (zob. strona 175), zmieniasz go w potwora elitarnego lub samotnika (zob. „Tworzenie nowych potworów samotników” na stronie 185), co wymaga zmodyfikowania liczby należnych za niego PD. Jeśli zmieniasz poziom potwora, jego wartość w PD trzeba też dostosować.

W celu obliczenia liczby PD przyznawanej za postać niezależną należy potraktować PN jako potwora z takiego samego poziomu. Pułapki i zagrożenia, które stanowią utrudnienia w walce, również mają poziomy. Jeśli postacie ukończyły spotkanie, podczas którego niebezpieczeństwo stwarzały pułapki lub zagrożenia, przyznaj im PD za takie pułapki lub zagrożenia, nawet jeśli ich nie rozbroili lub unieszkodliwili. Trzeba przyjąć, że postacie sprostały

wyzwaniu w najbardziej bezpośredni sposób, czyli poprzez zmierzenie się z niebezpieczeństwem podczas walki.

PD za spotkania niebojowe: za spotkania niebojowe, które wiążą się z ryzykiem, należy się nagrodę. Próby umiejętności mają poziom i trudność, dzięki którym można ustalić, ile PD dostaną postaci za zaliczenie takich prób. Próbę umiejętności należy potraktować jako tyle potworów, ile wynosi stopień skomplikowania próby na poziomie takim jak ta próba – a więc próba 7. poziomu o trzecim stopniu skomplikowania liczy się jak trzy 7-poziomowe potwory, czyli daje 900 PD.

Jeśli to łamigłówka stanowi spotkanie (zob. „Czy łamigłówka to spotkanie” na stronie 81), potraktuj ją jak potwora. Jeśli łamigłówka stanowi całość spotkania, potraktuj ją jako potwora samotnika. Jeśli stanowi ona część spotkania, które obejmuje też pułapki i potwory, potraktuj ją jako jednego lub dwa potwory, zależnie od jej trudności i od tego, w jakim stopniu jej rozwiązanie jest istotne dla postaci.

ZRÓŻNICOWANIE TEMPA AWANSU

Przydział punktów doświadczenia zaplanowano tak, aby każdy bohater musiał ukończyć osiem do dziesięciu spotkań, żeby awansować na kolejny poziom. W praktyce oznacza to na ogół sześć do ośmiu spotkań, jedno zadanie główne i jedno poboczne na każdą postać w drużynie.

Jeśli zacząłbyś prowadzić kampanię dla 1-poziomowych postaci 1 stycznia, każdego tygodnia sumiennie spotykałbyś się z nimi na 4-5 godzinną sesję, podczas której postacie kończyłyby cztery spotkania, postacie twoich graczy osiągnęłyby stopień archetypowy w czasie lub po sesji 24 czerwca, stopień epicki w grudniu, zaś na poziom 30. awansowałyby kolejnego lata. Większość kampanii nie przebiega jednak tak szybko – prawdopodobnie twoje kampanie będą miały nieco wolniejszy rytm, który przełoży się na wolniejsze, ale stabilniejsze tempo rozwoju postaci.

Jeśli podwoisz liczbę przyznawanych PD, postaci twoich graczy będą zdobywały poziom przynajmniej co drugą sesję, a więc osiągną poziom 30. po trzydziestu pięciu sesjach lub około ośmiu miesiącach. Może to być świetny pomysł, jeśli planujesz prowadzenie kampanii w roku szkolnym (uwzględniając przerwy na czas ferii i wakacji).

Jeśli chcesz ograniczyć swoją kampanię do jednego stopnia (dziesięć poziomów), możesz przyznawać połowę standardowo należnych PD i rozciągnąć kampanię do około roku. Postacie będą wtedy awansowały na poziom nieco rzadziej niż raz w miesiącu.

PROSTSZY SPOSÓB PRYZNAWANIA PD

Jeśli chcesz, możesz przyznawać punkty doświadczenia tak samo jak punkty akcji (zob. „Przyznawanie punktów akcji” na stronie 123). Powiedz graczom, że będą awansować na poziom po skończeniu ośmiu do dziesięciu zadań. Zignoruj bardzo łatwe spotkania, bardzo trudne licz podwójnie i nie przejmuj się dokładnym podsumowywaniem PD. Podobnie jak w przypadku punktów akcji łatwiejsze spotkania zrównoważą trudniejsze w drodze na nowy poziom.

DOMOWE ZASADY PRYZNAWANIA DOŚWIADCZENIA

Przyznawanie punktów doświadczenia jest prostym procesem, ale może doprowadzić do powstawania pewnych konfliktów. Warto jest stworzyć sobie kilka własnych zasad dotyczących przyznawania tej nagrody.

PD ZA SPOTKANIE

Niektórzy MP wolą przyznawać PD po każdym spotkaniu. Dzięki temu nie muszą zapisywać PD przez całą sesję i o liczbę przyznanych PD muszą się martwić już tylko gracze. Inni wolą przyznawać PD, kiedy postaci zatrzymają się na długi odpoczynek, a jeszcze inni po zakończeniu sesji. Jest to kwestia indywidualnych preferencji, ale należy pamiętać o zachowaniu odpowiedniego tempa sesji. Nie zatrzymuj się, żeby przyznać PD, jeśli przerwie to grę w emocjonującym momencie.

AWANS NA POZIOM

Niektórzy MP pozwalają postaciom otrzymać korzyści gwarantowane przez nowy poziom zaraz po uzyskaniu koniecznej liczby PD. Inni wolą poczekać z tym do długiego odpoczynku lub nawet do końca sesji. Ta decyzja należy do ciebie. Jeśli gracze potrzebują dużo czasu, żeby rozwinąć swoich bohaterów, i trudno im wybrać spośród dostępnych opcji, najlepiej będzie poczekać do końca sesji. Jeśli awans postaci na poziom znacznie spowolniłby tempo sesji, poczekaj z tym przynajmniej do momentu, kiedy postaci zatrzymają się na długi odpoczynek.

GRACZE NIEOBECNI NA SESJI

Jednym z dylematów, który na pewno będzie trzeba rozwiązać, jest przydzielanie punktów doświadczenia graczom, którzy nie brali udziału w sesji. Podobnie jak w przypadku innych domowych zasad, decyzja należy do ciebie, ale pamiętaj, że dobrym pomysłem może być zrobienie wyjątku dla gracza, który opuścił wiele sesji z jakiegoś ważnego powodu.

Gra zyskuje pod wieloma względami, jeśli założysz, że postacie zdobywają poziomy w tym samym tempie, nawet jeśli prowadzący je gracze opuszczają niektóre sesje. Nie musisz się wtedy martwić, że niektórzy gracze odstają od innych, a osoby, którym zdarzy się opuścić sesję, nie czują się przez to gorsze od innych. D&D jest grą polegającą na współpracy, więc zabawa jest lepsza zabawę, gdy wszystkie postacie są tak samo potężne i mogą w równym stopniu pracować na korzyść grupy. Poza tym dzięki temu wszyscy gracze mogą wspólnie cieszyć się momentem awansu na poziom. Takie rozwiązanie upraszcza też kontrolę nad PD. Możecie nawet zdecydować, że kontrolą PD zajmie się jedna osoba, która będzie informować, kiedy cała grupa awansowała na kolejny poziom.

Innym rozwiązaniem jest oczywiście przyznawanie PD tylko postaciom, które były obecne na sesji i brały udział w każdym spotkaniu. Jeśli któraś postać jest martwa, kiedy reszta grupy zajmuje się spotkaniem, taka postać nie otrzy-

muje PD za to spotkanie. Jeśli gracz nie pojawi się na sesji, jego postać w ogóle nie dostaje za nią PD. W efekcie postać osoby, która nigdy nie opuszcza sesji, staje się nieco lepsza i jest o poziom lub dwa wyżej niż postacie graczy, którzy czasem nie pojawiają się na wspólnych grach. Oczywiście nie ma w tym nic złego.

NAGRODY ZA ZADANIA

Kiedy postacie ukończą zadanie główne, nad którym trudzili się przez kilka sesji, podziel nagrodę w PD na wszystkich uczestników zadania, także na tych, którzy nie są obecni na sesji, podczas której zadanie zostanie ukończone. Jest to jedyny sprawiedliwy sposób – zadanie główne jest jak spotkanie, które rozciąga się na kilka sesji, więc każdy, kto brał w nim udział, zasługuje na nagrodę.

WIELE NIEOBECNOŚCI

Nawet jeśli nie dajesz postaciom PD za sesje, które opuścili, pomyśl o zrobieniu wyjątku dla gracza, który musiał zrobić dłuższą przerwę w graniu z powodu ważnych życiowych spraw. Jeśli ktoś przez dwa miesiące nie grał z powodu szkoły lub rodziny, nie powinieneś mu utrudniać powrotu do drużyny przez pozostawienie jego postaci

NAGRODY W PD ZA ZADANIA

Poziom PG	Nagroda za główne zadania			Nagroda za poboczne zadanie
	4 PG	5 PG	6 PG	
1.	400	500	600	100
2.	500	625	750	125
3.	600	750	900	150
4.	700	875	1 050	175
5.	800	1 000	1 200	200
6.	1 000	1 250	1 500	250
7.	1 200	1 500	1 800	300
8.	1 400	1 750	2 100	350
9.	1 600	2 000	2 400	400
10.	2 000	2 500	3 000	500
11.	2 400	3 000	3 600	600
12.	2 800	3 500	4 200	700
13.	3 200	4 000	4 800	800
14.	4 000	5 000	6 000	1 000
15.	4 800	6 000	7 200	1 200
16.	5 600	7 000	8 400	1 400
17.	6 400	8 000	9 600	1 600
18.	8 000	10 000	12 000	2 000
19.	9 600	12 000	14 400	2 400
20.	11 200	14 000	16 800	2 800
21.	12 800	16 000	19 200	3 200
22.	16 600	20 750	24 900	4 150
23.	20 400	25 500	30 600	5 100
24.	24 200	30 250	36 300	6 050
25.	28 000	35 000	42 000	7 000
26.	36 000	45 000	54 000	9 000
27.	44 000	55 000	66 000	11 000
28.	52 000	65 000	78 000	13 000
29.	60 000	75 000	90 000	15 000
30.	76 000	95 000	114 000	19 000

na poziomie o trzy niższym niż postacie innych graczy. Omów tę sytuację z innymi graczami, ale poważnie zastanów się nad podniesieniem postaci takiego gracza na poziom taki sam lub o jeden niższy od poziomu pozostałych postaci.

NADRABIANIE

Jeśli ciężko jest ci zaakceptować utrzymywanie postaci nieobecnych graczy na poziomie takim jak reszta grupy, ale jednocześnie chciałbyś mieć w miarę zrównoważoną drużynę, pozwól takim bohaterom nadrobić straty nieco wolniej. Kiedy gracz opuści sesję, poczekaj z przyznaniem brakujących PD do końca kolejnej sesji, zamiast przyznawać PD przed jej rozpoczęciem. Dzięki temu na koniec każdej sesji wszystkie postacie będą miały taką samą ilość PD.

Jeśli gracz opuści kilka sesji, możesz zdecydować, że brakujące PD przyznasz mu dopiero po zagranii takiej samej liczby sesji. Tempo nadrabiania doświadczenia przez takich bohaterów zależy w dużej mierze od tego, jak bardzo drobiazgowo podchodzisz do prowadzenia tego typu wliczeń.

ZADANIA

Za zakończone zadanie PG otrzymują nagrody. Zazwyczaj nagrody przyjmują formę skarbów (pieniądze i przedmioty) i punktów doświadczenia, ale mogą być też niematerialne – ktoś jest dłużny bohaterom przysługę, wzbudzili szacunek organizacji, która zleci im kolejne zadania, albo zyskali kontakt, który w przyszłości dostarczy im cennych informacji lub pozwoli dostać się w jakieś miejsce.

Zasadniczo wykonanie pobocznego zadania warte jest tyle, ile jeden potwór na poziomie zadania, zarówno pod względem PD, jak i skarbów. Główne zadanie odpowiada całemu spotkaniu na takim samym poziomie. Podobnie jak w przypadku innych nagród, wszyscy PG dzielą się nagrodami za zadanie, nawet jeśli było ono przeznaczone dla jednej osoby w grupie.

Skończenie głównego zadania równe jest ukończeniu spotkania, a więc jest znacznym osiągnięciem. Nagroda w PD uzależniona jest od liczby postaci w grupie, podobnie jak w przypadku spotkań. Kiedy grupa postaci zakończy główne zadanie 10. poziomu, każda z nich otrzyma 500 PD, niezależnie od liczebności grupy.

Skończenie pobocznego zadania odpowiada pokonaniu pojedynczego potwora, więc nagroda w PD dzielona jest na wszystkie postacie w drużynie. Jako że zadania poboczne są na ogół zadaniami indywidualnymi, liczba osób w grupie pomaga ustalić, ile małych zadań postacie ukończyły. Jeśli czteroosobowa drużyna poszukiwaczy przygód ukończy poboczne zadanie 9. poziomu, każda postać otrzyma 100 PD. Za ukończenie we czwórkę czterech zadań pobocznych tego poziomu każdy z nich otrzymałby 400 PD.

Pomimo tego że nagroda w PD za główne zadania jest taka sama jak nagroda za spotkanie, nie traktuj tych dwóch

rzeczy tak samo pod względem przyznawania punktów akcji. Aby zdobyć punkt akcji, postać musi ukończyć dwa prawdziwe spotkania.

Jeśli chcesz, za zakończenie zadania możesz też przyznać dodatkową nagrodę w postaci skarbu. W celu obliczenia wielkości skarbu potraktuj zadanie jako spotkanie. Za zakończenie zadania możesz przyznać skarb złożony z jednego lub więcej elementów (zob. strona 126), ale możesz też umieścić wszystkie skarby w podziemiach. Czasem osoba, która zleciła PG zadanie, płaci im za jego wykonanie. Czasem zaś bohaterowie zdobywają nagrodę za głowę niebezpiecznego przestępcy albo otrzymują coś w dowód życzliwości, np. pieniądze zebrane przez rodziny i przyjaciół więźniów, których oswobodzili i odprowadzili w bezpieczne miejsce.

KAMIEŃ MIŁOWY

Jeśli postacie zakończą kilka spotkań bez odpoczynku, osiągają kamień milowy. „Osiągnięcie kamienia milowego” oznacza zakończenie dwóch spotkań bez długiego odpoczynku. Postacie osiągają kamień milowy po każdym dwóch spotkaniach ukończonych pomiędzy długimi odpoczynkami.

PRYZNANAWANIE PUNKTÓW AKCJI

Po osiągnięciu kamienia milowego postacie zdobywają punkty akcji. Punkty akcji pomagają zrównoważyć

wyczerpane zasoby postaci (wykorzystane moce na dzień i przyływy sił) poprzez zapewnienie im nowych zasobów, dzięki którym będą mogły funkcjonować dalej bez długiego odpoczynku.

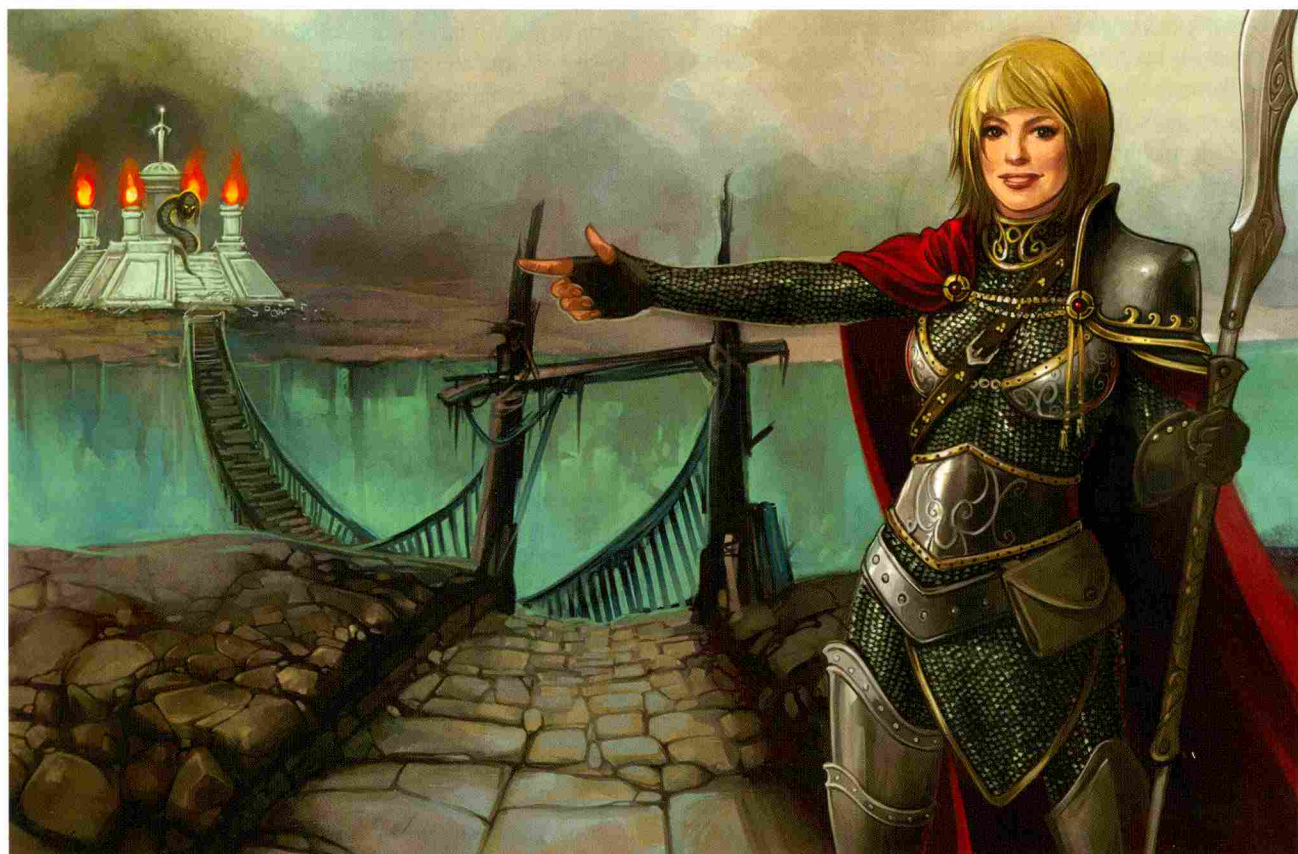
Po zakończeniu długiego odpoczynku postacie mają 1 punkt akcji. Za każdy osiągnięty kamień milowy otrzymują dodatkowe punkty akcji. Kiedy postacie zatrzymują się na długi odpoczynek, tracą wszystkie niewykorzystane punkty akcji i zaczynają kolejny dzień z jednym punktem.

ZRÓŻNICOWANE NAGRADZANIE PUNKTAMI AKCJI

Masz pełne prawo powiedzieć graczom, że dane spotkanie nie liczy się do osiągnięcia kamienia milowego. Spotkanie o poziomie niższym od poziomu postaci o dwa lub więcej jest za łatwe, by mogło liczyć się do osiągnięcia kamienia milowego.

Jeśli jednak postacie ukończą spotkanie, które jest naprawdę trudne, możesz je policzyć podwójnie, aby od razu osiągnęły kamień milowy. Spotkania o poziomie wyższym od poziomu postaci o cztery lub więcej powinny być liczone podwójnie.

Jeśli poziom spotkań znajduje się w bardziej standardowym zakresie (poziom niżej lub dwa do trzech wyżej od poziomu postaci), po prostu licz każde spotkanie pojedynczo. Trudne spotkania pozwalają zrównoważyć spotkania łatwiejsze.



Na nagrodę w postaci skarbu składają się najczęściej dwie rzeczy: magiczne przedmioty i skarby pieniężne. Przedmioty magiczne to między innymi magiczna broń, zbroje, ekwipunek i cudowne przedmioty opisane w *Podręczniku Gracza* i innych źródłach. Skarby pieniężne obejmują monety (srebro, złoto i platyna), drogie klejnoty i cenne dzieła sztuki. W czasie swoich przygód postacie będą zdobywały różne rodzaje skarbów.

SKARBY PIENIĘŻNE

Skarby pieniężne nie mają poziomu, ale rządzą się podobnymi prawami. Złote monety są standardowymi monetami znajdującymi się w skarbach od poziomu pierwszego aż do stopnia archetypowego. Postacie na niższych poziomach mogą znajdować też w skarbach srebrne monety, ale ta pospolita waluta powinna zniknąć ze skarbów mniej więcej po osiągnięciu przez postaci 5. poziomu.

W połowie stopnia archetypowego w skarbach zaczynają się pojawiać platynowe monety. Jedna sztuka platyny (sp) warta jest około 100 sz i waży tyle samo co 1 złota moneta, co ułatwia transport bogactw postaciom wyższych poziomów. W miarę zbliżania się do poziomu epickiego postacie coraz rzadziej widzą złoto – platyna staje się ich codzienną walutą.

W połowie stopnia epickiego w grze pojawia się nowa waluta – diamenty astralne. Te cenne klejnoty są środkiem płatniczym stosowanym w Chaosie Żywiołów i w innych boskich dominiach, w których funkcjonuje gospodarka oparta na pieniądzu. Jeden diament astralny (da) wart jest 100 sp lub 10 000 sz; 10 da waży tyle co 1 sztuka złota lub platynowa moneta, a więc 1000 da waży kilogram. Diamenty astralne nie zastępują platyny całkowicie, ale są wygodnym sposobem przechowywania bogactw na wyższych poziomach epickich. Diamenty astralne najczęściej występują w łańcuchach po 5 lub 10 sztuk, połączonych ze sobą za pomocą mithrilu lub srebra.

KLEJNOTY

Cenne klejnoty są równie przydatne jak pieniądze. Postacie mogą je spieniężyć lub wykorzystać do nabycia drogich przedmiotów. Klejnoty mają jedną z czterech wartości: 100 sz, 500 sz, 1000 sz lub 5000 sz. Najpopularniejsze przykłady klejnotów z każdej grupy znajdują się na poniższej liście (istnieje bardzo wiele rodzajów klejnotów). Z technicznego punktu

DIAMENTY ASTRALNE

Diamenty astralne są przezroczystymi, fasetkowymi kryształami o delikatnym srebrzystym połysku. Legalne przedsiębiorstwa zajmują się wydobyciem diamentów astralnych z kopalń w boskich dominiach, które unoszą się na Astralnym Morzu, zwłaszcza z Góry Celestia i zakątków Jasnego Miasta. Ukryte kopalnie znajdują się też w innych dominiach. W opuszczonych dominiach znajdują się niewielkie złoża diamentów astralnych, ale bohaterowie, którzy zapuszczają się w te odludne rejony, mogą natknąć się zarówno na działające kopalnie, jak i kopalnie opuszczone, które są niebezpiecznymi epickimi podziemiami.

widzenia diamenty astralne są klejnotami wartymi 10 000 sz, ale najczęściej wykorzystuje się je jako oddzielną walutę.

KLEJNOTY

Klejnoty warte 100 sz: bursztyn, ametyst, granat, kamień księżycowy, jodeit, perła, oliwin, turkus.

Klejnoty warte 500 sz: aleksandryt, akwamaryna, czarna perła, topaz.

Klejnoty warte 1000 sz: szmaragd, opal ognisty, szafir.

Klejnoty warte 5000 sz: diament, hiacynt, rubin.

Klejnoty pojawiają się w skarbach już od 1. poziomu. Po osiągnięciu stopnia archetypowego rzadko widuje się klejnoty warte 100 sz. Klejnoty warte 500 sz zaczynają się pojawiać w skarbach od 5 poziomu i stają się rzadsze po osiągnięciu stopnia archetypowego. Klejnoty warte 1000 sz zaczynają się pojawiać w połowie stopnia heroicznego i są popularne aż do końca stopnia archetypowego. Najcenniejsze klejnoty można znaleźć tylko w skarbach na stopniu archetypowym lub epickim.

DZIEŁA SZTUKI

Do dzieł sztuki zaliczają się figurki ze szczerzego złota, naszyjniki wysadzane klejnotami, stare obrazy przedstawiające dawnych władców, zdobione złote kielichy i podobne obiekty. Dzieła sztuki znajdujące w skarbach są w miarę przenośne w przeciwieństwie do wielkich pomników (choćby zrobionych z czystej platyny) czy gobelinów wyszywanych złotymi nićmi.

Na stopniu heroicznym postacie często znajdują dzieła sztuki warte 250 sz lub 1500 sz. Na stopniu archetypowym będą to przedmioty o wartości 2500 sz lub 7500 sz. Pod koniec stopnia archetypowego i na stopniu epickim w skarbach zaczynają się też pojawiać dzieła sztuki wyceniane na 15 000 sz i 50 000 sz. Przykłady przedmiotów z każdej grupy znajdują się na liście poniżej.

DZIEŁA SZTUKI

Dzieła sztuki warte 250 sz: złoty pierścień z klejnotem wartym 100 sz, figurka z kości słoniowej lub kości innego zwierzęcia, złota bransoleta, srebrny naszyjnik, korona z brązu, posrebrzany miecz, jedwabny płaszcz

Dzieła sztuki warte 1500 sz: złoty pierścień z klejnotem wartym 1000 sz, figurka ze srebra lub złota, złota bransoleta z klejnotami wartymi 500 sz, złoty naszyjnik z klejnotami wartymi 100 sz, srebrny diadem lub korona z klejnotami wartymi 100 sz, grzebień z kości słoniowej z klejnotami wartymi 500 sz, szaty ze złotymi zdobieniami.

Dzieła sztuki warte 2500 sz: złoty lub platynowy pierścień z klejnotami wartymi 1000 sz, figurka ze srebra lub złota z klejnotami wartymi 500 sz, złoty naszyjnik z klejnotami wartymi 500 sz, złota korona z klejnotami wartymi 500 sz, złoty puchar z klejnotami wartymi 100 sz, ceremonialny napierśnik ze złota.

Dzieła sztuki warte 7500 sz: platynowy pierścień z klejnotem wartym 5000 sz, figurka ze złota z klejnotami wartymi 1000 sz, naszyjnik z mithrilu z klejnotami wartymi 1000 sz, diamentowa korona z klejnotami wartymi 1000 sz, diamentowa skrzyneczka zawierająca ogień żywiołów, czarna tunika utkana z czystego cienia.

Dzieła sztuki warte 15 000 sz: pierścień z mithrilu z diamentem astralnym, figurka ze złota z klejnotami wartymi 5000 sz, złoty naszyjnik z klejnotami wartymi 5000 sz, mithrilowy diadem

z klejnotami wartymi 5000 sz, kielich z niebiańskiego złota świecący ciepłym wewnętrznym światłem, srebrzysty płaszcz utkany z astralnych nici, olbrzymi szmaragd lub szafir.

Dzieła sztuki warte 50 000 sz: bransoleta wykuta z ochłodzonego żywiołu błyskawic, suknia utkana z żywiołu wody, mosiężny pierścień, w którym uwięziono żywioł ognia, niebiańska złota statuetka inkrustowana astralnymi diamentami, królewskie szaty z astralnej nici, ozdobione klejnotami wartymi 5000 sz, ogromny diament albo rubin.

Wiele z drogocennych dzieł sztuki składa się z surowców pochodzących z Chaosu Żywiołów albo Astralnego Morza i jego dominiów. Jednak żadne z nich nie ma magicznych właściwości - nawet żywioł ognia został przez rzemieślnika pozbawiony gorąca, dzięki czemu nie może nikogo poparzyć (ani właściciela, ani jego wrogów).

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Wszystkie magiczne przedmioty z *Podręcznika gracza* mają poziom. Gdy bohaterowie narażają życie i zdrowie podczas przygód, zdobywają magiczne przedmioty poziomów wyższych niż ich własny. Gracze lubią znajdować potężne przedmioty - mają też powód, by ich używać, a nie po prostu sprzedawać albo odczarowywać za ułamek wartości. Gdy zdobywają magiczne przedmioty przy pomocy swoich własnych zasobów, kupują albo tworzą je na własnym lub niższym poziomie. Tak zdobyte przedmioty są przydatne i mogą okazać się bardzo ważne, ale nie są tak wspaniałe i ekscytujące jak te, które zdobywają podczas przygód - i tak być powinno.

ROZDAWANIE SKARBÓW

Punkty doświadczenia są w swojej istocie nagrodą za jedno spotkanie (albo zadanie) - skarby są rozdawane w czasie trwania całej przygody. Należy zaplanować ich pojawianie się podczas około ośmiu do dziesięciu spotkań, czyli tyłu, ile bohaterowie potrzebują, żeby zdobyć poziom.

Podczas jego zdobywania grupa pięciu bohaterów powinna uzyskać cztery magiczne przedmioty na poziomach od o jeden do o cztery większych od ich poziomu. Poza tym powinni zdobyć złoto (lub inne pieniądze) warte tyle, co rynkowa cena dwóch przedmiotów na ich poziomie. Zatem drużyna na 6. poziomie znajdzie cztery magiczne przedmioty, po jednym na każdym poziomie od 7. do 10., i tyle złota, ile warte są dwa przedmioty 6. poziomu, czyli 3600 sz.

Na początku przygody przyjrzyj się jej i podziel na grupy od ośmiu do dziesięciu spotkań (policz główne zadania jako spotkania, a jeśli drużyna wypełni pięć zadań pobocznych, potraktuj je jako spotkanie). Przy każdej takiej grupie zajrzyj do elementów skarbów na następnych stronach. Znajdź poziom, który postaci będą miały w czasie spotkań, i zanotuj skarby, które im dasz w czasie przygody.

Jeśli w twojej drużynie jest więcej niż pięciu bohaterów, dodaj element skarbu na każdego dodatkowego bohatera, tak jak pokazano poniżej. Jeśli jest ich mniej, zastosuj odpowiednio mniej elementów.

WIELKOŚĆ GRUPY POSTACI A ELEMENTY SKARBÓW

- 8 postaci:** Dodaj trzy elementy: magiczny przedmiot, poziom + 3, magiczny przedmiot, poziom + 2, oraz magiczny przedmiot, poziom + 1.
- 7 postaci:** Dodaj dwa elementy: magiczny przedmiot, poziom + 2, oraz magiczny przedmiot, poziom + 1.
- 6 postaci:** Dodaj jeden element: magiczny przedmiot, poziom + 2.
- 5 postaci:** Wykorzystaj podane elementy.
- 4 postaci:** Usuń element 3 (magiczny przedmiot, poziom + 2).
- 3 postaci:** Usuń element 2 (magiczny przedmiot, poziom + 3) oraz element 4 (magiczny przedmiot, poziom + 1).
- 2 postaci:** Usuń element 1 (magiczny przedmiot, poziom + 4), element 2 (magiczny przedmiot, poziom + 3) oraz element 4 (magiczny przedmiot, poziom + 1).
- 1 postać:** Usuń element 1 (magiczny przedmiot, poziom + 4), element 2 (magiczny przedmiot, poziom + 3), element 4 (magiczny przedmiot, poziom + 1) oraz element 5.

Jeśli chcesz, możesz dać bohaterom element skarbu po każdym ukończonym spotkaniu (w tym jeden jako nagrodę za główne zadanie, jeśli takie wykonają). Ciekawiej będzie jednak połączyć niektóre elementy w większe nagrody, a po niektórych spotkaniach nie dawać żadnych skarbów. Czasem warto też wprowadzić do przygody skarby bez skojarzonego z nimi spotkania - na przykład, niech po pokonaniu kilku spotkań bohaterowie odkryją tajną skrytkę ze złotem albo przedmiot, który można znaleźć po dokładnym przeszukaniu pomieszczenia. W każdym razie, gdy tylko dasz graczom element skarbu, skreśl go z listy.

Najtrudniejsze w rozdawaniu skarbów jest ustalenie, jakie przedmioty magiczne dać. Dopasuj je do twojej drużyny. Pamiętaj, że mają być dla graczy ekscytujące, mają być czymś, z czego będą chcieli korzystać - a nie po prostu sprzedać albo odczarować. Jeśli nikt w twojej szóstopoziomowej drużynie nie używa długiego łuku, nie umieszczaj w lochu jako skarbu długiego łuku 10. poziomu.

Doskonałym sposobem na wybranie takich przedmiotów, które ucieszą graczy, jest poproszenie ich o sporządzenie listy życzeń. Na początku poziomu niech każdy gracz spíše listę trzech do pięciu przedmiotów, które go interesują i są na poziomie większym od poziomu drużyny o co najwyżej cztery. Możesz potem wybierać skarby z listy (pamiętaj, żeby za każdym razem wybierać z listy innego gracza), wykreślając je, gdy zostaną znalezione przez graczy. Jeśli nie znajdują przedmiotów z listy, mogą je kupić albo zaczarować gdy dojdą do właściwego poziomu.

Każdy zestaw dziesięciu elementów skarbów zawiera o jeden magiczny przedmiot mniej niż jest postaci w drużynie. Nie chodzi o to, żeby było niesprawiedliwie - po prostu bohaterowie powinni zdobywać przedmioty w tempie, nad którym można zapanować. Upewnij się, że w ciągu kilku przygód rozdajesz wszystkim postaciom przedmioty po równo - tak że w czasie, powiedzmy, pięciu poziomów każdy bohater otrzymał cztery przydatne i ciekawe przedmioty. Pieniężne nagrody zawarte w elementach skarbów również powinny umożliwić postaciom zakup lub zaczarowanie przedmiotów na ich poziomie lub niższym.

ELEMENTY SKARBÓW

Lista na kolejnych stronach przedstawia elementy skarbów dla postaci na poziomie od 1. do 30.

Połączenie: pierwsze cztery elementy na każdym poziomie to pojedyncze przedmioty magiczne, reszta to elementy obejmujące skarby pieniężne. Każdy element ze skarbem pieniężnym obejmuje trzy rzeczy: pewną ilość monet, klejnotów i dzieł sztuki, a czasem także eliksirów i mikstur.

Łączenie elementów: pamiętaj, że możesz łączyć elementy, by stworzyć większe skarby. Postaraj się zrównoważyć przydzielanie dużych skarbów sprawiających dużo radości i kilku mniejszych skarbów będących zasłużonymi nagrodami. Możesz przyjąć zasadę, że na każde osiem do dziesięciu spotkań będziesz dawał jeden skarb składający się z trzech elementów, dwa z dwóch i trzy z jednego. Oznacza to, że dwa do czterech spotkań nie zostaną nagrodzone żadnym skarbem.

Mikstury: uważaj, ile mikstur dajesz swoim postaciom. Nie dawaj im więcej niż trzy do pięciu mikstur na jeden poziom. Na liście skarbów znajdują się wyłącznie mikstury opisane w *Podręczniku Gracza*, czyli *mikstury leczenia*, *żywności*, *uzdrowienia* i *wytrzymałości*. Jeśli chcesz wykorzystać mikstury opisane w innych źródłach, możesz umieścić je w części pieniężnej skarbu, opierając się na ich rynkowej wartości.

ELEMENTY SKARBÓW NA STOPNIU HEROICZNYM

Poziom drużyny 1. Wartość pieniężna skarbu: 720 sz

- | | |
|--|--|
| 1. Przedmiot magiczny, poziom 5. | 7. 120 sz lub klejnot w. 100 sz + 20 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 70 sz |
| 2. Przedmiot magiczny, poziom 4. | |
| 3. Przedmiot magiczny, poziom 3. | |
| 4. Przedmiot magiczny, poziom 2. | 8. 120 sz lub 100 sz + 200 ss lub klejnot w. 100 sz + 200 ss |
| 5. 200 sz lub 2 klejnoty w. 100 sz lub 2 <i>mikstury leczenia</i> + 100 sz | 9. 60 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 10 sz lub 50 sz + 100 ss |
| 6. 180 sz lub klejnot w. 100 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 100 sz | 10. 40 sz lub 400 ss lub 30 sz + 100 ss |

Poziom drużyny 2. Wartość pieniężna skarbu: 1040 sz

- | | |
|--|--|
| 1. Przedmiot magiczny, poziom 6. | 7. 170 sz lub klejnot w. 100 sz + 70 sz lub klejnot w. 100 sz + <i>mikstura leczenia</i> + 20 sz |
| 2. Przedmiot magiczny, poziom 5. | |
| 3. Przedmiot magiczny, poziom 4. | |
| 4. Przedmiot magiczny, poziom 3. | 8. 170 sz lub 150 sz + 200 ss lub klejnot w. 100 sz + 70 sz |
| 5. 290 sz lub 200 klejnoty w. 100 sz + 90 sz lub 2 <i>mikstury leczenia</i> + 190 sz | 9. 90 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 40 sz lub 60 sz + 300 ss |
| 6. 260 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 10 sz lub 2 <i>mikstury leczenia</i> + klejnot w. 100 sz + 60 sz | 10. 60 sz lub 30 sz + 300 ss lub <i>mikstura leczenia</i> + 10 sz |

Poziom drużyny 3. Wartość pieniężna skarbu: 1355 sz

- | | |
|--|---|
| 1. Przedmiot magiczny, poziom 7. | 7. 225 sz lub 2 klejnoty w. 100 sz + 25 sz lub klejnot w. 100 sz + <i>mikstura leczenia</i> + 75 sz |
| 2. Przedmiot magiczny, poziom 6. | |
| 3. Przedmiot magiczny, poziom 5. | 8. 225 sz + 2 klejnoty w. 100 sz + 250 ss lub 180 sz + 450 ss |
| 4. Przedmiot magiczny, poziom 4. | |
| 5. 380 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 130 sz lub 2 <i>mikstury leczenia</i> + 2 klejnoty w. 100 sz + 80 sz | 9. 110 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 60 sz lub 80 sz + 300 ss |
| 6. 340 sz lub 3 klejnoty w. 100 sz + 40 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + dzieło sztuki w. 250 sz + 40 sz | 10. 75 sz lub 50 sz + 250 ss lub <i>mikstura leczenia</i> + 25 sz |

Poziom drużyny 4. Wartość pieniężna skarbu: 1680 sz

- | | |
|--|---|
| 1. Przedmiot magiczny, poziom 8. | 7. 280 sz lub 2 klejnoty w. 100 sz + 80 sz lub klejnot w. 100 sz + 2 <i>mikstury leczenia</i> + 80 sz |
| 2. Przedmiot magiczny, poziom 7. | |
| 3. Przedmiot magiczny, poziom 6. | 8. 280 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 30 sz lub 250 sz + 300 ss |
| 4. Przedmiot magiczny, poziom 5. | |
| 5. 470 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 2 <i>mikstury leczenia</i> + 120 sz lub 4 klejnoty w. 100 sz + 70 sz | 9. 140 sz lub klejnot w. 100 sz + 40 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 90 sz |
| 6. 420 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 170 sz lub 3 klejnoty w. 100 sz + <i>mikstura leczenia</i> + 70 sz | 10. 90 sz lub 50 sz + 400 ss lub <i>mikstura leczenia</i> + 40 sz |

Poziom drużyny 5. Wartość pieniężna skarbu: 2000 sz

- | | |
|---|---|
| 1. Przedmiot magiczny, poziom 9. | 7. 340 sz lub 3 klejnoty w. 100 sz + 40 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + <i>mikstura leczenia</i> + 40 sz |
| 2. Przedmiot magiczny, poziom 8. | |
| 3. Przedmiot magiczny, poziom 7. | 8. 340 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 90 sz lub 300 sz + 400 ss |
| 4. Przedmiot magiczny, poziom 6. | |
| 5. 550 sz lub 2 dzieła sztuki w. 250 sz + 50 sz lub klejnot w. 500 sz + 50 sz | 9. 160 sz lub klejnot w. 100 sz + 60 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 100 sz |
| 6. 500 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 250 sz lub 5 klejnotów w. 100 sz | 10. 110 sz lub klejnot w. 100 sz + 10 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 60 sz |

Poziom drużyny 6. Wartość pieniężna skarbu: 3600 sz

- | | |
|--|---|
| 1. Przedmiot magiczny, poziom 10. | 7. 600 sz lub 4 klejnoty w. 100 sz + 200 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 2 <i>mikstury leczenia</i> + 250 sz |
| 2. Przedmiot magiczny, poziom 9. | |
| 3. Przedmiot magiczny, poziom 8. | 8. 600 sz lub 2 dzieła sztuki w. 250 sz + 100 sz lub 2 klejnoty w. 100 sz + 400 sz |
| 4. Przedmiot magiczny, poziom 7. | |
| 5. 1000 sz lub klejnot w. 500 sz + dzieło sztuki w. 250 sz + 250 sz lub 2 dzieła sztuki w. 250 sz + 500 sz | 9. 300 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 50 sz lub <i>mikstura leczenia</i> + 2 klejnoty w. 100 sz + 50 sz |
| 6. 900 sz lub klejnot w. 500 sz + 400 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 650 sz | 10. 200 sz lub 2 klejnoty w. 100 sz lub 2 <i>mikstury leczenia</i> + 100 sz |

Poziom drużyny 7. Wartość pieniężna skarbu: 5200 sz

1. Przedmiot magiczny, poziom 11.
2. Przedmiot magiczny, poziom 10.
3. Przedmiot magiczny, poziom 9.
4. Przedmiot magiczny, poziom 8.
5. 1500 sz lub 2 klejnoty w. 500 sz + 500 sz lub klejnot w. 1000 sz + 500 sz
6. 1300 sz lub klejnot w. 500 sz + 800 sz lub 5 dzieł sztuki w. 250 sz + *miksura leczenia*
7. 850 sz lub 3 dzieła sztuki w. 250 sz + 2 *miksury leczenia* + 6 klejnotów w. 100 sz + 250 sz
8. 850 sz lub 2 dzieła sztuki w. 250 sz + 350 sz lub 4 klejnoty w. 100 sz + 450 sz
9. 400 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 150 sz lub 3 *miksury leczenia* + 250 sz
10. 300 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 50 sz lub 3 klejnoty w. 100 sz

Poziom drużyny 8. Wartość pieniężna skarbu: 6800 sz

1. Przedmiot magiczny, poziom 12.
2. Przedmiot magiczny, poziom 11.
3. Przedmiot magiczny, poziom 10.
4. Przedmiot magiczny, poziom 9.
5. 1900 sz lub klejnot w. 1000 sz + 900 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + 400 sz
6. 1700 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + 200 sz lub 3 klejnoty w. 500 sz + 200 sz
7. 1100 sz lub 2 klejnoty w. 500 sz + 100 sz lub klejnot w. 1000 sz + 100 sz
8. 1100 sz lub 2 dzieła sztuki w. 250 sz + 600 sz lub 11 klejnotów w. 100 sz
9. 600 sz lub klejnot w. 500 sz + 100 sz lub 2 dzieła sztuki w. 250 sz + klejnot w. 100 sz
10. 400 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 150 sz lub 4 klejnoty w. 100 sz

Poziom drużyny 9. Wartość pieniężna skarbu: 8400 sz

1. Przedmiot magiczny, poziom 13.
2. Przedmiot magiczny, poziom 12.
3. Przedmiot magiczny, poziom 11.
4. Przedmiot magiczny, poziom 10.
5. 2400 sz lub 2 klejnoty w. 1000 sz + 400 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + 900 sz
6. 2100 sz lub 4 klejnoty w. 500 sz + 100 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + 600 sz
7. 1400 sz lub klejnot w. 1000 sz + 400 sz lub 4 dzieła sztuki w. 250 sz + 400 sz
8. 1400 sz lub 2 klejnoty w. 500 sz + 400 sz lub 3 dzieła sztuki w. 250 sz + 650 sz
9. 700 sz lub 7 klejnotów w. 100 sz lub 5 *miksury leczenia* + 450 sz
10. 400 sz lub 4 klejnoty w. 100 sz lub dzieło sztuki w. 250 sz + 150 sz

Poziom drużyny 10. Wartość pieniężna skarbu: 10 000 sz

1. Przedmiot magiczny, poziom 14.
2. Przedmiot magiczny, poziom 13.
3. Przedmiot magiczny, poziom 12.
4. Przedmiot magiczny, poziom 11.
5. 2800 sz lub dzieło sztuki w. 2500 sz + 300 sz lub 2 klejnoty w. 1000 sz + 800 sz
6. 2500 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + klejnot w. 1000 sz lub 2 klejnoty w. 1000 sz + klejnot w. 500 sz
7. 1700 sz lub klejnot w. 1000 sz + 700 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + 200 sz
8. 1700 sz + dzieło sztuki w. 1500 sz + 2 klejnoty w. 100 sz lub 6 dzieł sztuki w. 250 sz + 200 sz
9. 800 sz lub 3 dzieła sztuki w. 250 sz + 50 sz lub 8 klejnotów w. 100 sz
10. 500 sz lub 2 dzieła sztuki w. 250 sz lub klejnot w. 500 sz

ELEMENTY SKARBÓW NA STOPNIU ARCHETYPOWYM**Poziom drużyny 11. Wartość pieniężna skarbu: 18 000 sz**

1. Przedmiot magiczny, poziom 15.
2. Przedmiot magiczny, poziom 14.
3. Przedmiot magiczny, poziom 13.
4. Przedmiot magiczny, poziom 12.
5. 5000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 2500 sz lub klejnot w. 5000 sz
6. 4000 sz lub 4 klejnoty w. 1000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 1500 sz + klejnot w. 1000 sz
7. 3000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 1500 sz lub 3 klejnoty w. 1000 sz
8. 3000 sz lub dzieło sztuki w. 2500 sz + 500 sz lub *miksura żywotności* + 2 klejnoty w. 1000 sz
9. 2000 sz lub 2 klejnoty w. 1000 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + 500 sz
10. 1000 sz lub 2 klejnoty w. 500 sz lub *miksura żywotności*

Poziom drużyny 12. Wartość pieniężna skarbu: 26 000 sz

1. Przedmiot magiczny, poziom 16.
2. Przedmiot magiczny, poziom 15.
3. Przedmiot magiczny, poziom 14.
4. Przedmiot magiczny, poziom 13.
5. 7200 sz lub klejnot w. 5000 sz + 2 klejnoty w. 1000 sz + 200 sz lub 7 klejnotów w. 1000 sz + 200 sz
6. 7000 sz lub 7 klejnotów w. 1000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 2500 sz + 2000 sz
7. 4400 sz lub 2 dzieła sztuki w. 1500 sz + 1400 sz lub 4 klejnoty w. 1000 sz + 400 sz
8. 4400 sz lub dzieło sztuki w. 2500 sz + dzieło sztuki w. 1500 sz + 400 sz lub *miksura żywotności* + 3 klejnoty w. 1000 sz + 400 sz
9. 2000 sz lub 2 klejnoty w. 1000 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + 500 sz
10. 1000 sz lub klejnot w. 1000 sz lub *miksura żywotności*

Poziom drużyny 13. Wartość pieniężna skarbu: 34 000 sz

1. Przedmiot magiczny, poziom 17.
2. Przedmiot magiczny, poziom 16.
3. Przedmiot magiczny, poziom 15.
4. Przedmiot magiczny, poziom 14.
5. 9500 sz lub dzieło sztuki w. 7500 sz + 2000 sz lub 3 dzieła sztuki 2500 sz + 2 *miksury żywotności*
6. 8500 sz lub 3 dzieła sztuki w. 2500 sz + 1000 sz lub 8 klejnotów w. 1000 sz + klejnot w. 500 sz
7. 5700 sz lub 2 dzieła sztuki w. 2500 sz + 700 sz lub klejnot w. 5000 sz + 700 sz
8. 5700 sz lub 3 dzieła sztuki w. 1500 sz + 1200 sz lub 5 klejnotów w. 1000 sz + klejnot w. 500 sz + 200 sz
9. 2800 sz lub dzieło sztuki w. 2500 sz + 300 sz lub 2 *miksury żywotności* + 800 sz
10. 1800 sz lub klejnot w. 1000 sz + 800 sz lub dzieło sztuki w. 1500 sz + 300 sz

Poziom drużyny 14. Wartość pieniężna skarbu: 42 000 sz

1. Przedmiot magiczny, poziom 18.
2. Przedmiot magiczny, poziom 17.
3. Przedmiot magiczny, poziom 16.
4. Przedmiot magiczny, poziom 15.
5. 12 000 sz lub 120 sp lub 4 dzieła sztuki w. 2500 sz + 2000 sz
6. 10 000 sz lub 2 klejnoty w. 5000 sz lub dzieło sztuki w. 7500 sz + dzieło sztuki w. 2500 sz
7. 7000 sz lub klejnot w. 5000 sz + 2 klejnoty w. 1000 sz lub 4 dzieła sztuki w. 1500 sz + 1000 sz
8. 7000 sz lub klejnot w. 5000 sz + 2 *miksury żywotności* lub 7 klejnotów w. 1000 sz
9. 4000 sz lub dzieło sztuki w. 2500 sz + dzieło sztuki w. 1500 sz lub 2 dzieła sztuki w. 1500 sz + 1000 sz
10. 2000 sz lub 2 klejnoty w. 1000 sz lub klejnot w. 1000 sz + *miksura żywotności*

Poziom drużyny 15. Wartość pieniężna skarbu: 50 000 sz

- Przedmiot magiczny, poziom 19.
- Przedmiot magiczny, poziom 18.
- Przedmiot magiczny, poziom 17.
- Przedmiot magiczny, poziom 16.
- 14 000 sz lub 140 sp lub dzieło sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 5000 sz + dzieło sztuki w. 1500 sz
- 12 000 sz lub 120 sp lub dzieło sztuki w. 7500 sz + 4500 sz
- 8500 sz lub dzieło sztuki w. 7500 sz + 1000 sz lub dzieło sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 1000 sz
- 8500 sz lub klejnot w. 5000 sz + dzieło sztuki w. 2500 sz + 1000 sz lub 8 klejnotów w. 1000 sz + 500 sz
- 5000 sz lub klejnot w. 5000 sz lub dzieło sztuki w. 2500 sz + dzieło sztuki w. 1500 sz + *mikstura żywotności*
- 2000 sz lub 2 *mikstury żywotności* lub 2 klejnoty w. 1000 sz

Poziom drużyny 16. Wartość pieniężna skarbu: 90 000 sz

- Przedmiot magiczny, poziom 20.
- Przedmiot magiczny, poziom 19.
- Przedmiot magiczny, poziom 18.
- Przedmiot magiczny, poziom 17.
- 25 000 sz lub 250 sp lub 5 klejnotów w. 5000 sz
- 22 000 sz lub 220 sp lub 2 dzieła sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 5000 sz + 2000 sz
- 15 000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 7500 sz lub 3 klejnoty w. 5000 sz
- 15 000 sz lub dzieło sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 5000 sz + 2 *mikstury żywotności*
- 8000 sz lub klejnot w. 5000 sz + dzieło sztuki w. 2500 sz + 500 sz
- 8000 sz lub klejnot w. 5000 sz + dzieło sztuki w. 2500 sz + 500 sz
- 5000 sz lub klejnot w. 5000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 1500 sz + 2 *mikstury żywotności*

Poziom drużyny 17. Wartość pieniężna skarbu: 130 000 sz

- Przedmiot magiczny, poziom 21.
- Przedmiot magiczny, poziom 20.
- Przedmiot magiczny, poziom 19.
- Przedmiot magiczny, poziom 18.
- 36 000 sz lub 360 sp lub 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + klejnot w. 5000 sz + *mikstura żywotności*
- 33 000 sz lub 330 sp lub 4 dzieła sztuki w. 7500 sz + 3 klejnoty w. 1000 sz
- 22 000 sz lub 220 sp lub 4 klejnoty w. 5000 sz + 2 klejnoty w. 1000 sz
- 22 000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 5000 sz + 2000 sz lub 4 klejnoty w. 5000 sz + 2 *mikstury żywotności*
- 6000 sz lub klejnot w. 5000 sz + 1000 sz lub 4 dzieła sztuki w. 1500 sz
- 6000 sz lub klejnot w. 5000 sz + 1000 sz lub 4 dzieła sztuki w. 1500 sz

Poziom drużyny 18. Wartość pieniężna skarbu: 170 000 sz

- Przedmiot magiczny, poziom 22.
- Przedmiot magiczny, poziom 21.
- Przedmiot magiczny, poziom 20.
- Przedmiot magiczny, poziom 19.
- 48 000 sz lub 480 sp lub 3 dzieła sztuki w. 15 000 sz + dzieło sztuki w. 2500 sz + 500 sz
- 29 000 sz lub 290 sp lub 3 dzieła sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 5000 sz + dzieło sztuki w. 1500 sz
- 29 000 sz lub 290 sp lub 3 dzieła sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 5000 sz + dzieło sztuki w. 1500 sz
- 29 000 sz lub 5 klejnotów w. 5000 sz + 4000 sz lub dzieło sztuki w. 15 000 sz + dzieło sztuki w. 7500 sz + 3 *mikstury żywotności*
- 15 000 sz lub 3 klejnoty w. 5000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 7500 sz
- 7000 sz lub klejnot w. 5000 sz + 2 *mikstury żywotności* lub 7 klejnotów w. 1000 sz

Poziom drużyny 19. Wartość pieniężna skarbu: 210 000 sz

- Przedmiot magiczny, poziom 23.
- Przedmiot magiczny, poziom 22.
- Przedmiot magiczny, poziom 21.
- Przedmiot magiczny, poziom 20.
- 60 000 sz lub 600 sp lub 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz
- 52 000 sz lub 520 sp lub 3 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 7 klejnotów w. 1000 sz
- 35 000 sz lub 350 sp lub 7 klejnotów w. 5000 sz
- 35 000 sz lub 4 dzieła sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 5000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 3 klejnoty w. 1000 sz + 3 klejnoty w. 1000 sz + 2 *mikstury żywotności*
- 18 000 sz lub dzieło sztuki w. 15 000 sz + 3 *mikstury żywotności* lub 3 klejnoty w. 5000 sz + 3 klejnoty w. 1000 sz
- 10 000 sz lub 2 klejnoty w. 5000 sz lub dzieło sztuki w. 7500 sz + dzieło sztuki w. 2500 sz

Poziom drużyny 20. Wartość pieniężna skarbu: 250 000 sz

- Przedmiot magiczny, poziom 24.
- Przedmiot magiczny, poziom 23.
- Przedmiot magiczny, poziom 22.
- Przedmiot magiczny, poziom 21.
- 70 000 sz lub 700 sz lub 600 sp + 2 klejnoty w. 5000 sz
- 61 000 sz lub 610 sp lub 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 1000 sz
- 42 000 sz lub 420 sp lub 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + klejnoty w. 5000 sz + 2000 sz
- 42 000 sz lub 400 sp + 2 *mikstury żywotności* lub 8 klejnotów w. 5000 sz + 2 klejnoty w. 1000 sz
- 21 000 sz lub 210 sp lub 4 klejnoty w. 5000 sz + *mikstura żywotności*
- 14 000 sz lub 2 klejnoty w. 5000 sz + dzieło sztuki w. 2500 sz + 1500 sz lub dzieło sztuki w. 7500 sz + klejnot w. 5000 sz + *mikstura żywotności* + 500 sz

ELEMENTY SKARBÓW NA STOPNIU EPICKIM**Poziom drużyny 21. Wartość pieniężna skarbu: 4500 sp**

- Przedmiot magiczny, poziom 25.
- Przedmiot magiczny, poziom 24.
- Przedmiot magiczny, poziom 23.
- Przedmiot magiczny, poziom 22.
- 1250 sp lub 2 *mikstury uzdrowienia* + dzieło sztuki w. 50 000 sz + 5 klejnotów w. 5000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 5 klejnotów w. 5000 sz
- 1120 sp lub 1000 sp + 2 klejnoty w. 5000 sz + 2 *mikstury żywotności* lub dzieło sztuki w. 50 000 sz + 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 2000 sz
- 750 sp lub 5 dzieł sztuki w. 15 000 sz lub 700 sp + klejnot w. 5000 sz
- 750 sp lub 600 sp + 3 klejnoty w. 5000 sz lub 500 sp + *mikstura uzdrowienia*
- 380 sp lub 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + klejnot w. 5000 sz + 3 *mikstury żywotności* lub 5 dzieł sztuki w. 7500 sz + 500 sz
- 250 sp lub 5 klejnotów w. 5000 sz lub 3 dzieła sztuki w. 7500 sz + 2500 sz

Poziom drużyny 22. Wartość pieniężna skarbu: 6500 sp

- Przedmiot magiczny, poziom 26.
- Przedmiot magiczny, poziom 25.
- Przedmiot magiczny, poziom 24.
- Przedmiot magiczny, poziom 23.
- 1800 sp lub 1500 sp + 6 klejnotów w. 5000 sz lub 3 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz
- 1600 sp lub 1000 sp + 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz lub 3 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 2 klejnoty w. 5000 sz
- 1100 sp lub 600 sp + 2 *mikstury uzdrowienia* lub 2 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 2 klejnoty w. 5000 sz
- 1100 sp lub 500 sp + 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz lub 600 sp + 10 klejnotów w. 5000 sz
- 550 sp lub *mikstura uzdrowienia* + 6 klejnotów w. 5000 sz lub 7 dzieł sztuki w. 7500 sz + 25 sp
- 350 sp lub 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + klejnot w. 5000 sz lub 7 klejnotów 5000 sz

Poziom drużyny 23. Wartość pieniężna skarbu: 8500 sp

1. Przedmiot magiczny, poziom 27.
2. Przedmiot magiczny, poziom 26.
3. Przedmiot magiczny, poziom 25.
4. Przedmiot magiczny, poziom 24.
5. 2400 sp lub 2000 sp + 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 2 klejnoty w. 5000 sz lub 4 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 2 klejnoty w. 5000 sz
6. 2100 sp lub 1600 sp + dzieło sztuki w. 50 000 sz lub 2 *mikstury uzdrowienia* + 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz
7. 1400 sp lub 1000 sp + *mikstura uzdrowienia* + dzieło sztuki w. 15 000 sz lub 2 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 2 klejnoty w. 5000 sz
8. 1400 sp lub 450 sp + dzieło sztuki w. 50 000 sz + 3 dzieła sztuki w. 15 000 sz lub *mikstura uzdrowienia* + 2 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 3 klejnoty w. 5000 sz
9. 700 sp lub 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 2 klejnoty w. 5000 sz lub 2 *mikstury uzdrowienia* + 4 klejnoty w. 5000 sz
10. 500 sp lub *mikstura uzdrowienia* + 5 klejnotów w. 5000 sz lub dzieło sztuki w. 50 000 sz

Poziom drużyny 24. Wartość pieniężna skarbu: 10 500 sp

1. Przedmiot magiczny, poziom 28.
2. Przedmiot magiczny, poziom 27.
3. Przedmiot magiczny, poziom 26.
4. Przedmiot magiczny, poziom 25.
5. 3000 sp lub *mikstura życia* + 20 da lub 6 dzieł sztuki w. 50 000 sz
6. 2500 sp lub 20 da + *mikstura uzdrowienia* + 5 klejnotów w. 5000 sz lub 1000 sp + 3 dzieła sztuki w. 50 000 sz
7. 1750 sp lub 1000 sp + *mikstura uzdrowienia* + dzieło sztuki w. 50 000 sz lub 15 da + 5 klejnotów w. 5000 sz
8. 1750 sp lub 1500 sp + dzieło sztuki w. 15 000 sz + 2 klejnoty w. 5000 sz lub 1500 sp + *mikstura uzdrowienia*
9. 900 sp lub 6 dzieł sztuki w. 15 000 sz lub dzieło sztuki w. 50 000 sz + 400 sp
10. 600 sp lub 2 dzieła sztuki w. 15 000 sz + *mikstura uzdrowienia* + 5000 sz lub 300 sp + 6 klejnotów w. 5000 sz

Poziom drużyny 25. Wartość pieniężna skarbu: 12 500 sp

1. Przedmiot magiczny, poziom 29.
2. Przedmiot magiczny, poziom 28.
3. Przedmiot magiczny, poziom 27.
4. Przedmiot magiczny, poziom 26.
5. 3500 sp lub 20 da + *mikstura życia* + dzieło sztuki w. 50 000 sz lub 30 da + 2 *mikstury uzdrowienia*
6. 3200 sp lub 20 da + 2 *mikstury uzdrowienia* + dzieło sztuki w. 50 000 sz + 200 sp lub 30 da + 4 klejnoty w. 5000 sz
7. 2000 sp lub 20 da lub 10 da + 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 8 klejnotów w. 5000 sz
8. 2000 sp lub 1000 sp + 2 dzieła sztuki w. 50 000 sz lub 4 dzieła sztuki w. 50 000 sz
9. 1000 sp lub *mikstura życia* lub *mikstura życia* lub 20 klejnotów w. 5000 sz
10. 800 sp lub 5 dzieł sztuki w. 15 000 sz + klejnot w. 5000 sz lub dzieło sztuki w. 50 000 sz + 6 klejnotów w. 5000 sz

Poziom drużyny 26. Wartość pieniężna skarbu: 22 500 sp

1. Przedmiot magiczny, poziom 30.
2. Przedmiot magiczny, poziom 29.
3. Przedmiot magiczny, poziom 28.
4. Przedmiot magiczny, poziom 27.
5. 6250 sp lub 50 da + 750 sp + dzieło sztuki w. 50 000 sz lub 12 dzieł sztuki w. 50 000 sz + *mikstura uzdrowienia*
6. 5650 sp lub 40 da + *mikstura życia* + 2 *mikstury uzdrowienia* + 2 klejnoty w. 5000 sz lub 50 da + dzieło sztuki w. 50 000 sz + 1000 sp
7. 3750 sp lub 20 da + 3 *mikstury uzdrowienia* + 2 dzieła sztuki w. 50 000 sz lub 30 da + dzieło sztuki w. 50 000 sz + 5 klejnotów w. 5000 sz
8. 3750 sp lub 20 da + 1750 sp lub *mikstura życia* + 2750 sp
9. 1900 sp lub 3 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 400 sp lub 15 da + 400 sp
10. 1250 sp lub 10 da + *mikstura uzdrowienia* lub dzieło sztuki w. 50 000 sz + 5 dzieł sztuki w. 15 000 sz

Poziom drużyny 27. Wartość pieniężna skarbu: 32 500 sp

1. Przedmiot magiczny, poziom 30.
2. Przedmiot magiczny, poziom 30.
3. Przedmiot magiczny, poziom 29.
4. Przedmiot magiczny, poziom 28.
5. 9000 sp lub 90 da lub 50 da + *mikstura życia* + 6 dzieł sztuki w. 50 000 sz
6. 8000 sp lub 80 da lub 75 da + 2 *mikstury uzdrowienia*
7. 5500 sp lub 55 da lub 50 da + 500 sp
8. 5500 sp lub *mikstura życia* + 30 dzieł sztuki w. 15 000 sz lub 50 da + 3 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 500 sp
9. 2800 sp lub 25 da + 300 sp lub 25 da + *mikstura uzdrowienia* + klejnot w. 5000 sz
10. 1700 sp lub 15 da + 200 sp lub 10 da + 4 dzieła sztuki w. 15 000 sz + 2 klejnoty w. 5000 sz

Poziom drużyny 28. Wartość pieniężna skarbu: 42 500 sp

1. Przedmiot magiczny, poziom 30.
2. Przedmiot magiczny, poziom 30.
3. Przedmiot magiczny, poziom 30.
4. Przedmiot magiczny, poziom 29.
5. 12 000 sp lub 120 da lub 60 da + 2 *mikstury życia* + 8 dzieł sztuki w. 50 000 sz
6. 10 000 sp lub 100 da lub 50 da + 5 dzieł sztuki w. 50 000 sz + 2500 sp
7. 7200 sp lub 70 da + 200 sp lub 35 da + 6 dzieł sztuki w. 50 000 sz + 700 sp
8. 7200 sp lub 50 da + 4 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 200 sp lub 60 da + *mikstura życia* + 200 sp
9. 3600 sp lub 35 da + 100 sp lub 6 dzieł sztuki w. 50 000 sz + 2 *mikstury uzdrowienia* + 100 sp
10. 2500 sp lub 25 da lub 5 dzieł sztuki w. 50 000 sz

Poziom drużyny 29. Wartość pieniężna skarbu: 52 500 sp

1. Przedmiot magiczny, poziom 30.
2. Przedmiot magiczny, poziom 30.
3. Przedmiot magiczny, poziom 30.
4. Przedmiot magiczny, poziom 30.
5. 15 000 sp lub 150 da lub 100 da + *mikstura życia* + 6 dzieł sztuki w. 50 000 sz
6. 13 000 sp lub 130 da lub 100 da + 3000 sp
7. 8750 sp lub 85 da + 250 sp lub 40 da + 2 *mikstury życia* + 3 *mikstury uzdrowienia* + 4 dzieła sztuki w. 50 000 sz
8. 8750 sp lub 55 da + 2 *mikstury życia* + 1250 sp lub 60 da + 2 *mikstury życia* + 750 sp
9. 4500 sp lub 45 da lub 30 da + 2 dzieła sztuki w. 50 000 sz + 2 *mikstury uzdrowienia*
10. 2500 sp lub 25 da lub 15 da + 1000 sp

Poziom drużyny 30. Wartość pieniężna skarbu: 62 500 sp

1. 2 przedmioty magiczne, poziom 30.
2. Przedmiot magiczny, poziom 30.
3. Przedmiot magiczny, poziom 30.
4. Przedmiot magiczny, poziom 30.
5. 17 500 sp lub 175 da lub 3 *mikstury życia* + 10 dzieł sztuki w. 50 000 sz + 95 da
6. 15 000 sp lub 150 da lub 80 da + 2 *mikstury życia* + 10 dzieł sztuki w. 50 000 sz
7. 10 000 sp lub 100 da lub 50 da + 4 *mikstury uzdrowienia* + 6 dzieł sztuki w. 50 000 sz + 1000 sp
8. 10 000 sp lub 80 da + 2000 sp lub 25 da + 10 dzieł sztuki w. 50 000 sz + 1000 sp
9. 6000 sp lub 60 da lub 25 da + 5 dzieł sztuki w. 50 000 sz + 1000 sp
10. 4000 sp lub 40 da lub 2 *mikstury życia* + 4 dzieła sztuki w. 50 000 sz

KAMPANIE

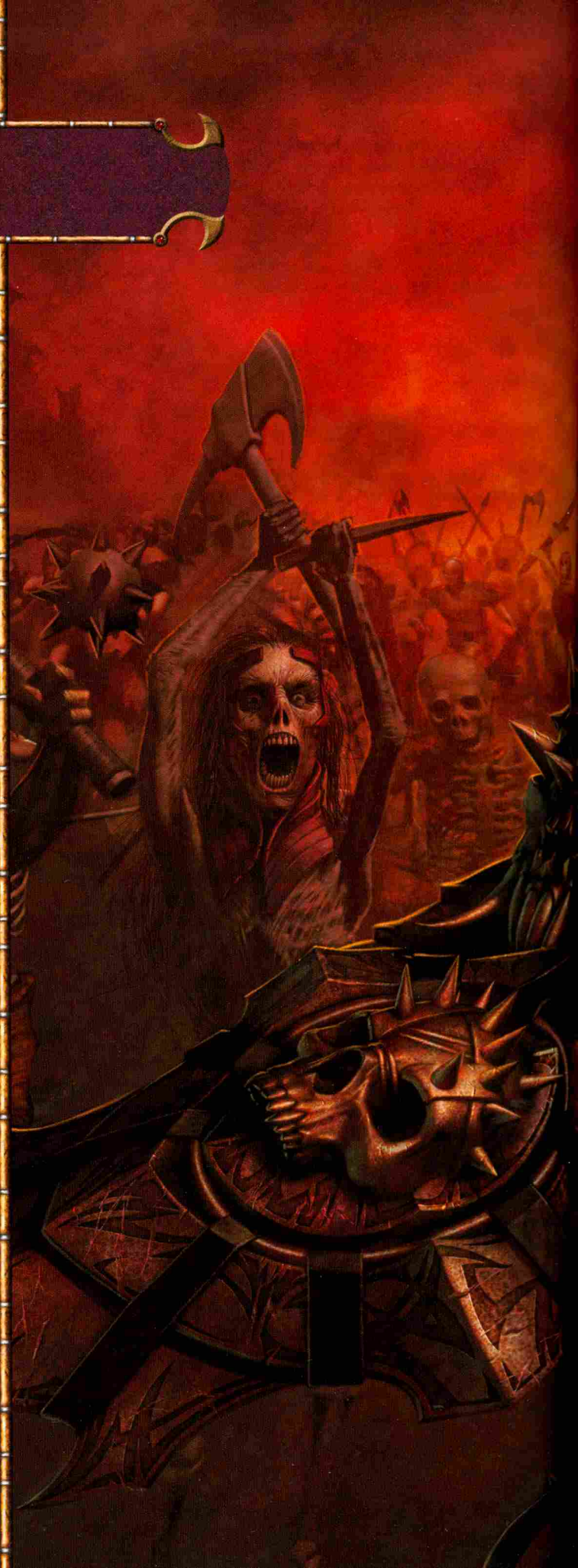
TAK JAK jedna przygoda w D&D jest ciągiem powiązanych spotkań, tak kampania jest dłuższą opowieścią łączącą kilka przygód. Kiedy poczujesz się na siłach poprowadzić własną kampanię, skorzystaj z pomocy tego rozdziału.

Zasadniczo kampania jest historią postaci biorących udział w grze. Nie musisz wiele tutaj zmieniać: możesz prowadzić przygody, które będą łączyły się ze sobą jedynie postaciami graczy. Możesz też wpleść w te przygody dłuższe wątki, aby stworzyć wielką sagę opisującą dokonania postaci graczy.

Zaplanowanie całej kampanii wydaje się trudnym zadaniem, ale nie martw się: nie musisz od razu wymyślać wszystkich szczegółów. Możesz zacząć od podstaw, poprowadzić kilka przygód (gotowych lub swoich własnych), a później pomyśleć o dłuższych wątkach, które chciałbyś rozwinąć. Możesz uczynić je tak szczegółowymi, jak tylko chcesz.

W tym rozdziale znajdziesz następujące części:

- ◆ **Gotowe kampanie:** przegląd opublikowanych kampanii, które mogą stać się wyśmienitym początkiem twojej własnej kampanii i pomocą w tworzeniu wielu kolejnych przygód.
- ◆ **Motywy przewodnie kampanii:** pomysły na stworzenie kampanii z przygód połączonych wspólnymi elementami.
- ◆ **Superprzygody:** jak napisać kampanię, która będzie jedną długą przygodą.
- ◆ **Fabula kampanii:** porady dotyczące tworzenia kampanii oraz planowania jej zakończenia i poprzedzających go wydarzeń.
- ◆ **Rozpoczęcie kampanii:** jak zacząć – metoda małych kroków.
- ◆ **Prowadzenie kampanii:** łączenie przygód w logiczny sposób.
- ◆ **Kończenie kampanii:** jak doprowadzić historię do końca w ciekawy i satysfakcjonujący graczy sposób.





Nie musisz tworzyć całej kampanii od początku. Dzięki gotowym kampaniom rozpoczęcie i prowadzenie gry staje się bardzo proste.

W rozdziale 11 tego podręcznika znajduje się krótki przykład gotowej kampanii. Obejmuje ona opis miejsca rozpoczęcia gry, krótką przygodę, zaczątki wątków i pomysły na dalsze przygody. Możesz ją kontynuować, wykorzystując przygody napisane przez siebie lub już opublikowane (np. *Keep on the Shadowfell*, *Thunderspire Labyrinth* lub *Pyramid of Shadows*).

Kompletny świat kampanii, na przykład Zapomniane Krainy, jest czymś więcej niż ten wstęp. Gotowa kampania różni się nieco od gotowej przygody. Pojedynczą przygodę możesz poprowadzić z niewielkim przygotowaniem oraz dostosować ją do swojej drużyny. Gotową kampanię możesz wprowadzić zaraz po otwarciu książki, ale bardziej na niej skorzystasz, wykorzystując zawarte w niej pomysły i narzędzia jako inspirację do stworzenia własnych przygód w wybranym świecie.

Podręcznik *ZAPOMNIANE KRAINY: Opis świata* zawiera opis startowej lokacji - miasta Loudwater - wraz z ciekawymi postaciami i spotkaniami, ale jest to tylko przedsmak całości. Opisane miasto położone jest w Szarej Dolinie, jednym z rejonów tego szczegółowo opisanego świata fantasy. W Zapomnianych Krainach jest wiele tajemniczych ruin, spisków i śmiertelnych niebezpieczeństw. Możesz oprzeć się na opisanych elementach, by tworzyć własne przygody, skorzystać z opublikowanych przygód osadzonych w tym świecie lub inspirować się publikowanymi od wielu lat powieściami rozgrywanymi się w świecie Zapomnianych Krain. *Opis świata* pomoże ci połączyć te pomysły z wątkami fabularnymi i ożywić wybraną krainę w swoich przygodach. Twoi gracze mogą nawet zdecydować się na dostosowanie swoich postaci do świata gry, korzystając z zasad zawartych w takim podręczniku. Dzięki takim pomocom masz wszystko, czego potrzeba, by prowadzić kampanię przez wiele lat.

POCHODZENIE I HISTORIA POSTACI

Przewodnik gracza do gotowej kampanii daje twoim graczom informacje i zasady, których potrzebują, by stworzyć postacie świetnie pasujące do świata gry. Do ciebie należy zadanie znalezienia wspólnych wątków, które połączą te postacie na początku kampanii. W kampanii dziejącej się w Zapomnianych Krainach postaciami graczy mogłoby być na przykład: dzielny dziedzic pochodzący z Szarej Doliny, który wychował się na opowieściach o przygodach swoich rodziców i dziadków; barbarzyński jeździec z Narfell, który podróżuje po świecie w poszukiwaniu sposobu na uwolnienie swojej ojczyzny spod mroźnej władzy zimy, oraz zbiegły niewolnik

z Thay, trapiiony koszmarami niedających się zapomnieć lat służby w krainie złych magów.

Tworząc nawet tak uproszczone historie postaci, twoi gracze dają ci mnóstwo tropów do wykorzystania. Poczytaj w *Opisie świata* na temat Thay i Narfell i zastanów się, co sprowadziło te postacie do Szarej Doliny i dlaczego się spotkały. Możesz też zostawić ten obowiązek graczom: pozwól im wykreować postacie o dowolnie przez nich wybranej historii, ale pod warunkiem, że przekonująco wytłumaczą ci, dlaczego znaleźli się w startowej lokacji (dzięki tej taktyce zmusisz też graczy, by dowiedzieli się więcej o świecie gry). Może było tak, że zbiegły niewolnik usłyszał potajemnie przekazywanie opowieści o bohaterskich rodzicach dzielnego dziedzica, którzy sto lat temu w opiewanej w pieśniach walce pokonali Czerwonych Magów z Thay, a teraz postanowił ich odszukać. Niewolnik mógł w trakcie swej podróży spotkać barbarzyńcę, przekazać mu opowieść o tych wspólnych herosach i przekonać go, by on też wybrał się na ich poszukiwanie. Jak zareaguje ta dwójka, kiedy dowiedzą się, że jedyny spadkobierca tych bohaterów jest równie niedoświadczony jak oni sami? W ten sposób udało ci się właśnie przygotować ciekawy początek kampanii.

POCZĄTEK KAMPANII

W *Opisie świata* znajdziesz materiały, które pomogą tobie i twoim graczom zaznajomić się z wybraną krainą. Możesz od razu rozpocząć grę w startowej lokacji, ponieważ w podręczniku znajduje się kilka krótkich przygód i pomysłów na dalsze przygody. W trakcie ich rozgrywania zwracaj uwagę na różne wskazówki, wątki i inne punkty zaczepienia fabuły, które zainteresują ciebie lub twoich graczy. Korzystając z tych pomysłów, możesz rozwinąć własną kampanię, która zaprowadzi Was w ciekawe miejsca fantastycznego świata.

Możesz też zdecydować, że najpierw przeczytasz cały *Opis świata*, szukając fragmentów, które cię zainspirują, żeby następnie wykorzystać je już w pierwszej przygodzie. Aby rozwinąć kampanię, postaraj się wpleść w jej główny wątek połączenia z istotnymi elementami świata - może to być związek czarnego charakteru kampanii z dużą organizacją przestępczą lub przedstawienie wydarzeń zapowiadających nadejście poważniejszego zagrożenia. W tym momencie jesteś już gotowy, by podjąć kolejne kroki.

KOLEJNE KROKI

Zanim jeszcze zakończysz przygotowywanie pierwszej przygody, powinieneś wiedzieć, co zamierzasz zrobić dalej. Może zechcesz skorzystać z gotowej przygody, a może zdecydujesz się poprowadzić własną. Na pewno jednak będziesz musiał wybrać motyw przewodni kampanii.

Motyw przewodni kampanii sprawia, że zmierza ona do konkretnego celu i daje graczom poczucie sensu (więcej o motywach kampanii w kolejnej części). Motywem może być potężny przeciwnik, którego chcesz przedstawić, organizacja, która sponsoruje drużynę, lub zagrażająca światu katastrofa, która staje się coraz bliższa w miarę rozwoju kampanii. Ten motyw może przewijać się przez całą kampanię aż do stopnia epickiego albo być tylko krótkim tematem, który z czasem przekształci się w coś innego lub zupełnie zaniknie. Motyw przewodni może być widoczny od początku kampanii lub pojawić się później - nie ma nic złego w zmienianiu tematów, wprowadzaniu nowych motywów i wątków po tym, gdy gracze już weszli w całą historię.

Opis świata jest skarbcem pomysłów i narzędzi służących do ich wykorzystania. Skorzystaj ze wskazówek z rozdziału 6, aby dostosować gotowe przygody do twojego świata gry i wybrać te, które najlepiej wpasowują się w twoją kampanię. Załóżmy, że prowadzisz kampanię w świecie Zapomnianych Krain, która kręci się wokół cieni z Netherilu. Możesz bez problemu wykorzystać intrygę opisaną w gotowej przygodzie jako działanie mających wielkie ambicje cieni, niezależnie od geograficznej lokacji przygody. Możesz uczynić główny czarny charakter cieniem, a następnie stworzyć przygody, w których jego organizacja będzie odgrywała dużą rolę. Pod koniec bohaterowie mogą rzucić wyzwanie latającym miastom samego Netherilu.

TO TWOJA KAMPANIA

Nawet jeśli prowadzisz gotową kampanię, pamiętaj, że wciąż jest to *twoja kampania*. Nie pozwól, by twoją kreatywność ograniczyło to, co napisane jest w jakimkolwiek podręczniku. Opis świata to źródło pomysłów i narzędzi, ale nie musisz się do niego ograniczać. Możesz i powinieneś zmieniać rzeczy, które ci się nie podobają, wykorzystywać ciekawe elementy z innych przygód i kampanii oraz personalizować świat, w którym toczy się gra.

Modyfikowanie gotowej kampanii może okazać się kłopotliwe, jeśli jeden lub więcej graczy dobrze znają świat, w którym się ona toczy. Na samym początku dobrze jest zaznaczyć, że twoja wersja przedstawionego świata nie zawsze jest zgodna z tym, co napisano w podręczniku. W przeciwnym razie grę mogą zepsuć niepotrzebne dyskusje o szczegółach - czy na przykład zwolennicy takiego a takiego bóstwa zrobiliby rzeczy, które kazałeś im zrobić w swojej przygodzie. To twoja kampania i gracze powinni zaakceptować, że w twoim świecie takie zdarzenia są jak najbardziej na miejscu.

Krótko mówiąc, potraktuj *Opis świata* tak, jak zaplanowali to jego autorzy - jako źródło inspiracji, które rozbudzi twoją

PORADY ZAWODOWCÓW

Nie bój się czerpać pomysłów z książek, filmów i innych źródeł. MP musi prowadzić dobre przygody, a nie silić się na oryginalność.

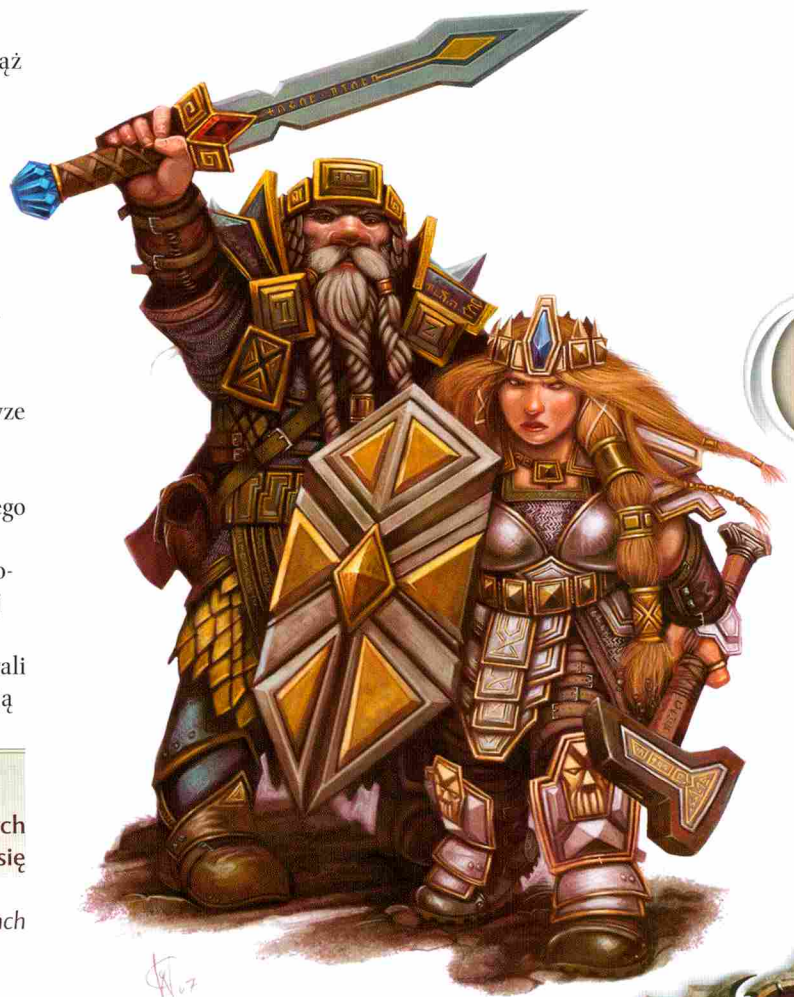
— Andrew Finch

wyobraźnię. To nieważne, czy personalizujesz gotową kampanię, czy prowadzisz własną z elementami zaczerpniętymi z opublikowanych przygód. To zawsze jest twoja kampania.

ŁUPIEŻCA POMYSŁÓW

Nawet jeśli zdecydujesz się sam napisać kampanię, nie musisz robić wszystkiego samodzielnie. Stworzono już bardzo dużo dobrego fantasy, więc możesz czerpać z tego bogactwa materiałów, by przygotować naprawdę ciekawą i ekscytującą przygodę.

Być może masz pomysł na kampanię, w której znaczną rolę odgrywają żywioły i w której na końcu bohaterowie będą musieli zmierzyć się z jednym lub więcej pradawnymi. W twoim świecie może znaleźć się rasa związanych z żywiołami genasi opisanych w *Przewodniku Gracza po ZAPOMNIANYCH KRAINACH*, ale możesz też skorzystać z innych źródeł. Telewizyjny serial animowany *Awatar: Legenda Aanga* pełen jest wspaniałych wizji i pomysłów, które można wykorzystać, tworząc fabułę związaną z żywiołami. *Opis Świata AL-QADIM* do D&D wydany w roku 1990 oparty był na „Baśniach z tysiąca i jednej nocy” i pojawiały się w nim ifryty i żywiołaki. Nieważne od kogo i ile pożyczasz - ostateczny efekt pracy należy całkowicie do ciebie i twoi gracze na pewno to docenią.



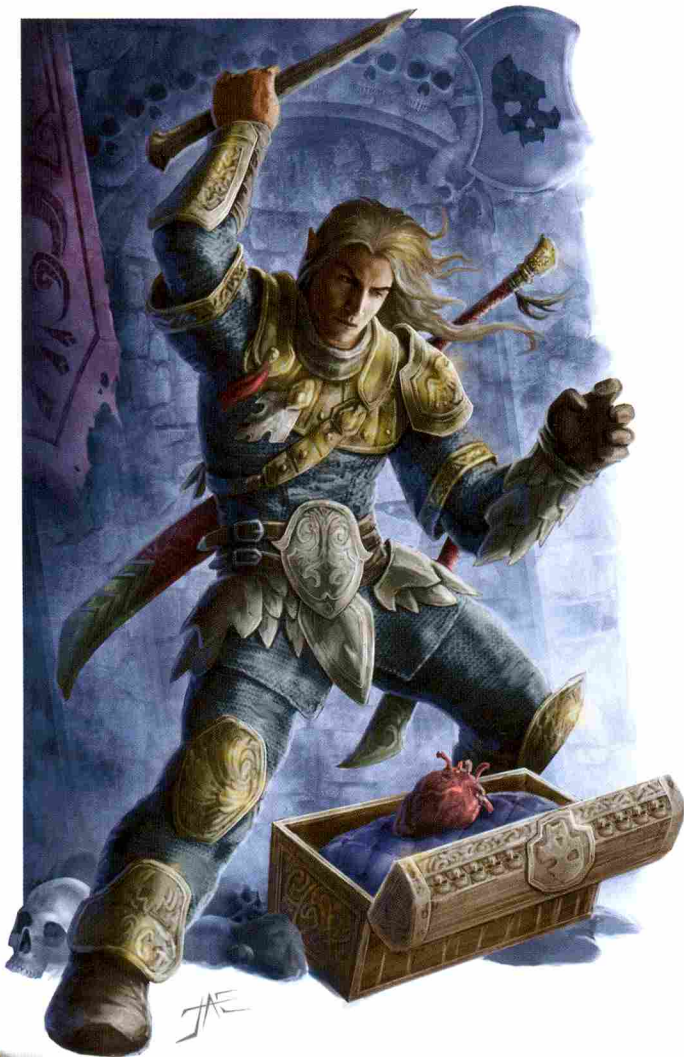
Charakter świata kształtuje przygody się w nim dziejące, ale przewodni motyw kampanii odpowiada za stworzenie konkretnej atmosfery. Seria niepowiązanych przygód, podczas których bohaterowie zwiedzają niezwiązane ze sobą lochy, znacznie różni się od prowadzonej od lat walki z kultystami Orkusa, której wielkim finałem jest starcie z Demonicznym Władcą Nieumarłych we własnej osobie.

W tej części znajdziesz opis najpopularniejszych motywów przewodnich kampanii oraz różne sposoby na ich wykorzystanie.

ZMIANA MOTYWU PRZEWODNIEGO

Nie musisz trzymać się jednego motywu od początku kampanii przez całe 30 poziomów gry. Twój świat powinien zmieniać się, w miarę jak kampania się rozwija, a postacie dojrzewają. Po kilku poziomach możesz zakończyć jeden wątek i zacząć nowy. Możesz też wprowadzać różne motywy na różnych poziomach i zręcznie je ze sobą przeplatać.

Przerwy między stopniami są dobrymi miejscami do zakończenia jednego motywu i wprowadzenia kolejnego.



Na przykład przez pierwsze dwadzieścia poziomów postacie będą walczyć z kultystami złych bogów, a dopiero później odkryją jeszcze większe niebezpieczeństwo: powstanie pradawnych. Postacie na poziomach epickich mogą zjednoczyć siły z bogami – nawet tymi złymi, z którymi wcześniej walczyli – żeby pokonać pradawnych.

LOCH TYGODNIA

Kampania tego typu przypomina serial telewizyjny, w którym postacie w każdym odcinku napotykają inne wyzwania. Co tydzień postacie przenoszą się z jednej lokacji do innej (planety, nawiedzone domy, okresy historyczne itp.). Rozwiązują problemy napotkane w danym odcinku, a potem oddalają się, by zająć się czymś innym. Na końcu każdego odcinka wszystko wraca mniej więcej do stanu z jego początku.

„Loch tygodnia” jest najłatwiejszym typem kampanii, ponieważ nie wymaga właściwie niczego poza wysiłkiem potrzebnym do znalezienia lub napisania przygody. W każdym odcinku pojawia się inny czarny charakter, który nie jest związany z przeciwnikami z innych odcinków. Świat D&D jest mroczny i pełen niebezpieczeństw, więc niebezpieczeństwa te rzeczywiście nie muszą mieć ze sobą już nic więcej wspólnego.

NA MISJI

Ten motyw wymaga nieco więcej pracy niż seria niezwiązanych przygód, ponieważ polega on na połączeniu działań bohaterów jednym nadrzędnym celem. Dostatecznie łatwo jest dołączyć motyw misji lub podobnego wątku do niepołączonych ze sobą niczym innym przygód. Najprostszą misją jest eksploracja. Postacie wyruszają w drogę, by stworzyć mapę regionu, kontynentu lub całego świata, napotykając przy tym wiele zagrożeń. Mogą też szukać starożytnej stolicy upadłego imperium lub starać się wrócić do domów, które opuścili, by wziąć udział w wojnie.

Popularnym powodem wyruszania na misje jest religia. Postacie mogą być na przykład pielgrzymami szukającymi drogi do jakiegoś świętego miejsca lub członkami świętego zakonu broniącymi ostatnich bastionów cywilizacji przed zagrożeniami pogrążającego się w mroku świata. W przypadku bardziej wojowniczych zakonów mogą być świętymi wojownikami oddanymi walce z konkretnym rodzajem niebezpieczeństwa, np. wynaturzonymi stworami lub demonicznymi kultystami. Każdy taki wątek pozwala na silniejsze powiązanie ze sobą przygód.

OSTATECZNY WRÓG

Naturalnym przedłużeniem pojedynczych przygód poświęconych walce z konkretnym typem przeciwników, na przykład opisana wyżej „misja świętych wojowników”, jest kampania, w której główną rolę gra jeden przeciwnik stojący za wszystkimi problemami. Bohaterowie mogą rozpocząć swoje perypetie, walcząc z koboldami i goblinami, a dopiero później odkryć, że potwory te są sługami plugawego pomiotu. W kolejnych przygodach przyjdzie im się zmierzyć z horrorami pozostającymi pod wpływem Odległej Dziedziny i stanąć do walki z abolethami

i illithidami, by w końcu w heroicznej bitwie spróbować pokonać stojącego za wszystkim łupieżcę umysłów i jego mieczoskrzydłe sługi. Ten ohydny stwór nie musi być bezpośrednio związany z początkowymi przygodami, ale z jego działaniami łączy się istnienie choćby najmniejszego z plugawych pomiotów.

Kampanię opartą na walce z ostatecznym wrogiem możesz budować od góry lub od dołu. Jeśli wybierzesz tę pierwszą metodę, musisz najpierw wybrać potężnego przeciwnika (np. Orkusa), z którym bohaterowie zmierzają się w ostatniej walce, a potem zaplanować przygody do niej prowadzące. W przypadku Orkusa należałoby wykorzystać spotkania powiązane z kultystami, demonami i nieumarłymi. Jeśli zdecydujesz się na drugą metodę, najpierw powinieneś przygotować spotkania z potworami niższych poziomów, które sam wybierzesz (np. plugawe pomioty), a potem zasiedlać swoje przygody podobnymi lub związanymi z nimi potworami z wyższych poziomów.

POWRACAJĄCY WROGOWIE I UKRYTE SŁABOŚCI

Gracze mogą bardzo wciągnąć się w kampanię, w której główni przeciwnicy co jakiś czas powracają, by uprzykrzać życie ich postaciom. Jednym ze sposobów na zapewnienie, że ostateczna walka z czarnym charakterem będzie naprawdę wyjątkowa, jest przypisanie mu ukrytej słabości. Aby całkowicie zniszczyć swojego prześladowcę, postacie muszą odkryć tę słabość i ją wykorzystać. Dzięki temu ostatnia walka stanie się czymś więcej niż tylko odpisywaniem punktów wytrzymałości.

Na przykład każdy licza posiada relikwiarz - głęboko ukryte magiczne naczynie, w którym zaklęta jest jego dusza. Postacie mogą pokonać licza w walce i pomyśleć, że to koniec ich problemów, a potem odkryć, że potwór powrócił i nadal realizuje swoje okrutne plany. Muszą teraz odkryć miejsce położenia relikwiarza, pokonać strzegące go potwory i magicznych strażników, by wreszcie ponownie zmierzyć się z liczem w walce, której stawką będzie relikwiarz. Zniszczenie tego magicznego przedmiotu może być samo w sobie celem misji, w której kluczową rolę gra czas - w celu stopienia relikwiarza bohaterowie będą na przykład musieli odprawić trudny rytuał lub znaleźć kuźnię, gdzie wykuto naczynie. Kampania z takim motywem może doprowadzić postacie aż na stopień archetypowy.

Postacie na poziomie epickim mogą pokusić się o pokonanie istoty o olbrzymiej mocy, na przykład tarrasque'a, władcy demonów, bóstwa lub pradawnego. Do pokonania takich przeciwników konieczne mogą być specjalne rytuały lub konkretne przedmioty. Na przykład drużyna musi podjąć misję znalezienia i połączenia rozrzuconych po świecie kawałków *Berła siedmiu części*, by mieć choć cień nadziei na pokonanie pradawnego zwanego Królową Chaosu. Nawet najzwyczajsi z pozoru wrogowie mogą ciągle pojawiać się na nowo, gdyż chronieni są przez siły, które bohaterowie muszą zidentyfikować i wyeliminować. Nikczemny kalif może odprawić rytuał, podczas którego wyjmie ze swej piersi wciąż bijące serce i zamknie je w szkatułce, którą ukryje w środku pustynnej burzy. Okrutny baron może zostać przeklęty, by wracać z martwych, dopóki onyksowy odłamek, w którym zamknięto fragment jego duszy, zostanie znaleziony i zniszczony.

Oczywiście kiedy postacie zaczną szukać sposobu na pokonanie potężnego wroga, ten prędzej czy później dowie

się o ich staraniach i spróbuje im przeszkodzić. Przeciwnik będzie przygotowany do walki, kiedy postacie rzucą mu ostateczne wyzwanie, lub co bardziej prawdopodobne, wysśle przeciwko nim swoje siły bądź w inny sposób wcześniej spróbuje im przeszkodzić w wykonaniu zamierzonego planu. Reakcje czarnego charakteru na działania drużyny mogą same w sobie stać się tematem wielu ciekawych przygód.

WYDARZENIA ZMIENIAJĄCE ŚWIAT

W kampaniach, w których pojawiają się potężni wrogowie, często pojawiają się też okrutne plany, mające spowodować na świecie potężne zmiany (zazwyczaj na gorsze), które to plany bohaterowie muszą pokrzyżować. Są też kampanie, w których świat czeka katastrofa niemająca związku z żadnym czarnym charakterem, a bohaterowie mają za zadanie jej zapobiec lub przynajmniej zminimalizować jej skutki.

Kampanie tego typu mają wyznaczony termin, który cały czas wisi nad bohaterami. Jeśli bohaterowie nie wypełnią swojej misji, w pewnym określonym momencie wydarzy się katastrofa. Może Chaos Żywiołów pożera stabilną konstrukcję stworzenia, ciągnąc świat w stronę ostatecznej entropii, a bohaterowie muszą odnaleźć zaginione okruchy boskiej energii, by podeprzeć filary stworzenia. A może pradawny pogrzebany we wnętrzu świata wypuszcza promienie wypaczającej rzeczywistość energii w stronę powierzchni, co powoduje powstawanie podziemi pełnych odrażających potworów, zaś bohaterowie muszą oczyścić podziemia i odciąć je od pradawnego, zanim pochłonięte zostaną ostatnie resztki cywilizacji. Niebezpieczeństwo czyhające na twój świat może mieć też bardziej przyziemną naturę, co nie znaczy, że będzie mniej groźne - do granic chylącego się ku upadkowi oraz trawionego przez dekadencję i korupcję imperium zbliżyć mogą się na przykład olbrzymie hordy orków.

SPEŁNIAJĄCE SIĘ PROROCTWO

Kampanie tego typu pozwalają w ciekawy sposób przedstawić wydarzenia zmieniające świat, prezentując je jako spełnienie starożytnego proroctwa. Czarny charakter może starać się ułatwić przyjsię przepowiadanej zagłady, która odpowiada też jego własnym planom, ale może też próbować powstrzymać wypełnienie proroctwa (np. zabijając dziecko, które według przepowiedni ma zabić jego).

Piękno dobrze napisanej przepowiedni polega na jej wieloznaczności. Klasyczne mity pełne są przykładów tragicznie błędnych interpretacji oraz sytuacji, w których proroctwo spełniło się pomimo prób jego zatrzymania. Przepowiednie zawsze mają wiele interpretacji, więc istnieje też więcej niż jeden sposób ich wypełnienia. Podczas gdy przeciwnik bohaterów stara się doprowadzić do spełnienia proroctwa, oni mogą spróbować znaleźć rozwiązanie, dzięki któremu świat zamiast popaść w ruinę, stanie się lepszy.

BOSKIE SPORY

Ciągła walka między dobrem a złem jest podstawą wielu opowieści, legend i kampanii. W starciu między dwoma bogami lub grupami bóstw o przeciwnych charakterach wybór strony konfliktu ma olbrzymie znaczenie.

W kampanii opartej na boskim sporze postacie walczące ze złymi stworami stają się sługami dobrych bogów tępiącymi wysłanników złych bóstw. Mogą być rycerzami jednego boga, na przykład Bahamuta, wypełniającymi zadanie zniszczenia świątyni Bane'a. W takiej kampanii wrogami spotykanymi w przygodach są istoty związane z wrogiem bóstwem, w tym przypadku kapłani Bane'a, dowódcy hobgoblinów służący władcy podbojów oraz anielscy słudzy samego boga. Bane może mieć w planach obalenie Bahamuta lub zdobycie Góry Celestia, na której mieszkają Bahamut, Moradin i Kord. Walkę może rozpocząć też Bahamut, pragnąc zniszczenia odwiecznego wroga.

ZAGROŻENIE ZE STRONY PRADAWNYCH

Jeszcze niebezpieczniejsze niż konflikty bóstw są dla świata odwieczne wojny bogów z pradawnymi - uosobieniami chaosu i siły żywiołów. Bogowie walczyli z pradawnymi o władzę w kosmosie już w zarania dziejów i to oni wyszli z tej walki zwycięsko. Pozostający przy życiu pradawni mogą jeszcze jednak stać się zagrożeniem dla świata i wciągnąć go z powrotem do Chaosu Żywiołów, z którego się niegdyś wyłonił.

W pierwszych przygodach takiej kampanii zadaniem postaci może być zniszczenie goblinieckiego kultu pomniejszego ducha ognia, który okaże się być jednym z przejawów ogarniającego świat szaleństwa. Wszędzie pojawiają się coraz to nowe kultury poświęcone groźnym siłom żywiołów, dających moc uwięzionym pradawnym, którzy szykują się do ucieczki. Na końcu kampanii bohaterowie, którzy osiągną już poziom epicki, mogą stanąć u boku bogów, by zmierzyć się z potężnymi pradawnymi.

PODGATUNKI FANTASY

Dungeons & Dragons to gra należąca do gatunku fantasy, który jest jednak bardzo zróżnicowany. Istnieje wiele podgatunków fantasy zarówno w literaturze, jak i w filmie. Czy chciałbyś poprowadzić mrozącą krew w żyłach kampanię inspirowaną dziełami H.P.Lovecrafta lub Clarka Ashtona Smitha? A może chciałbyś wciągnąć graczy w świat heroic fantasy zamieszkały przez umięśnionych barbarzyńców i zwinnych złodziei wprost z książek Roberta E. Howarda i Fritza Leibera? W D&D możesz wykorzystać każdy z tych podgatunków, a także wiele innych.

HORROR

Wampiry polujące w pobliżu swoich przeklętych zamków. Nekromanci mozolnie pracujący w mrocznych podziemiach nad stworzeniem olbrzymów złożonych z fragmentów nieumarłych ciał. Diabły sprowadzające niewinnych na drogę zbrodni i wilkołaki grasujące podczas ciemnych nocy. Wszystkie te elementy wnoszą do gatunku fantasy atmosferę horroru.

Jeśli chcesz nadać swojej kampanii taki klimat, możesz skorzystać z bardzo wielu źródeł. W *Księdze potworów* znajdziesz wiele istot, które idealnie nadają się do kampanii będącej nadnaturalnym horrorem. Pamiętaj, że najważniejszy element takiej kampanii jest poza zasięgiem zasad - musisz stworzyć atmosferę narastającego przerażenia poprzez nadanie przygodom odpowiedniego tempa i wykorzystanie sugestywnych opisów. Dużo zależy też od twoich

graczy - muszą chcieć dać się nastraszyć. Jeśli planujesz poprowadzenie kampanii w klimacie horroru lub nawet pojedynczej przygody z tego gatunku, powinieneś przedyskutować swoje plany z graczami i dowiedzieć się, czy im to odpowiada. Niektórzy podchodzą do horrorów bardzo osobiście i emocjonalnie, więc nie zawsze jest to dobry wybór.

INTRYGGA

Skorumpowany wazyr i najstarsza córka barona przygotowują plan zabójstwa barona. Armia hobgoblinów przed rozpoczęciem ataku na miasto wysłała do niego doppelgängerów, których działalność szpiegowska ma ułatwić atak. Na balu w ambasadzie szpieg ukryty wśród dworzan króla spotyka się ze swoim pracodawcą.

Polityczne intrygi, szpiegostwo, sabotaż i podobne sekretne działania mogą posłużyć za osnowę fascynującej kampanii do D&D. Postacie biorące udział w takich kampaniach będą przykładały większą wagę do umiejętności i nawiązywania kontaktów niż do mocy ataku i magicznych broni. Odgrywanie postaci i testy umiejętności związane z interakcjami staną się ważniejsze niż walka, a drużyna może przez kilka sesji z rządu nie zobaczyć ani jednego potwora.

W tym przypadku zadbaj o to, by gracze z góry wiedzieli, jaki rodzaj kampanii chcesz poprowadzić. W przeciwnym wypadku ktoś może stworzyć postać krasnoludzkiego paladyna wyspecjalizowanego w umiejętnościach obronnych, który zupełnie nie odnajdzie się w świecie półelfich dyplomatów i diabłów szpiegów.

TAJEMNICA

Kto ukradł trzy legendarne magiczne miecze, ukrył je w odległych podziemiach i zostawił zagadkowe wskazówki na temat ich położenia? Kto wprowadził księcia w magiczną śpiączkę i co trzeba zrobić, by go obudzić? Kto zabił mistrza gildii i w jaki sposób zabójca dostał się do jej zamkniętego skarbcza?

Kampania oparta na tajemnicy czyni z postaci detektywów, podróżujących na przykład od miasta do miasta, by zmierzyć się ze sprawami zbyt trudnymi dla lokalnych władz. W takich kampaniach poza sprawnością w walce liczy się umiejętność radzenia sobie z łamigłówkami i rozwiązywania problemów.

Rozwikłanie większej tajemnicy może być zadaniem nawet na całą kampanię. Dlaczego ktoś zabił mentora postaci, rzucając je w ten sposób na ścieżkę przygody? Kto naprawdę kontroluje Kult Czerwonej Dłoni? W takim przypadku postacie będą odkrywać wskazówki pomocne w rozwiązaniu tajemnicy tylko raz na jakiś czas - pojedyncze przygody będą więc w najlepszym wypadku tylko luźno związane z głównym motywem. Serwowanie graczom wyłącznie łamigłówek może być męczące, więc zadbaj o zróżnicowanie przygotowywanych spotkań.

KONWENCJA PŁASZCZA I SZPADY

Żeglarze uzbrojeni w szable odpierają atakującego ich statek sahuagina. Ghule czają się we wrakach statków, czekając na poszukiwaczy skarbów. Dziarscy łotrzykowie i szarmanccy

paladyni wikłają się w pałacowe intrygi, od czasu do czasu zeskakując z balkonów na czekające na nich wierzchowce.

Prowadzenie kampanii w konwencji płaszcza i szpady, opisującej przygody piratów lub muszkieterów, może być świetną zabawą. Bohaterowie będą spędzać więcej czasu w miastach, na królewskich dworach i morskich statkach niż w mrokach podziemi, przez co wzrośnie znaczenie umiejętności interakcyjnych (choć nie w takim stopniu jak w kampaniach opartych na intrydze). Mimo to postacie i tak mogą znaleźć się w klasycznych podziemiach, na przykład przeszukując kanały pod pałacem w poszukiwaniu ukrytych komnat złego księcia.

Średniowieczny klimat tradycyjnego D&D może być nieco zbyt anachroniczny dla konwencji płaszcza i szpady, więc możesz pomyśleć o pewnych kosmetycznych zmianach – zwłaszcza jeśli chodzi o ciężkie zbroje. Szable i akrobatyczne skoki nie bardzo pasują do szczęku ciężkich metalowych pancerzy. A więc paladyn, który normalnie nosiłby pełną płytową zbroję, może ją zamienić na dosyć lekki napierśnik. W takiej sytuacji konieczne może być dostosowanie premii z pancerza, aby odpowiadała ona tej dawanej przez zbroję płytową w standardowej konwencji.

MAGIA I MIECZ

Ponury, zwalsty wojownik wypruwa wnętrzności najwyższego kapłana węzowego boga na jego własnym ołtarzu. Wesoły złodziej przepuszcza skradzione pieniądze na tanie wino w obskurnych karczmach. Dzielni śmiałkowie zagłębiają się w niezbadaną dżungłę w poszukiwaniu legendarnego Miasta Złotych Masek.

Kampania w tej konwencji sięga głęboko do tradycji i korzeni D&D. Znajdziesz w niej mroczny i okrutny świat złych czarowników i dekadentkich miast zamieszkałych przez osoby kierowane nie altruistycznymi pobudkami, a chciwością i własnymi interesami. Postacie specjalizujące się w walce są znacznie powszechniejsze niż mistycy i kapłani. W świecie takiej pulpowej fantastyki osoby władające magią często symbolizują dekadencję i zepsucie cywilizacji.

WOJNA

Armia hobgoblinów maszeruje w stronę miasta, prowadząc ze sobą behemotów i giganty, aby skruszyć jego mury i umocnienia. Smoki kołują ponad hordami barbarzyńców i odpędzają wszystkich wrogów, podczas gdy szaleńczy wojownicy przebijają się przez kolejne lasy i pola. Ogniści archonowie zbierają się na wezwanie ifryta i przygotowują do ataku na astralną fortecę.

Wojna w świecie fantasy stwarza bardzo wiele okazji do przygód. W kampanii wykorzystującej motyw wojny nie chodzi bowiem o manewry wojskowe poszczególnych oddziałów, ale o działania pojedynczych bohaterów, które potrafią zmienić przebieg bitwy. Postacie mogą zostać wysłane z konkretną misją: przechwycić magiczny sztandar, który daje siłę armiom nieumarłych, albo zebrać posiłki, by przełamać oblężenie lub wciąć się we flanki wroga, żeby dopaść demonicznego dowódcę. W innych przygodach postacie mogą otrzymać zadanie wspomoczenia większej armii poprzez obronę strategicznego miejsca, dopóki nie stawią się posiłki, zabicie zwiadowców wroga, zanim ci zdążą skontaktować się z przełożonymi, lub odcięcie dostaw wroga. Z kolei misje

dypomatyczne lub polegające na zbieraniu informacji mogą zrównoważyć przygody kładące większy nacisk na walkę.

WUXIA

Kiedy ich mentor znika w tajemniczych okolicznościach, młodzi uczniowie muszą zapolewać na potwora oni, który gnębi wioskę. Doświadczeni bohaterowie, każdy specjalizujący się w innej sztuce walki, wracają do domu, by wyzwolić swoją wioskę z rąk złego dowódcy hobgoblinów. Rakszasa władający pobliskim klasztorem odprawia rytuały, żeby wezwać na świat niespokojne duchy.

Chińskie filmy kung-fu (lub japońskie anime) stanowią osobny podgatunek fantastyki. Kampania silnie czerpiąca z tej tradycji może jednak świetnie pasować do D&D. Gracze mogą dowolnie wybrać wygląd i ekwipunek swoich postaci, zaś po kilku kosmetycznych zmianach do tego świata będzie można także dopasować ich moce. Na przykład kiedy postacie używają mocy pozwalającej się im teleportować lub przesunąć o kilkanaście pól, możesz przyjąć, że wykonują wtedy wysokie, akrobatyczne skoki. Testy wspinaczki nie oznaczają ostrożnego poszukiwania punktów uchwytu, ale skoki na ścianę lub z drzewa na drzewo. Wojownicy oszałamiają przeciwników poprzez uderzenie w odpowiedni punkt uciskowy. Takie specyficzne opisy pozwalają poczuć wyjątkową atmosferę kampanii i nie wymagają zmiany w mechanice gry.

UROZMAICANIE MOTYWÓW

Od czasu do czasu dobrze jest wymieszać różne pomysły, żeby gracze mogli cieszyć się różnorodnością przygód. Nawet jeśli prowadzisz kampanię ściśle wykorzystującą jeden motyw, czasem możesz pozwolić sobie na odmianę. Jeśli w twojej kampanii pełno jest intryg, tajemnic i odgrywania postaci, twoi gracze z radością powitają wycieczkę do podziemi, która zresztą może być powiązana z głównym wątkiem kampanii. Jeśli większość twoich przygód polega na eksploracji podziemi, spróbuj zmienić klimat i zaproponować ciekawą zagadkę do rozwikłania w mieście (jej finałem może być też przypominająca zmagania w podziemiach eksploracja opuszczonego budynku lub wieży). Jeśli tydzień po tygodniu prowadzisz horrory, dla odmiany możesz przeciwstawić graczom postać, która nie ma w sobie zupełnie nic niezwykłego, a do tego może być nawet niezbyt rozgarnięta. Epizody humorystyczne stanowią świetną odskocznicę w przypadku każdej kampanii do D&D, ale zazwyczaj sami gracze postarają się o ich wystąpienie.

Pamiętaj też, by przeciwstawiać postaciom zróżnicowanych przeciwników. Nawet jeśli twoja kampania opowiada o inwazji hobgoblinów, nie możesz zanudzać graczy nasyłaniem na nich co tydzień hord takich samych przeciwników. Hobgobliny są świetnymi trenerami bestii, więc dla urozmaicenia spotkań możesz umieścić w nich bojowe zwierzęta i innych goblinów pupili. Jeszcze lepszym pomysłem jest wprowadzenie od czasu do czasu nowego zagrożenia i chwilowe odstawienie hobgoblinów na bok. Być może gnolle zamieszkujące pobliskie wzgórze postanowią wykorzystać wojenny chaos i zaatakować linie zaopatrzenia bohaterów, dostarczając im tym samym okazji do walki z zupełnie innymi od hobgoblinów humanoidami.

Superprzygoda to rodzaj krótkiej kampanii – będącej tak naprawdę jedną długą przygodą – wykorzystującej pojedynczą, ograniczoną lokację. Eksploracja tej jednej lokacji może stanowić część większej kampanii lub być oddzielną kampanią. Superprzygoda pozwala połączyć wszystko co najlepsze w krótkiej kampanii i wąskim motywie przewodnim. Nie musisz łączyć ze sobą poszczególnych przygód ani znajdować powiązań między przeciwnikami, by stworzyć nadrzędny wątek. Bitwa wieńcząca kampanię umożliwia wygodne jej skończenie, a potem pozostaje już tylko rozpocząć nową kampanię!

Cechy superprzygód:

- ◆ Są ograniczone do jednej lokacji.
- ◆ Często pozwalają na dowolną kolejność działań, są nieliniowe.
- ◆ Mogą obejmować różne zadania i liczne wyprawy.
- ◆ Często wymagają udziału wyspecjalizowanych postaci.

Każda z tych cech została dokładniej opisana poniżej.

JEDNA LOKACJA

Lokacja superprzygody musi być duża i ciekawa, aby dostarczyć postaciom wyzwania na kilka miesięcy gry. Możesz stworzyć olbrzymie podziemia z wieloma poziomami, z których każdy kolejny będzie coraz trudniejszy, lub zaprojektować odludną puszcze, w której znajdzie się wiele mniejszych podziemi. Lokacją takiej przygody może być też wielka sieć korytarzy Podmroku, która zabierze drużynę głęboko pod ziemię.

Do stworzenia superprzygody potrzebna jest najciekawsza lokacja, jaką tylko możesz sobie wyobrazić, posiadająca ciekawy charakter i mnóstwo interesujących miejsc. Klasyczne opublikowane superprzygody zlokalizowano w legendarnych ruinach Greyhawk, w Zamku Ravenloft i na jego tajemniczych terenach, w Zakazanym Mieście ukrytym wewnątrz krateru zarośniętego dżunglą, oraz w położonej głęboko pod ziemią Krypcie Drowów. Na wykorzystanie wciąż czeka wiele klasycznych miejsc, jak Blackmire, wyziewy szaleństwa i choroby otaczające uspiętego pradawnego, czy nawiedzony las Grimmendep, który swoimi splątanymi cierniowymi gałęziami pochłonął niejednego starożytny zamek.

Przygotowanie superprzygody jest łatwiejsze, jeśli podzieli się dużą lokację na mniejsze części. Dzięki temu zarówno tobie, jak i twoim graczom łatwiej będzie ustalić, gdzie i po co się znaleźli. Podziemia są najbardziej tradycyjnym i najłatwiejszym sposobem podziału obszarów spotkań. Poszczególne poziomy mają niewiele połączeń (przez schody lub szyby), a każdy z nich może mieć zupełnie inny charakter. Lokacja tak wielka jak Grimmendep może zawierać wiele mniejszych, różniących się od siebie obszarów, które mają jednak wspólny dla lokacji charakter (w tym przypadku duszące korzenie i pnącza nawiedzonego lasu).

NIELINIOWOŚĆ

Możesz tak zaplanować lokację swojej superprzygody, aby pozwolić postaciom wybrać, które jej obszary zwiedzić i w jakiej kolejności. Ta metoda wymaga więcej przygotowań, ale jest bardziej ekscytująca dla ciebie i twoich graczy. Na

NARODZINY SUPERPRZYGODY

Moim zdaniem pierwszą superprzygodą była cienka, 28-stronicowa książeczka *Dwellers of the Forbidden City* wydana przez TSR, Inc. w roku 1981. Odpowiedniejszym terminem jest właściwie „prototyp superprzygody”. Tak naprawdę była to tylko arcyciekawa lokacja połączona z jedną misją, która pokazywała zaledwie ułamek oferowanych możliwości.

W opublikowanej przygodzie zadaniem bohaterów było znalezienie towarów ukradzionych niedawno z kupieckich karawan. Aby to zrobić, należało znaleźć Zakazane Miasto, sposób, by się do niego dostać, oraz czarodzieja, który zamieszkał w ruinach. To prosta misja, ale mnogość sposobów jej wypełnienia czyniła ją wyjątkową. Ta przygoda jest babką wszystkich przygód nieliniowych. Postacie nie były ograniczone ścianami żadnego labiryntu. Istniały przynajmniej cztery sposoby, by dostać się do krateru, gdzie leżało Zakazane Miasto, a każdy z nich przedstawiony był w formie małego miejsca w ramach większej lokacji. Bohaterowie mogli wybrać spośród kilku opcji i dostać

się do zrujnowanego miasta tą drogą, która najbardziej im odpowiadała.

W samym mieście na bohaterów czekały trzy grupy potworów. Pierwsi pojawiali się yuan-ti, później dołączali do nich żabopodobni bullywugowie i humanoidy bardzo podejrzanego pochodzenia nazywane mieszańcami. Długoręcy, żyjący na drzewach humanoidzi zwani tasloi jeździli na gigantycznych osach między koronami drzew. Walka z bullywugami i tasloi nie zbliżała bohaterów do znalezienia zaginionych towarów, ale i tak można było ją stoczyć.

Bardzo krótka część na końcu przygody stanowiła nieśmiały krok w stronę kolejnych misji, które mogły zaprowadzić bohaterów do Zakazanego Miasta. Po dodaniu większej ilości szczegółów, dopracowanych zadań i jakichś 100 stron *Dwellers of the Forbidden City* stałaby się wspólną superprzygodą – cztery lata wcześniej przed wydaniem przełomowej *Świętyni Złych Żywiół*, która bardziej zasługuje na to dumne miano.

– James Watt

przykład postaci mogą zdecydować, że najpierw wypędzą drowów z Widmowej Wieży, a potem zajmą się bandytami mieszkającymi w ruinach Twierdzy Dorbren. Te dwa miejsca są dosyć małe, niezależne i nie stanowią samodzielnych przygód, więc możesz bohaterom pozwolić odwiedzić je w dowolnej kolejności, kiedy będą mieli na to ochotę.

Każda przygoda powinna składać się z ośmiu do dziesięciu spotkań, a więc jej ukończenie będzie się prawdopodobnie wiązało z awansem postaci na poziom. Kiedy jednak poszukiwacze przygód mają możliwość podróżowania do różnych obszarów w dowolnej kolejności, przygotowanie spotkań staje się nieco kłopotliwe. Na szczęście zmiana trudności spotkania jest rzeczą dosyć prostą. Aby dostosować spotkanie do postaci o poziomach nieco wyższych, niż pierwotnie planowałeś, możesz odpowiednio podwyższyć poziom potworów, korzystając ze wskazówek zawartych w rozdziale 10, lub zwiększyć ich liczbę, aby uczynić spotkanie bardziej wymagającym.

Jeśli postaci opuszczają jakieś miejsce, a potem do niego wrócą, to powinni zauważyć zmiany wywołane ich wcześniejszymi działaniami. Pomoże to uczynić lokację bardziej rzeczywistą w oczach graczy. Potwory zabite przez bohaterów nie powinny się odrodzić (w większości wypadków), a całe miejsce nie może wyglądać tak jak podczas pierwszej wizyty. Nie znaczy to, że nie można w nim umieścić nowych zagrożeń. Inteligentne istoty, które przeżyły pierwsze najście bohaterów, powinny wyciągnąć odpowiednie wnioski i poprawić obronę lub zupełnie wycofać się z danego miejsca. Na ich miejsce mogą pojawić się nowe stworzenia, na przykład drapieżniki, które zajmą pozostawione schronienia i opuszczony teren łowny. Taka lokacja może być wielokrotnie wykorzystywana w grze i cały czas pozostaje dla graczy interesująca.

Przygody o swobodnej formie są bardzo naturalne – są one pełnym przeciwieństwem sytuacji, w której ciągniesz graczy od spotkania do spotkania jak po sznurku. Decyzje graczy rzeczywiście mają w tym wypadku znaczenie dla przebiegu przygody. Pewnym ryzykiem jest to, że drużyna może skończyć, snując się bez celu i bez pomysłu. Hojne gospodarowanie zadaniami pozwoli ci jednak uniknąć sytuacji, w której gracze sami będą sobie szukać czegoś do zrobienia.

LICZNE ZADANIA

Dobrym sposobem rozpoczęcia swojej superprzygody, podobnie zresztą jak i każdej innej przygody, jest zlecenie jednego lub dwóch zadań, które pozwolą postaciom wciągnąć się w daną historię. W miarę rozwoju przygody będziesz dawał kolejne zadania, które zmotywują graczy do odkrywania otoczenia. W jednym obszarze postaci mogą znaleźć wskazówki, które wyślą ich do drugiego obszaru. Zadania mogą zaprowadzić drużynę do podziemi, a potem wyciągnąć ją na powierzchnię, by później znów zmusić ich do powrotu do podziemi, ale tym razem już z innym celem.

Przy dużej liczbie zadań do wyboru bohaterowie mogą przyjrzeć się dostępnym opcjom i wybrać jedną z nich. Jedno z zadań może wydawać się oczywistym pierwszym wyborem, a może po prostu być ciekawsze niż inne. Lepiej jest dać graczom za dużo zadań niż za mało, ale nie należy popa-

dać w przesadę pod żadnym względem. Zadania mogą być główne lub poboczne, przeznaczone dla całej grupy lub przygotowane z myślą o jednej postaci (o czym cała grupa może, lecz nie musi o nich wiedzieć). Na początku możesz opracować zadania przeznaczone dla pojedynczych graczy, oparte o ich historie i motywacje. W miarę rozwoju superprzygody gracze mogą nawet sami zasugerować jakieś zadania.

WYSPECJALIZOWANE POSTACIE

Superprzygody posiadają na ogół określoną specyfikę, na przykład dzieją się w jednym środowisku lub wiążą się z walką z konkretnymi wrogami. Taki motyw przewodni pozwala graczom zdecydować się na wybranie dla swoich postaci specjalizacji, na jaką w innej sytuacji by się nie zdecydowali. Gracze przygotowujący się do superprzygody wiedzą, że ich postaci będą walczyły z nieumarłymi, smokami, demonami lub gnollami (w zależności od lokacji) przez całą swoją karierę.

Gotowe superprzygody często zawierają materiały przygotowane specjalnie po to, by umożliwić taką specjalizację. Kiedy opracowujesz własną superprzygodę, pomyśl o skorzystaniu z takich materiałów lub przygotowaniu własnych, aby umożliwić postaciom skupienie się na celu przygody. Mogą to być specjalne atuty, moce, ścieżki archetypowe, magiczne przedmioty i broje itp. Pamiętaj też o tym, że po awansie na kolejne poziomy postaci mogą się przekwalifikować, zmieniając specjalistyczne umiejętności, by sprostać nowym wyzwaniom.



Motyw przewodni kampanii kształtuje również jej fabułę. Rozpoczynając kampanię, powinieneś zaplanować, co zdarzy się na końcu i jak bohaterowie do tego końca dotrą. Zasadniczo fabuła jest tym, co postacie robią przez całą kampanię.

Pamiętaj, że fabuła jest historią twoich graczy, a nie twoją i twoich bohaterów niezależnych. Zadaniem graczy jest stworzenie tej historii, rozwinięcie swoich postaci i pomoc w wyznaczeniu biegu zdarzeń poprzez decyzje, które podejmą. Kiedy piszesz powieść, masz kontrolę nad jej bohaterami, ale kiedy prowadzisz kampanię do D&D musisz pamiętać, że tutaj mają oni wolną wolę i mogą postępować nieprzewidywalnie.

Oczywiście możesz zrobić bardzo wiele, by ukształtować fabułę kampanii. To ty odpowiadasz za jej kontekst: lokację, tło i zadania, które wciągną w nią bohaterów. To ty ustalasz, jak reszta świata zareaguje na ich działania. To ty przygotowujesz scenę, na której poprzez prowadzone przez ciebie przygody rozwija się historia postaci. Z tego powodu wszystkie porady dotyczące tworzenia przygód zamieszczone w rozdziale 6 dotyczą też kampanii. Daj graczom motywację do działania i pozwól, by ich decyzje miały znaczenie. Stawiaj przed nimi ciekawe i zróżnicowane wyzwania. Jeśli bohaterowie zdecydują się pójść w zupełnie nieoczekiwanym kierunku, spróbuj wprowadzić ich z powrotem w zaplanowaną fabułę, ale nie ciągnij ich przy tym jak po sznurku. Doprowadź kampanię do zakończenia, które będzie bardziej efektywne niż kulminacyjne punkty poszczególnych przygód i pozwól graczom poczuć, że ich ostateczne zwycięstwo naprawdę wpłynie na losy świata.

Zastanawiając się nad fabułą całej swojej kampanii, zadaj sobie te trzy pytania:

- ◆ W jaki sposób przewodni motyw mojej kampanii kształtuje jej fabułę?
- ◆ Jakie istotne wydarzenia miały miejsce, zanim zaczęła się kampania?
- ◆ Co wydarzy się w trakcie kampanii?

MOTYW PRZEWODNI I FABUŁA

Motyw przewodni kampanii powinien zasugerować ci ramy fabuły lub przynajmniej dać ci kilka pomysłów na jej zakończenie. Poniżej przedstawiamy porady, jak przygotować fabułę kampanii o motywach przewodnich opisanych wcześniej w tym rozdziale.

LOCH TYGODNIA

Kampania złożona z niepowiązanych przygód nie musi mieć spinającej je fabuły, ale to nie znaczy, że mieć jej nie może. Odwiedzając kolejne podziemia, bohaterowie mogą zacząć odkrywać wspólne dla nich elementy, które w końcu doprowadzą ich do „Matki wszystkich podziemi” (może nawet w dosłownym znaczeniu tego wyrażenia). Możesz też stopniowo wplatać w taką kampanię inny motyw przewodni, nadając jej nowy kierunek, a w końcu także eksytujące zakończenie.

NA MISJI

W kampanii tego typu fabułę napędzają zamiary graczy. W jaki sposób osiągną swój cel? W przypadku niektórych misji to pytanie może sprawiać problem. Jeśli bohaterowie prowadzą eksplorację kontynentu, fabuła ich kampanii może się nie skończyć, dopóki każdy kawałek wybrzeża, brzeg rzeki i pasmo górskie nie znajdzie się na mapie. Jeśli jednak ich misją jest kruczata zmierzająca do wyplenienia zła, nieco trudniej jest wyobrazić sobie jej satysfakcjonujące zakończenie. W takim przypadku pomyśl o zmodyfikowaniu przewodniego motywu w czasie trwania kampanii. Bohaterowie mogą na przykład odkryć, że zepsucie trawi ich własny kościół, co spowoduje zmianę celu na rozwiązanie tej sprawy i, w ostatecznym rozrachunku, zmierzenie się z kimś lub czymś za tym stojącym.

OSTATECZNY WRÓG

W kampanii tego typu najważniejsze znaczenie mają wysiłki postaci zmierzające do pokrzyżowanie planów wroga. Ten wątek kształtuje zatem całą fabułę. Na ogół ostateczny wróg wykorzystuje plany mniej potężnych przeciwników, by osiągnąć swój zamierzony cel. Pomyśl o tych słabszych przeciwnikach, których trzeba pokonać przed ostatecznym starciem, i zastanów się, w jaki sposób ich działania pomagają głównemu czarnemu charakterowi. Czy wiedzą, że pomagają w realizacji większego planu, czy też nie są świadomi nadrzędnego celu? Odpowiedź na to pytanie wpływa na sposób doprowadzenia fabuły do końcowej konfrontacji.

WYDARZENIA ZMIENIAJĄCE ŚWIAT

Kiedy świat drży w posadach, bohaterowie muszą postarać się zapobiec jego zawaleniu. W jaki sposób odbywają się te przełomowe wydarzenia i co muszą zrobić bohaterowie, by mieć na nie jakikolwiek wpływ? Czy uda im się powstrzymać zagładę lub przemianę świata, a jeśli tak, to w jaki sposób? Może się okazać, że nie uda im się zapobiec katastrofie, ale ich działania wpłyną na to, co wydarzy się po niej. Być może nie uda im się powstrzymać upadku imperium, ale zdołają wyprzeć barbarzyńskie orki z jego terytorium, a następnie obalą zdeprawowanego cesarza i założą republikę lub nowe, silniejsze imperium, którym to oni będą władać.

SPEŁNIAJĄCA SIĘ PRZEPowiednia

W takiej kampanii fabułą jest sama przepowiednia. Możesz sobie wyobrazić każdą „linijkę” przepowiedni jako wiele rozwidlonych ścieżek - pójście w jedną z nich sprawia, że inne układają się na różne sposoby, dając różne możliwości interpretacji. Czy proroctwo w końcu się spełni i czy postaciom uda się zapobiec wszystkim nieszczęściom, które wydawało się zapowiadać? Być może będą musieli wybrać się do Jasnego Miasta i przekonać samą Ioun, by zmieniła przepowiednię. Jeśli im się nie uda, być może będą zmuszeni przebić się do krosna, na którym z nici przeznaczenia powstaje tkanina historii, i wykonać kilka cięć.

BOSKIE SPORY

Taki motyw kampanii wiąże się z narastającym konfliktem z coraz potężniejszymi sługami boskiego wroga bohaterów. W ostatecznym starciu drużyna może zmierzyć się ze złym bogiem we własnej osobie lub odegrać kluczową rolę w bitwie między bóstwami. Jakkolwiek byś tego nie rozegrał, w takiej kampanii musisz podkreślić znaczenie postaci – bezsilne przyglądanie się z boku potyczce dwóch bóstw nie jest przyjemne i na pewno nie stanowi satysfakcjonującego zwieńczenia kampanii. Być może Bane uwięził Bahamuta i jedynym sposobem na jego pokonanie jest połączenie się wszystkich postaci w jedną w celu stworzenia potężnego awatara Bahamuta, który będzie władał wszystkimi umiejętnościami całej drużyny wzmocnionymi dodatkiem boskiej mocy. Niektórzy ze złych bogów (jak Tiamat, Torog czy Zehir) są w zasięgu 30-poziomowej drużyny, a więc postaci mogą samodzielnie się z nimi zmierzyć w epickiej bitwie kończącej kampanię.

ZAGROŻENIE ZE STRONY PRADAWNYCH

Bogowie, którzy walczyli z pradawnymi u zarania dziejów, byli pierwszymi śmiałkami, którzy w cztero- lub pięcio-osobowych drużynach stawali przeciwko pojedynczym wrogom. W kampanii wykorzystującej motyw odrodzenia się pradawnego bohatera mogą stanąć u boku boskich sprzymierzeńców. Mogą też pójść za przykładem bogów i uczynić zwycięstwo nad pradawnym zwieńczeniem swojej kariery, zdobywając tym samym ostateczną nagrodę w postaci zasłużonego miejsca w boskim panteonie.

ROZWIJANIE MOTYWÓW PRZEWODNICH

Kiedy zastanawiasz się nad rozwinięciem przewodniego motywu kampanii, jednocześnie przygotowujesz też jej fabułę. Jakie wydarzenia spowodowały zmianę? Czy wynikają one z działań bohaterów czy zewnętrznych czynników? Postacie wypełniające misję eksploracyjną mogą w pewnym momencie odkryć, że świat jest w wielkim niebezpieczeństwie i zmienić cel swoich działań, by nie dopuścić do tego strasznego wydarzenia. Drużyna wciągnięta w konflikt między dwoma bogami może uświadomić sobie, że coraz większe zagrożenie stanowi jeden z pradawnych. W takiej sytuacji zadaniem postaci może być przekonanie walczących bóstw, by zapomniały o swoim konflikcie do czasu zażegnania większego niebezpieczeństwa (ale czy podczas końcowej bitwy jeden z bogów nie zaatakuje drugiego, kiedy ten odwróci się do niego plecami, by zmierzyć się z pradawnym?).

CO ZDARZYŁO SIĘ WCZEŚNIEJ

Powinieneś zastanowić się nad tym, co spowodowało, że w dniu rozpoczęcia kampanii świat wygląda tak, a nie inaczej. Nie popadaj jednak w przesadę. Musisz przygotować tylko fragment historii, który wprowadzi graczy w kampanię, którą przygotowałeś.

W materiałach znajdujących się w podręcznikach źródłowych do D&D znajdziesz pewne podstawowe informacje na temat świata gry. W zamierzchłej przeszłości wielkie imperia

powstawały i upadały: królestwo Arkhosia smoczydeł, Bael Turath diabląt czy eladrińskie Królestwo Bliźniaczych Królów. Ostatnio upadło także ludzkie imperium Nerath, które pokrywało większość znanego świata i jednoczyło cywilizowane rasy w jeden naród. Jeśli istnieją jeszcze jakieś imperia, położone są w dalekich i obcych krainach. Świat znany bohaterom twoich graczy jest niebezpiecznym miejscem, gdzie obszarów cywilizowanych jest niewiele i są one zaledwie małymi światełkami w morzu otaczającej je ciemności.

To historyczne tło dostarcza informacji, które nadają sensu grze D&D. Dlaczego świat pełen jest podziemi, gdzie bohaterowie walczą z potworami i znajdują skarby? Ponieważ upadłe starożytne królestwa zostawiły po sobie i ruiny, i cenne artefakty. W ciemnościach zalegających nad światem pełno jest zaś stworzeń, które w ruinach postanowiły zamieszkać, a skarbami się zaopiekować. Dlaczego krasnoludy, diabłęta, eladrini i ludzie wspólnie wyruszają w poszukiwanie przygód? Ponieważ w miastach i miasteczkach ludzkiego imperium mieszkali obok siebie, jak zresztą wygląda to nadal w większości zamieszkałych osad. Niebezpieczeństwa niesione przez wszechobecną ciemność wypędzają też mieszkańców z ich odwiecznych siedzib – na przykład elfy z podpalanych lasów chronią się w ludzkich miasteczkach.

Żadne z opisanych tu prawideł nie jest święte. Możesz je dowolnie modyfikować i zmieniać, by bardziej pasowały do twojej kampanii, lub zupełnie z nich zrezygnować i stworzyć alternatywną historię. Pomyśl o nich jednak jak o dobrym punkcie wyjścia do tworzenia własnych opowieści. Jeśli zdecydujesz się zmienić historię, pamiętaj, by wytłumaczyć założenia leżące u podstaw twojej kampanii.

ZARYS KAMPANII

Kiedy już wymyśliłeś, w jaki sposób motyw kampanii będzie kształtował jej fabułę, i przygotowałeś tło historyczne, powinieneś wybrać najważniejsze wydarzenia, które będą miały w niej miejsce. Taki zarys musi być bardzo ogólny, by zostawić miejsce na działania bohaterów i pozwolić ich decyzjom wywierać wpływ na ciąg wydarzeń. Ten plan może znacznie się zmienić w trakcie rozwoju kampanii i w miarę pojawiania się nowych szczegółów. Nawet jeśli twoja kampania będzie miała bardzo mało wspólnego z jej wstępnym zarysem, będziesz przynajmniej wiedział, jak ma wyglądać jej punkt kulminacyjny i w jaki sposób bohaterowie mają go osiągnąć. Jeśli gracze odejdą od twojego planu – a bądź pewien, że tak zrobią – łatwiej będzie ci przygotować przygody, które pozwolą im do niego powrócić.

Jednym ze sposobów tworzenia zarysu kampanii jest podzielenie go na stopnie przygód: heroiczny, archetypowy i epicki. Skorzystaj z *Księgi potworów*, żeby sprawdzić, jacy przeciwnicy czekają na bohaterów na każdym z nich. Bohaterowie potrzebują od ośmiu do dziesięciu spotkań, by awansować na poziom, a więc jeden stopień obejmuje około stu spotkań, czyli mniej więcej dziesięć w miarę krótkich przygód. Na stopniu archetypowym znajduje się na przykład wiele drowów, a więc możesz zdecydować, że drużyna bohaterów na tych poziomach będzie podróżować przez krainy Podmroku. Możesz skorzystać z tego pomysłu podczas przygotowywania pasujących do zarysu twojej kampanii przygód dla postaci z poziomów 11.–20.

Rozpoczynanie kampanii w dużym stopniu przypomina rozpoczynanie przygody: powinieneś od razu przejść do akcji, pokazać graczom czekające na nich wyzwania i wciągnąć ich w wir zabawy. Dawaj graczom wystarczająco dużo informacji, aby co tydzień chcieli przychodzić na sesję i z ciekawieniem oczekiwali dalszej części historii.

METODA MAŁYCH KROKÓW

Pomyślałeś już o ogólnym motywie kampanii i jej fabule. Teraz przyszedł czas na tworzenie przygód i opracowywanie szczegółów. Skorzystaj z metody małych kroków. Nie pozwól, by przeraziła cię wielkość lokacji, i skup się na tym, co masz pod ręką. Nie musisz od razu tworzyć mapy całego świata, ponieważ wiedza bohaterów ograniczona jest tylko do startowego miasta, ewentualnie do leżących nieopodal niego podziemi. Jeśli zaplanowałeś, że baronia, w której leży to miasto, rozpocznie wojnę z sąsiadującym księstwem lub w jakimś odległym lesie zbierają się hordy yuan-ti, powinieneś zachować ten fakt w pamięci. W tej chwili jednak wiedza o najbliższej okolicy w zupełności wystarczy, by rozpocząć grę.

Przede wszystkim pamiętaj, by przygotować dla graczy wspólną lokację startową - miejsce, gdzie się spotkali i powierzyli sobie nawzajem swoje życie. Punktem startowym może być wioska, w której dorastali, lub miasto, do którego ścignęli z całego świata. Mogą to też być lochy zamku złego barona, gdzie zostali z różnych powodów uwięzieni i zmuszeni do stawienia czoła rozpoczynającej się przygodzie.

Niezależnie od opcji, na którą się zdecydujesz, pamiętaj, by nie przesadzić ze szczegółowością opisu miejsca startowego. Nie musisz opisywać każdego budynku wioski ani nazywać każdej ulicy w dużym mieście. Jeśli bohaterowie rozpoczynają grę w lochu barona, musisz go przygotować, ponieważ jest to miejsce pierwszej przygody, ale nie musisz jeszcze kłopotać się nadaniem imion każdemu z rycerzy barona. Naszkicuj prostą mapę, pomyśl o przyległych terenach i zastanów się, kogo może spotkać drużyna na początku kampanii. Koniecznie pomyśl o tym, w jaki sposób to miejsce wpasowuje się w fabułę i motyw przewodni wybrany dla kampanii. Potem możesz już zabrać się za przygotowanie pierwszej przygody!

POCHODZENIE I HISTORIA BOHATERÓW

Kiedy już ustalisz, gdzie chcesz rozpocząć kampanię, pozwól graczom pomóc ci w jej prowadzeniu i poproś ich, by opowiedzieli ci, jak ich postacie się tam znalazły.

Niektórzy gracze mogą mieć z tym problem - nie każdy jest tak samo twórczy. Możesz rozbudzić ich kreatywność, zadając im kilka prostych pytań na temat ich postaci.

- ◆ Czy pochodzisz z tej okolicy i czy tu się wychowałeś? Jeśli tak, to czym zajmuje się twoja rodzina? A czym obecnie się zajmujesz?

- ◆ Czy pojawiłeś się tutaj niedawno? Skąd przyszedłeś? Dlaczego się tutaj zjawiłeś?
- ◆ Czy jesteś imigrantem, który przebywa w tej okolicy od roku lub dłużej? Skąd pochodzisz? Dlaczego tu przyszedłeś i dlaczego zdecydowałeś się zostać?

Ten moment to jedna z najlepszych okazji, by pozwolić graczom wziąć udział w tworzeniu świata. Wysłuchaj ich pomysłów i zgadzaj się na nie, jeśli tylko możesz. Nawet jeśli chcesz, by wszyscy bohaterowie wychowali się w startowym mieście, rozważ możliwość włączenia do drużyny imigranta lub nawet świeżo przybyłej osoby, jeśli gracz przygotuje przekonującą historię postaci. Możesz zasugerować graczowi wprowadzenie pewnych zmian w pochodzeniu jego postaci, aby lepiej pasowała ona do twojego świata, lub wpleść do jej historii początkowe wątki rozpoczynającej się kampanii.

PRZEKAZYWANIE GRACZOM INFORMACJI

Kiedy zaplanujesz już część swojej kampanii, będziesz musiał przekazać graczom podstawowe informacje. Najprostszym sposobem, by to zrobić, jest zebranie najważniejszych danych w materiale pomocniczym do kampanii. Na ogół w takim materiale znajdują się poniższe informacje.

- ◆ Ograniczenia lub nowe opcje dotyczące tworzenia postaci, na przykład nowe lub zakazane rasy.
- ◆ Informacje wprowadzające dotyczące kampanii, które powinny być znane bohaterom biorącym w niej udział. Dostarczy to graczom wskazówek na temat wybranego przez ciebie motywu i planowanej fabuły.
- ◆ Podstawowe dane na temat lokacji startowej - nazwa miasta, ważne miejsca w jego pobliżu, znaczący PN, o których wiedzą bohaterowie, oraz ewentualnie jakieś plotki, które pomogą zawiązać akcję.

Niech ten materiał pomocniczy będzie prosty, ciekawy i konkretny - dwie strony to maksimum. Nawet jeśli porwie cię fala natchnienia i napiszesz dwadzieścia stron doskonałego materiału wstępnego, zachowaj go na dalsze przygody. Pozwól bohaterom odkrywać go krok po kroku.

ROZPOCZYNANIE NA WYŻSZYCH POZIOMACH

Czasem możesz nie chcieć rozpoczynać gry z postaciami na pierwszym poziomie. Być może bardziej odpowiada ci gra na stopniu archetypowym lub epickim. Może chcesz poprowadzić gotową przygodę napisaną dla postaci na wyższych poziomach lub jednostrzałówkę opisującą starcie 30-poziomowych bohaterów z Orkusem. W każdej z tych sytuacji będziesz musiał wykreować wysokopoziomowe postacie. Nie

jest to wiele trudniejsze niż stworzenie postaci na pierwszym poziomie.

Etapy tworzenia postaci do D&D na poziomie wyższym niż pierwszy są takie same jak te opisane w rozdziale 2 Podręcznika gracza dla nowych bohaterów.

- Wybierz rasę.** Pamiętaj, że pewne cechy rasowe zwiększają się na wyższych poziomach.
- Wybierz klasę.** Jeśli tworzysz postać na poziomie 11. lub wyższym, wybierz ścieżkę archetypową odpowiednią dla swojej klasy. Na poziomie 21. lub wyższym będziesz też musiał wybrać epickie przeznaczenie.
- Ustal wartości atrybutów.** Wylosuj wartości tak jak dla postaci na pierwszym poziomie, stosując modyfikatory rasowe. Następnie zwiększ te wartości zgodnie z tabelą Awansu Postaci w Podręczniku gracza (do weryfikacji z PG), wykorzystując zwiększenia na poziomie 4., 8., 11., 14. itd. (Możesz też skorzystać z tabeli „Wartości atrybutów PN” na stronie 187.)
- Wybierz umiejętności.** Upewnij się, że spełnione są wymagania umiejętności dla ścieżki archetypowej lub epickiego przeznaczenia, jeśli tworzona postać tego wymaga.
- Wybierz atuty.** Nie musisz się martwić poziomem, na którym uzyskałeś dany atut, ponieważ dzięki przekwalifikowaniu możesz uzyskać wybrane atuty na dowolnym poziomie. Uważaj jednak na atuty archetypowe i epickie. Na przykład postać na 14. poziomie nie może mieć więcej niż siedem atutów archetypowych (trzy uzyskane na poziomach 11., 12. i 14. oraz nie więcej niż cztery z przekwalifikowania).
- Wybierz moce.** Masz dwie moce nieograniczone ze swojej klasy. Pamiętaj, żeby podwyższyć zadawane obrażenia, jeśli postać jest na poziomie 21. lub wyższym. Tabela „Moce w zależności od poziomu klasy” podaje liczbę i poziomy mocy, które posiada postać w pozostałych kategoriach. Te liczby nie sumują się. Tabela zakłada, że zastąpisz moce z niższych poziomów tymi z wyższych, ale jeśli chcesz, możesz zatrzymać moce z niższych poziomów.
- Wybierz ekwipunek i magiczne przedmioty.** Zwykle przedmioty mają dla postaci wysokopoziomych znacznie mniejsze znaczenie niż dla początkujących, zatem możesz wybrać dowolny sprzęt z tabel znajdujących się w Podręczniku gracza. Jeśli chodzi o przedmioty magiczne, wybierz jeden przedmiot z poziomu postaci +1, jeden z poziomu postaci i jeden z poziomu - 1. Ponadto otrzymujesz tyle sztuk złota, ile wart jest przedmiot magiczny z poziomu o jeden niższego od poziomu postaci. Możesz wydać te pieniądze na rytuały, eliksiry lub dodatkowe magiczne przedmioty albo zostawić je na później.
- Uzupełnij wszystkie liczby.** Dodaj wszystkie premie z atutów i magicznych przedmiotów (oraz z podwyższonego poziomu) i oblicz liczbę swoich

punktów wytrzymałości, Klasę Pancernia, obrony, inicjatywę, bazowe premie do ataków i premie do obrażeń oraz modyfikatory umiejętności. W tabeli „Szybkie obliczanie punktów wytrzymałości” znajdziesz wzór na wyliczenie liczby punktów wytrzymałości w zależności od klasy.

- Szczegóły dotyczące odgrywania postaci.** Nadaj swojej postaci kolorytu, korzystając z sugestii znajdujących się w rozdziale 2 Podręcznika gracza lub swoich własnych pomysłów.

MOCE W ZALEŻNOŚCI OD POZIOMU KLASY

Poziom klasy	Moce na spotkanie	Moce na dzień	Moce użytkowe
1.	1	1	-
2.	1	1	2
3.	3, 1	1	2
4.	3, 1	1	2
5.	3, 1	5, 1	2
6.	3, 1	5, 1	6, 2
7.	7, 3, 1	5, 1	6, 2
8.	7, 3, 1	5, 1	6, 2
9.	7, 3, 1	9, 5, 1	6, 2
10.	7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
11.	D, 7, 3, 1	9, 5, 1	10, 6, 2
12.	D, 7, 3, 1	9, 5, 1	D, 10, 6, 2
13.	D, 13, 7, 3	9, 5, 1	D, 10, 6, 2
14.	D, 13, 7, 3	9, 5, 1	D, 10, 6, 2
15.	D, 13, 7, 3	15, 9, 5	D, 10, 6, 2
16.	D, 13, 7, 3	15, 9, 5	D, 16, 10, 6, 2
17.	D, 17, 13, 7	15, 9, 5	D, 16, 10, 6, 2
18.	D, 17, 13, 7	15, 9, 5	D, 16, 10, 6, 2
19.	D, 17, 13, 7	19, 15, 9	D, 16, 10, 6, 2
20.	D, 17, 13, 7	D, 19, 15, 9	D, 16, 10, 6, 2
21.	D, 17, 13, 7	D, 19, 15, 9	D, 16, 10, 6, 2
22.	D, 17, 13, 7	D, 19, 15, 9	D, 22, 16, 10, 6, 2
23.	D, 23, 17, 13	D, 19, 15, 9	D, 22, 16, 10, 6, 2
24.	D, 23, 17, 13	D, 19, 15, 9	D, 22, 16, 10, 6, 2
25.	D, 23, 17, 13	D, 25, 19, 15	D, 22, 16, 10, 6, 2
26.	D, 23, 17, 13	D, 25, 19, 15	E, D, 22, 16, 10, 6, 2
27.	D, 27, 23, 17	D, 25, 19, 15	E, D, 22, 16, 10, 6, 2
28.	D, 27, 23, 17	D, 25, 19, 15	E, D, 22, 16, 10, 6, 2
29.	D, 27, 23, 17	D, 29, 25, 19	E, D, 22, 16, 10, 6, 2
30.	D, 27, 23, 17	D, 29, 25, 19	E, D, 22, 16, 10, 6, 2

D: moc ze ścieżki archetypowej

E: moc z epickiego przeznaczenia.

SZYBKIE OBLICZANIE PUNKTÓW WYTRZYMAŁOŚCI

Klasa	Punkty wytrzymałości
Kapłan	(poziom x 5) + 7 + wartość Kondycji
Zbrojny	(poziom x 6) + 9 + wartość Kondycji
Paladyn	(poziom x 5) + 9 + wartość Kondycji
Łowca	(poziom x 5) + 7 + wartość Kondycji
Łotrzyk	(poziom x 5) + 7 + wartość Kondycji
Czarnoksiężnik	(poziom x 5) + 7 + wartość Kondycji
Dowódca	(poziom x 5) + 7 + wartość Kondycji
Czarodziej	(poziom x 4) + 6 + wartość Kondycji

Prowadzenie kampanii sprowadza się do prowadzenia serii przygód. W rozdziale 6 znajdziesz wiele porad, jak przygotować ciekawe i wciągające przygody. Z tej części dowiesz się, jak prowadzić w taki sposób kampanie.

Sekret doskonałej kampanii tkwi w tym, jak dobrze połączyć ze sobą przygody, by stworzyć większą opowieść, uwzględniając przy tym szczegóły, które czynią twój świat spójnym i logicznym.

ŁĄCZENIE PRZYGÓD

Przygody bezpośrednio powiązane z fabułą twojej kampanii zasadniczo wynikają z kariery uczestniczących w niej postaci. Przygody w kampanii w stylu loch tygodnia nie muszą się ze sobą łączyć w żaden sposób, ale nawet w kampaniach o bardziej zobowiązującym motywie można czasem umieścić przygodę zupełnie niezwiązaną z pozostałymi wydarzeniami. Kampania z fabułą spajającą poszczególne przygody pozwala jednak graczom poczuć, że robią prawdziwe postępy, a nie tylko nabijają punkty doświadczenia.

Prostym sposobem na połączenie przygód jest wykorzystanie wspólnych wrogów, powiązanych zadań i wydarzeń, które mają związek z ogólną fabułą kampanii. Każdy zestaw przygód może zawierać wystarczająco dużo spotkań, by pozwolić bohaterom na awans o trzy, cztery poziomy, tworząc przy tym spajającą te spotkania fabułę. Nie potrzebujesz niczego więcej, by poprowadzić początkujących bohaterów aż do 30. poziomu. Bohaterowie mogą poświęcić swoją karierę na walkę z Dziewięcioma Mrocznymi Dziedzicami, oczyszczając dziewięć podziemi zamieszkałych przez tych przeciwników, by w końcu podjąć epicką misję zniszczenia ich potwornego przodka. Mogą też poświęcić się odnalezieniu fragmentów *Berła siedmiu* części ukrytych w ruinach porzucanych po całym świecie, a potem zmierzyć się z pradawną Królową Chaosu.

PUNKTY ZACZEPIENIA FABUŁY

Możesz sprawić, by twoja kampania przypominała powieść podzieloną na rozdziały, umieszczając w aktualnie prowadzonej przygodzie elementy następnej. Ta technika pozwala bohaterom przechodzić między przygodami w płynny i naturalny sposób. Nie musisz robić tego w każdej przygodzie - czasem możesz pozwolić swojej drużynie odpocząć od zaplanowanej fabuły. Pamiętaj, że dzięki wykorzystaniu okazji do wprowadzenia odpowiednich elementów możesz bardzo mocno wciągnąć graczy i ich bohaterów w swoją kampanię.

Jeśli odpowiednio rozmieściłeś punkty zaczepienia fabuły, bohaterowie w naturalny sposób wykorzystają otwarty wątek po zakończeniu obecnej przygody. Być może jedna z postaci napije się wody z magicznej fontanny w podziemiach i będzie miała odkrywczą wizję dotyczącą kolejnej przygody. Drużyna może też znaleźć tajemniczą mapę lub dziwny relikw, które zdradzając swoje znaczenie, otwierają drogę do następnej przygody. Być może PN ostrzeże bohate-

rów o nieuchronnie zbliżającym się niebezpieczeństwie lub będzie błagać ich o pomoc.

Uważaj tylko, by nie odwrócić uwagi graczy od aktualnie prowadzonej przygody. Dobre wykorzystanie punktu zaczepienia fabuły wymaga eksperymentowania. Taki punkt powinien zainteresować postacie, ale nie na tyle, by zrezygnowały z wypełniania obecnego zadania. Powinien zachęcić je do skończenia obecnej przygody - najlepiej poprzez wypełnienie zadania związanego już z przygodą kolejną. Dzięki temu bohaterowie wcześniej zainteresują się tym, co czeka ich później, ale nie będą mogli rozpocząć nowej przygody, jeśli z sukcesem nie zakończą obecnej. Na przykład możesz kazać im zebrać wszystkie kawałki mapy porzucanej po podziemiach, żeby dowiedzieli się, dokąd ona prowadzi. Możesz też dać im mapę, której odczytanie będzie wymagało pokonania jakiegoś wroga i zdobycia posiadanego przez niego szyfru.

Najlepszym sposobem na zatrzymanie myśli graczy przy obecnej przygodzie jest zaczekanie z przedstawieniem punktów zaczepienia do samego jej końca. Na przykład po pokonaniu ostatniego przeciwnika gracze zdobywają dziwny relikw, który odkrywa przed nimi część swojej historii, lub znajdują list świadczący o tym, że wróg był tylko sługą kogoś innego.

HISTORIA I ZAPOWIADANIE PRZYSZŁYCH WYDARZEŃ

Możesz skorzystać z historii stojącej za twoją kampanią poprzez połączenie jej z rozwijającą się fabułą. Odkrywanie tej historii jest naturalnym sposobem na łączenie przygód. Na przykład ostateczny wróg może być niezwykle potężnym, zmutowanym stworzeniem, uwięzionym przed wiekami głęboko we wnętrzu planety. W trakcie swoich przygód bohaterowie walczą z wieloma zmutowanymi stworami, powoli zbierając informacje o tej dziwnej istocie. Takie wskazówki zapowiadają kulminacyjny punkt rozwijającej się historii - ucieczkę zmutowanego potwora ze swojego więzienia. Przykłady elementów tworzących taką historię obejmują ruiny starożytnych świątyń poświęconych tej istocie, opisy zniszczeń przez nią wywołanych, treść rytuałów służących do jej spętania i uwięzienia oraz wskazówki mówiące o położeniu jej więzienia.

Zapowiadanie nie musi mieć jednak nic wspólnego z historią. Jeśli na swojej drodze drużyna spotyka wiele demonów i nieumarłych, twoi gracze na pewno domyślą się, że kampania zakończy się walką z Orkusem. Do zapowiadania przyszłych wydarzeń możesz też wykorzystać przepowiednię. Uważaj tylko, by nie była ani zbyt oczywista, ani zbyt trudna do rozgryzienia. Dobrze napisana przepowiednia jest zagadką, której odgadnięcie pozwala postaciom dowiedzieć się, kiedy mają mieć miejsce ważne wydarzenia, i pomaga sobie z nimi poradzić (wskazówki na temat tworzenia zagadek znajdziesz na stronie 83).

WSZYSTKO POD KONTROLĄ

Szczegóły są ważne. twoim graczom łatwiej będzie sobie wyobrazić, że ich postaci przeżywają przygody w prawdziwym świecie, jeśli będzie się on rządził logicznymi zasadami. Jeśli bohaterowie często odwiedzają pewną karcznię, rozkład budynku, obsługa czy nawet wystrój nie mogą za bardzo się zmieniać między kolejnymi wizytami. Dbałość o spójność szczegółów pozwala ożywić fantastyczny świat.

Musisz też pamiętać, że świat powinien reagować na działania bohaterów. Jeśli zabijają potwora, to pozostaje on martwy, jeśli wyniosą z komnaty skarb, to nie pojawi się tam znowu, kiedy ponownie do niej wejdą. Jeśli zostawiają drzwi otwarte, to zostaną one otwarte, o ile ktoś ich nie zamknie. Jeśli będziesz przywiązywał dużą uwagę do takich szczegółów, graczom będzie łatwiej zauważyć, kiedy coś nie jest tak, jak być powinno.

Pamięć jest zawodna, więc dobrym pomysłem jest notowanie sobie takich szczegółów. Najprostszym sposobem jest nanoszenie uwag na mapie przygody, żeby wiedzieć, które drzwi zostały otwarte, pułapki rozbrojone itp. Wydarzenia mające wpływ na więcej niż jedną przygodę najlepiej jest zapisywać w specjalnym notatniku poświęconym kampanii. Może być to zwykły papierowy zeszyt lub plik elektroniczny - każdy z tych sposobów pozwala zachować kontrolę nad notatkami.

W twoim notatniku mogą znaleźć się następujące rzeczy:

- ◆ **Dziennik kampanii:** jest to miejsce na notatki poświęcone motywowi przewodniemu i fabule twojej kampanii, w tym zarysowi wątków planowanych przyszłych przygód. W miarę rozwoju kampanii wprowadzaj zmiany w tym zarysie, dodając przychodzące ci do głowy pomysły.
- ◆ **Materiały pomocnicze kampanii:** sporządź kopię materiału pomocniczego, który przygotowałeś dla graczy (strona 25). Od czasu do czasu możesz wprowadzać w nim zmiany, np. żeby podsumować najważniejsze wydarzenia, które miały dotychczas miejsce w kampanii, lub dodać wskazówki dotyczące przyszłości.
- ◆ **Dziennik przygód:** w takim dzienniku możesz krótko podsumowywać wszystkie przygody, żeby mieć pod kontrolą rozwijającą się fabułę kampanii. Możesz pozwolić graczom zaglądać do tego dziennika lub do jego okrojonej wersji pozbawionej twoich uwag i tajemnic. Gracze mogą za to prowadzić własny dziennik, do którego powinieneś mieć dostęp i którego kopię powinieneś dodać do swojego notatnika.
- ◆ **Narzędzia:** w tej części możesz zamieszczać notatki dotyczące potworów, które stworzyłeś lub istotnie zmodyfikowałeś, wykreowanych bohaterów niezależnych, zaprojektowanych wyjątkowych pułapek, zagrożeń, magicznych przedmiotów i artefaktów lub losowo stworzonych podziemi i spotkań (więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale 10). Dzięki temu nie będziesz musiał powtarzać raz wykonanej pracy i będziesz mógł wykorzystać przygotowany materiał w kolejnych sytuacjach.
- ◆ **Notatki o PN:** zapisz statystyki i uwagi dotyczące odgrywania postaci dla wszystkich PN, z którymi bohaterowie mogą spotkać się częściej niż raz. To w tym miejscu możesz przydzielić dwóm karczmarzom

inne barwy głosu, imiona, miejsca pracy oraz imiona pozostałych osób z obsługi, a może nawet karty dań w ich karczmach. Notuj sobie, gdzie i jak bohaterowie spotkali PN i zapisuj zmiany w ich relacjach z nimi.

- ◆ **Notatki o bohaterach:** notuj zmiany dotyczące klas i poziomów postaci, ich celów i historii, indywidualnych zadań przez nich wypełnianych, magicznych przedmiotów przez nich poszukiwanych oraz innych szczegółów, które mogą być istotne. Możesz nawet sporządzić sobie kopię karty postaci każdego gracza, zwłaszcza jeśli ma ona formę elektroniczną. Dobrym pomysłem jest też robienie notatek na temat graczy: ich motywacji i stylów gry, preferowanych typów spotkań czy nawet ulubionych dodatków do pizzy.
- ◆ **Kalendarz kampanii:** świat gry będzie wydawał się twoim graczom bardziej rzeczywisty, jeśli ich postaci będą odczuwały upływ czasu. W tym miejscu możesz odnotowywać zmiany pór roku, najważniejsze święta i inne istotne wydarzenia, które wpływają na całość historii.



W miarę jak postacie graczy stają się coraz potężniejsze, zmienia się sposób prowadzenia gry, a zatem i cała twoja kampania. Na każdym poziomie bohaterowie zyskują nowe moce i niezwykle zdolności, których wcześniej nie mieli. Nowe moce i atuty otrzymywane na wyższych poziomach mogą znacząco wpłynąć na grę. Na wyższych poziomach pojawiają się też potężne rytuały, które mogą w istotny sposób zmienić podejście postaci do sytuacji innych niż walka.

Rozwijając kampanię, musisz pamiętać, by jej fabuła i styl spotkań uwzględniały zmieniające się stopnie gry.

STOPIEŃ HEROICZNY

Nawet pierwszoplanowe postacie są herosami w porównaniu ze zwykłymi ludźmi - wyróżniają ich wrodzone cechy, wyuczone zdolności i przecucie, że przeznaczone są im wielkie czyny.

Początkujący bohaterowie polegają na swoich mocach i zdolnościach, ale także na zwykłym ekwipunku. Szybko jednak zdobywają magiczne przedmioty, więc w momencie osiągnięcia dziesiątego poziomu niektórzy z nich mogą nie mieć już żadnego niemagicznego sprzętu. W czasie walki tacy bohaterowie mogą wykonywać wielkie skoki i wspinać się z niezwykłą prędkością, ale zasadniczo wciąż nie potrafią na dłużej oderwać się od ziemi i cały czas pozostają widoczni. Bohaterowie na poziomie heroicznym do odzyskiwania punktów wytrzymałości wykorzystują przyływy sił, więc kiedy zostanie im już ich mało, prawdopodobnie będą się zatrzymywali na długi odpoczynek. Pod koniec stopnia heroicznego nawet śmierć staje się możliwą do pokonania przeszkodą dzięki rytuałowi wskrzeszenia.

Od sukcesów postaci na stopniu heroicznym może zależeć los całej wioski, nie wspominając oczywiście o życiu samych postaci. Heroiczni bohaterowie eksplorują niebezpieczne tereny i odwiedzają nawiedzone krypty, gdzie czekają na nich okrutne orki, żarłoczne wilki, ogromne pająki, źli kultysty, żądne krwi ghule i zabójcy z rasy shadarkai. Jeśli napotkają smoka, będzie to młoda istota, która wciąż jeszcze szuka swojego leża i nie znalazła dla siebie miejsca na świecie - podobnie jak sami bohaterowie.

STOPIEŃ ARCHETYPOWY

Bohaterowie na 11. poziomie świecą przykładem odwagi i determinacji - są doskonali w porównaniu z przeciętnymi ludźmi zamieszkującymi świat.

Śmiałkowie na stopniu archetypowym są znacznie bardziej wszechstronni niż byli na niższych poziomach i potrafią znaleźć narzędzia odpowiednie do wykonania przydzielonego zadania. Są w stanie wydawać punkty akcji, żeby zyskać dodatkowe efekty, mogą korzystać z magicznych pierścieni,

a czasem odzyskiwać też zużyte moce. Podczas walki potrafią latać i teleportować się na krótkie dystanse, są mniej ograniczeni trudnym terenem, potrafią stać się niewidzialni lub odeprzeć obrażenia niektórych rodzajów. Są też w stanie odzyskiwać punkty wytrzymałości nie tylko dzięki przyływowom sił (na przykład poprzez regenerację), a więc potrafią ukończyć więcej spotkań pomiędzy długimi odpoczynkami. Potwory na stopniu archetypowym również mają więcej zdolności, na przykład latanie, odporność na obrażenia czy ślepowidzenie, co uniemożliwia graczom wykorzystania nowych opcji.

Rytuały na stopniu archetypowym otwierają przed graczami możliwości zdobycia informacji lub pokonania przeszkód za pomocą magii. Rytuały wieszczenia, jak Rada wyroczni, dają im dostęp do trudno osiągalnej wiedzy, zaś Ujrzenie przedmiotu może całkiem pozbawić tajemniczości niektóre z tajemnic. Rytuały eksploracyjne, na przykład Magiczne przejście i Przejście przez cienie, pozwalają drużynie przekraczać potężne bariery i szybko przemieszczać się na dużą odległość.

Od misji podejmowanych przez takie postacie mogą zależeć losy narodu lub nawet świata. Śmiałkowie na stopniu archetypowym eksplorują nieznanne rejony świata i zapuszczają się w od wieków zapomniane podziemia, by zmierzyć się z okrutnymi gigantami, żarłocznymi hydrami, nieznanymi strachu golemami, złymi yuan-ti, żądnymi krwi wampirami, podstępными łupieżcami umysłu i drowami-zabójcami. Mogą też zmierzyć się z potężnym dorosłym smokiem, który znalazł już swoje leże i swoją życiową rolę.

STOPIEŃ EPICKI

Postacie osiągające 21. poziom mają już nadludzkie zdolności, a ich przygody i czyny opisywane są w legendach. Przeciętni ludzie nie są sobie nawet w stanie wyobrazić takiej potęgi.

Poszukiwacze przygód na poziomach epickich mają jeszcze więcej sposobów na odzyskanie wykorzystanych mocy i leczenie obrażeń bez wykorzystywania przyływow sił oraz posiadają dużo dodatkowych mocy płynących z magicznych przedmiotów i epickich przeznaczeń. Latanie i teleportacja są przez nich wykorzystywane niemal w każdej walce, podobnie jak niezwykle umiejętności skakania i wspinania się. Rodzaj terenu nie odgrywa właściwie żadnej roli, o ile nie uniemożliwia nadzwyczajnych sposobów poruszania się. Niewidzialność to norma. Tacy bohaterowie mogą ukończyć bardzo wiele spotkań bez odpoczynku, są nawet w stanie powrócić z martwych w samym środku walki. Ponadto epickie przeznaczenia w znaczący sposób zmieniają stosujące się do bohaterów zasady.

Na stopniu epickim gracze zyskują dostęp do rytuałów potężniejszych i do większej ich ilości - zyskują na przykład możliwość szpiegowania znajdujących się daleko istot dzięki

KOŃCZENIE KAMPANII

Obserwacji stworzenia. Bohaterowie na takim stopniu zaawansowania mogą też wykorzystać Prawdziwy portal, aby błyskawicznie przenieść się w dowolne miejsce na świecie.

Przygody śmiałków na stopniu epickim mają konsekwencje dla milionów istot – dla całego świata, a nawet miejsc położonych poza nim. Tacy bohaterowie eksplorują krainy znajdujące się w innych płaszczyznach i odkrywają jaskinie pełne cudów, których nie widział nikt przed nimi, gdzie czekają na nich okrutni balorowie, ohydne monstra, takie jak żarłoczni tarraque, władcy łupieżców umysłów, potężne arcydiabły, żądni krwi arcylicze, a nawet sami bogowie. Spotykane przez nich smoki są starożytnymi jaszczurami o niezemskich mocach, które samą uśpioną obecnością rzucają strach na całe królestwa i których przebudzenie zagraża wszelkiemu istnieniu.

NIEŚMIERTELNOŚĆ

Epickie przeznaczenie postaci decyduje o tym, w jaki sposób opuści ona świat. Historia postaci kończy się, choć jej działania pozostawiają po sobie trwałe ślady. Każde epickie przeznaczenie opisane w *Podręczniku gracza* sugeruje, w jaki sposób bohater może osiągnąć nieśmiertelność. Ustalenie, jak się to wydarzy, zależy od twojej decyzji podjętej po rozmowie z graczem.

Pożegnalna przygoda twojej kampanii powinna być jej dramatycznym finałem. Po ukończeniu ostatniego spotkania bohaterowie osiągają przeznaczoną im nieśmiertelność – szczęśliwe zwieńczenie ich kariery. Możesz pozwolić im osiągnąć ją zaraz po pokonaniu ostatecznego przeciwnika lub poświęcić trochę czasu na zakończenie otwartych wątków oraz dać bohaterom czas na uporządkowanie pewnych spraw i pożegnanie się, z kim tylko chcą.

Jeśli nie masz konkretnego pomysłu, jak zakończyć swoją kampanię, spróbuj poszukać sugestii na ostatnie 10 poziomów gry w epickich przeznaczeniach bohaterów. Możesz nadać większego znaczenia indywidualnym zadaniom poszczególnych bohaterów, przyjmując, że cała drużyna osiągnie nieśmiertelność po wypełnieniu ostatecznego przeznaczenia każdego z jej członków.

Nie musisz kończyć gry po osiągnięciu przez bohaterów 30. poziomu. Jeśli chcesz, możesz przedłużać swoją kampanię, wynajdując coraz to nowe wyzwania dla ich boskich możliwości. W pewnym momencie trzeba jednak skończyć kampanię – lepiej jest zrobić to, pozwalając bohaterom zwieńczyć ekscytujące ostatnie zadanie wspaniałym zwycięstwem, niż dać kampanii umrzeć śmiercią naturalną spowodowaną wygasającym zapalem graczy.

Zakończ swoją kampanię mocnym uderzeniem. Na koniec kampanii, podobnie zresztą jak i przygody, należy domknąć wszystkie wątki poruszone w jej trakcie. Postaraj się podsumować wybrany motyw przewodni i fabułę w ekscytujący sposób, dający graczom poczucie, że wykonali kawał dobrej roboty.

Jeśli w twojej kampanii wykorzystujesz motyw ostatecznego wroga, zakończ ją finałową walką. Jeśli nad światem zawisło inne zagrożenie, bohaterowie powinni je zażegnać lub, jeśli nie mogą tego zrobić, podjąć ostateczny wysiłek, by pomóc światu przetrwać najtrudniejszy moment. Drużyna wykonująca misję powinna ją wreszcie zakończyć, a spełniające się proroctwo powinno się w jakiś sposób całkowicie wypełnić. Nawet jeśli zadaniem twoich graczy było po prostu odkrywanie świata, nie możesz pozwolić, by ich bohaterowie zakończyli swoją karierę, po prostu nakreślając ostatnie linie na mapie. Musisz przygotować dla nich finałową przygodę, która nada ich wysiłkom znaczenie i pozwoli poczuć, że to ostatnie pociągnięcie pióra jest naprawdę ważne.

Nie musisz ciągnąć kampanii aż do 30. poziomu – zakończenie jej po osiągnięciu przez graczy 10. lub 20. poziomu może być równie satysfakcjonujące. Powinieneś zakończyć kampanię, kiedy jej fabuła dobiegnie do naturalnego końca. Jeśli wiesz, że powoli zbliża się koniec kampanii, a bohaterom brakuje już niewiele punktów doświadczenia do osiągnięcia 10., 20. lub 30. poziomu, rozważ wydłużenie ostatniej lub ostatnich dwóch przygód, żeby udało im się osiągnąć ten poziom przed jej punktem kulminacyjnym.

Zadbaj o to, by pod koniec kampanii bohaterowie mieli czas i możliwości, aby wypełnić swoje osobiste cele. Ich własne historie muszą zakończyć się w satysfakcjonujący sposób, podobnie jak cała kampania. Najlepszym rozwiązaniem jest połączenie indywidualnych celów z ostatecznym celem całej drużyny w końcowej przygodzie. Jeśli jednak nie masz takiej możliwości, daj im szansę zrealizować te osobiste zadania przed wielkim finałem.

Po zakończeniu jednej kampanii czas zacząć następną. Jeśli będziesz prowadził kolejną kampanię dla tej samej grupy graczy, możesz rozbudzić ich zainteresowanie nową lokacją poprzez odwołanie się do legend opiewających czyny ich poprzednich postaci. Pozwól nowym bohaterom poczuć, że świat zmienił się wskutek działań ich poprzedników. Oczywiście nowa kampania jest nową historią z nowymi bohaterami w głównych rolach. Nie każ im dzielić się chwałą z dawnymi herosami.

PORADY ZAWODOWCÓW

Pamiętaj, dokąd zmierza twoja kampania. Nie bój się jej zakończyć, gdy przyjdzie na to czas.

– Andrew Finch

ŚWIAT

ANI W TYM, ani żadnym innym podręczniku do D&D nie znajdziesz mapy świata. „Świat”, w którym toczy się gra D&D, nie ma mapy – dopóki sam jej nie przygotujesz. Ale nie musisz się z tym śpieszyć. Mapa jest ważna tylko wtedy, kiedy bohaterowie szukają miejsc na niej pokazanych.

W podręcznikach znajdziesz jednak pewne założenia dotyczące świata, w którym rozgrywają się przygody. W tym rozdziale przedstawiono te założenia i omówiono możliwości ich zmiany. *Twoim światem* jest przecież lokacja twojej kampanii – możesz dowolnie zmieniać wszystkie szczegóły lub tworzyć je całkiem od nowa, ale nie musisz zawracać sobie nimi głowy, kiedy rozpoczniesz karierę MP.

W tym rozdziale znajdziesz następujące części:

- ◆ **Świat D&D:** ta gra oparta jest na pewnych podstawowych założeniach, ale możesz je dowolnie uzupełniać lub zmieniać, by stworzyć własny świat.
- ◆ **Cywilizacja:** cywilizowane części świata są jasnymi punktami we wszechobecnej ciemności – mogą one stanowić zarówno miejsce ciekawych przygód, jak i bezpieczne bazy wypadowe. W tej części opisano też, jak projektować różne osady na potrzeby swojej kampanii.
- ◆ **Dzicz:** większość świata to nieokiełznana dzicz, pełna bandytów, potworów i innych niebezpieczeństw. Oddalenie się od cywilizacji oznacza też wystawienie się na ryzyko związane z terenem i pogodą.
- ◆ **Płaszczyzny:** poza światem naturalnym znajdują się miejsca stawiające przed śmiałkami większe wyzwania i oferujące większe nagrody.
- ◆ **Bogowie:** w *Podręczniku gracza* przedstawiono panteon bogów. W tej części znajdziesz szczegółowe informacje o charakterze tych bóstw oraz dowiesz się więcej o złych bogach, których służby mogą zmierzyć się z bohaterami.
- ◆ **Artefakty:** w tej części opisano potężne magiczne przedmioty żyjące własnym życiem. Artefakty mogą stanowić wspaniałe uzupełnienie kampanii na każdym poziomie.
- ◆ **Języki:** w tej części znajdują się informacje na temat języków i alfabetów świata D&D oraz tego, jak stosować je w grze.



Elementy zasad i historii D&D oparto na pewnych założeniach dotyczących świata. Oto najważniejsze z nich:

Świat jest miejscem fantastycznym. Występuje w nim magia, słudzy bogów posiadają boskie moce, a giganci ognioi budują fortece wewnątrz aktywnych wulkanów. Świat gry jest oparty na rzeczywistości, ale rzeczywiste zasady fizyki, kultury i historii uzupełniono tutaj potężną dawką fantazy. Dla potrzeb gry nie jest ważne, jacy byli prawdziwi paladyni - ważne jest to, jacy są w świecie fantazy.

Świat jest miejscem bardzo starym. Imperia wciąż powstają i upadają, a na świecie jest niewiele miejsc, które nigdy nie były pod wpływami żadnego z nich. Wojny, czas i siły natury w końcu dosięgają jednak wszystkiego, czyniąc świat D&D pełnym tajemniczych i ciekawych miejsc. Starożytne cywilizacje i ich wiedza wciąż żyją w legendach, magicznych przedmiotach i pozostawionych po sobie ruinach, ale chaos i mrok są nierozzerwalnie związane z upadkiem każdego imperium. Każda nowa cywilizacja musi sama przygotować sobie miejsce na świecie, nie licząc na dokonania swoich poprzedników.

Świat jest miejscem tajemniczym. Większość świata pokrywają dzikie i pozostające poza kontrolą cywilizacji rejony. Miasta różnych ras są latarniami z rzadka rozświetlającymi ciemność, bastionami zbudowanymi w dziczy na ruinach dawnych cywilizacji. Niektóre z tych osad są „jasnymi punktami”, gdzie bohaterowie mogą liczyć na pokojowe kontakty z mieszkańcami, ale większość z nich jest niebezpieczna. Żadna z ras nie sprawuje władzy na świecie, a duże królestwa są bardzo rzadko spotykane. Mieszkańcy dobrze orientują się w swojej okolicy, a dzięki podróżnikom i handlarzom znają też plotki dotyczące innych miejsc, ale mało kto wie, co leży za najbliższymi górami lub w głębi wielkiego lasu, o ile sam tam nie był.

Potwory są wszędzie. Potwory są naturalnymi mieszkańcami tego świata, tak jak niedźwiedzie czy konie są mieszkańcami Ziemi. Potwory można spotkać zarówno w cywilizowanych częściach świata, jak i w dziczy. Jeźdźcy na gryfach patrolują niebo nad krasnoludzkimi miastami, udomowione behemoty transportują towary na duże odległości, imperium yuan-ti znajduje się zaledwie kilkaset kilometrów od królestwa ludzi, a oddział lodowych archońów z Chaosu Żywiołów może nagle pojawić się w górach koło jakiegoś dużego miasta.

Poszukiwacze przygód są wyjątkowi. Postacie graczy są pionierami, badaczami, odkrywcami, śmiałkami i herosami świata D&D. Choć postacie niezależne mogą mieć określoną klasę i zdobywać moce, na ogół nie rozwijają się tak jak PG i odgrywają na świecie inną rolę. Nie każdy mieszkaniec świata awansuje na poziomy tak jak PG. PN może przeżyć wiele bitew i nie zostać zbrojnym 3. poziomu - armia elfów złożona jest z żołnierzy, a nie z bohaterów.

Cywilizowane rasy trzymają się razem. Dostępne dla graczy rasy opisane w *Podręczniku gracza* zbliżyły się do siebie w czasach ostatniego wielkiego imperium (rządzonego przez ludzi). Cywilizowanymi pozwala je nazwać właśnie to, że kiedyś mieszkwały razem w miastach i miasteczkach rządzonych cywilizowaną ręką. Goblinoi, orki, gnolle i koboldy - podobnie jak wiele innych ras opisanych w *Księdze potworów* - nigdy nie były częścią imperium ludzi. Niektóre z nich, na przykład militarystyczne hobgoblinoi, mają swoje miasta, zorganizowane społeczeństwa i królestwa. Bez wątpienia są one wyspami cywilizacji w dziczy, ale na pewno nie można nazwać ich „jasnymi punktami”.

Magia nie jest powszechna, ale nikogo nie dziwi. Nie jest traktowana jako coś nienormalnego, ale przeciętna osoba nie ma też do niej dostępu. Osoby parające się magią są spotykane równie rzadko jak zbrojni. Ludzie zauważają dowody istnienia magii codziennie, ale nie świadczą one o wielkiej potędze, na przykład magiczny potwór, widoczny efekt modlitwy czy czarodziej lecący na gryfie. Potężnych i doświadczonych magów spotyka się niezwykle rzadko.

Świat ukształtowali bogowie i pradawni. Pradawni, czyli żywiołaki o wielkiej mocy, ukształtowali świat z Chaosu Żywiołów. Bogowie dali mu trwałość i uczynili go miejscem cywilizowanym, po czym zaczęli walczyć z pradawnymi o kontrolę nad całością dzieła. Bogowie zwyciężyli, a pradawni leżą teraz uśpieni w odległych częściach Chaosu Żywiołów, miotają się w szale w ukrytych więzieniach lub dryfują przez Astralne Morze, nie dając znaku wytrzymałości.

Bogowie są daleko. Bogowie istnieją, choć większość z nich trzyma się daleko od codziennych spraw świata. Egzarchowie sprawują na świecie władzę w imieniu swoich bogów, zaś aniołowie pojawiają się tam, by wypełniać misje służące spełnieniu boskich celów. Bogowie są niezwykle potężni w porównaniu ze śmiertelnikami czy potworami, ale nie są wszechpotężni ani wszechwiedzący. Zapewniają dostęp do źródeł boskiej mocy swoim kapłanom, paladynom i innym modlącym się wyznawcom, zaś wszyscy ci wyznawcy modlą się z nadzieją, że bogowie lub służący im egzarchowie wysłuchają ich i pobłogosławią.

TO TWÓJ ŚWIAT

We wcześniejszej części podsumowaliśmy podstawowe założenia dotyczące świata D&D. Są one jednak na tyle ogólne, że jest wiele sposobów ich uzupełnienia. W każdej z opublikowanych kampanii przedstawiono inny świat, w którym zastosowanie ma tylko część tych założeń, a pozostałe zostały zmienione. Możesz zrobić to samo, by samodzielnie stworzyć swój własny świat.

SZCZEGÓŁY

W podręcznikach do D&D, które opowiadają o świecie, pojawiają się nazwy obrazujące podstawowe założenia – jak imperium Bael Truth diabła czy *niezniszczalna kolczuga* z Arnd. Dopasowując do swojej kampanii gotowe przygody, możesz zmieniać nazwy postaci, ale równie dobrze możesz zmieniać nazwy części świata. Na przykład możesz założyć, że diabła w twoim świecie stworzyły kulturę podobną do średniowiecznej Rosji i nazwać ich starożytne imperium Perewołocznia. Lub, korzystając z przykładu w rozdziale 6, chłopski bohater o imieniu Al-Rashid mógł w dawnych czasach nosić *niezniszczalną kolczugę*.

Pomijając te modyfikowalne szczegóły, opracowanie pozostałych cech świata pozostawiamy twojej wyobraźni. Nawet jeśli rozpoczniesz kampanię w miasteczku Fallcrest, a później zaprowadzisz bohaterów do Winterhaven i Hammerfast, w końcu wyjdą oni poza mapę podaną w rozdziale 11, by odkrywać nowe krainy, które dla nich stworzyłeś.

Jeśli zaakceptujesz podstawowe założenia gry, narysowanie mapy wykraczającej poza startowy obszar nie będzie trudne. Cywilizowane obszary porozielane są wielkimi połaciami dziczy. Postacie mogą usłyszeć, że stara, zarosnięta droga na południe od Fallcrest prowadzi do miasta-państwa Ironwood. Możesz wtedy przygotować dla nich przygody na trasie wędrówki, a potem rozpocząć długą przygodę dziejącą się w podziemiach, kiedy dotrą do zamieszkanym przez gnolle ruin Ironwood.

Na początku kampanii możesz narysować mapę całego kontynentu. Oczywiście nie musisz tego robić, ale kiedy już się zdecydujesz, pamiętaj, by była ona tylko pogładowa. W miarę rozwoju kampanii będziesz chciał umieścić w jakimś miejscu pewien typ terenu lub fabuła kampanii zmusi cię do uzupełnienia mapy w sposób inny, niż planowałeś na początku. Podobnie jak w przypadku pojedynczych przygód, kampanii także nie należy przygotowywać zbyt szczegółowo. Nawet w przypadku gotowych kampanii mapy regionów i kontynentów nie opisują każdego kilometra kwadratowego terenu. Możesz i powinieneś dodawać do mapy potrzebne szczegóły, kiedy ich potrzebujesz, a także zmieniać je, jeśli wymaga tego twoja kampania.

ZMIENIANIE PODSTAWOWYCH ZAŁOŻEŃ

Jednym ze sposobów na zdefiniowanie fantastyki (która obejmuje zarówno fantasy, jak i science fiction) jest wyjście od znanej nam rzeczywistości i pytanie: „Co by się stało, gdybyśmy coś w niej pozmieniali?”. Większość twórców fantasy wychodzi zaś od pytania: „Jak wyglądałby świat, gdyby magia istniała?”.

Założenia podane na poprzedniej stronie nie są wyrzute w kamieniu. Ich przyjęcie pozwala na stworzenie fascynującego i pełnego przygód świata D&D, ale jest to możliwe także przy innych założeniach. Możesz stworzyć ciekawą kampanię, zmieniając jedno lub więcej z tych założeń. Zadaj sobie pytanie „Jak wyglądałby świat mojej kampanii, gdyby te założenia były inne?”.

Świat jest miejscem fantastycznym. A co, jeśli nie jest? A co, jeśli twoi bohaterowie polegają tylko na orężu, a magia jest czymś rzadkim i niebezpiecznym? A co, jeśli twoja kampania osadzona jest w świecie dawnej Europy?

Świat jest bardzo stary. A co, jeśli twój świat powstał niedawno, a postacie graczy są jego pierwszymi bohaterami? A co, jeśli nie ma w nim starożytnych artefaktów, odwiecznych zwyczajów i rozsypujących się ruin?

Świat jest miejscem tajemniczym. A co, jeśli został dokładnie zbadany i opisany na dokładnych mapach, łącznie z uwagami typu „Tu żyją smoki”? A co, jeśli wielkie imperia pokrywają większą jego część i rozdzielone są precyzyjnie wytyczonymi granicami?

Potwory są wszędzie. A co, jeśli potwory są rzadkie i sama wieść o ich pojawieniu się budzi przerażenie?

Poszukiwacze przygód są wyjątkowi. A co, jeśli w każdym mieście świata pełno jest poszukiwaczy przygód, którzy handlują magicznymi przedmiotami na wielkich targowiskach.

Cywilizowane rasy trzymają się razem. A co, jeśli obowiązuje popularny stereotyp i krasnoludy niezbyt dobrze żyją z elfami? A co, jeśli hobgobliny dogadują się z innymi rasami i mieszkają z nimi w tych samych osadach?

Magia nie jest powszechna, ale nikogo nie dziwi. A co, jeśli każdym miastem rządzi potężny czarodziej? A co, jeśli sklepy z magicznymi przedmiotami są na każdym rogu?

Świat ukształtowali bogowie i pradawni. A co, jeśli pradawni zwyciężyli, a nieliczni ocalali bogowie czczeni są zaledwie przez garstkę kultystów ukrywających się na zniszczonym świecie przypominającym Chaos Żywiołów?

Bogowie są daleko. A co, jeśli bogowie często pojawiają się wśród ludzi? A co, jeśli bohaterowie mogą rzucić im wyzwanie i przejąć ich władzę? A co, jeśli nawet egzarchowcy i anioły nigdy nie zniżają się do kontaktów ze śmiertelnikami?

Świat D&D jest wielkim i niesamowitym miejscem pełnym potworów i magii. Większość ludzi mieszka jednak w dosyć bezpiecznych miejscach, a nawet dzielni poszukiwacze przygód potrzebują bezpiecznych przystani. Takie obszary są jasnymi punktami na mrocznej mapie świata, ale łączą je też inne wspólne cechy. Kiedy przygotowujesz cywilizowane obszary swojego świata, zadaj sobie następujące pytania:

CECHY OSADY:

- ◆ Jaki cel ma ona spełniać w twojej grze?
- ◆ Jak duża jest? Kto w niej mieszka?
- ◆ Kto nią rządzi? Kto ma w niej wpływ?
- ◆ Kto ją chroni?
- ◆ Gdzie bohaterowie znajdą to, czego potrzebują?
- ◆ Jakie są tam świątynie? A jakie inne organizacje?
- ◆ Jakie fantastyczne elementy odróżniają ją od innych zwykłych miejsc?

Oto wszystkie wskazówki w tej części. Mają ci one pomóc stworzyć osadę, jaką chcesz, w celu, jaki sobie wybierzesz. Jeśli zdecydujesz, że chciałbyś nadać tworzonej osadzie jakąś konkretną cechę, zrób to i nie przejmuj się niczym napisanym w tej części.

CEL

Głównym celem tworzenia osady, jest uczynienie twojej gry ciekawszą. Samo projektowanie osady również powinno być przyjemne. Nie licząc powyższych punktów, cel utworzenia takiej osady powinien też wyznaczać szczegółowość jej opisania.

Jak zawsze, pamiętaj o tym, by nie robić więcej niż to potrzebne. Opracuj tylko te cechy osady, które na pewno się przydadzą, oraz pewne ogólne informacje. Pozwól wymyślonej osadzie rozwijać się w sposób naturalny w miarę, jak PG będą wykonywać w niej kolejne działania, i sporządzaj notatki na temat nowych miejsc, które wymyślisz i wykorzystasz. W ten sposób stworzysz w końcu żyjące miasto, które będziesz mógł wykorzystać jeszcze wiele razy.

BAZA WYPADOWA

Głównym powodem tworzenia osad jest potrzeba przygotowania bohaterom graczy miejsca, gdzie będą mieszkać, trenować i wracać do zdrowia między przygodami. Taka osada jest miejscem, z którego bohaterowie wyruszają na podbój świata. Jedno miasto lub miasteczko może stać się główną lokacją całej kampanii. Czasem jednak taka baza stanowi tylko przystanek na jedną lub kilka przygód, zanim bohaterowie ruszą w dalszą drogę.

Jeśli bohaterowie wyruszą w poszukiwanie przygód z konkretnego miejsca, zwanego przez nich domem, zawsze będzie miało ono dla nich szczególne znaczenie. Zdarzenia, które się w nim wydarzą lub będą go dotyczyć, staną się dla PG bardzo istotne. Bohaterowie mogą chcieć chronić swoje miasteczko przed zniszczeniem i zepsuciem, ale mogą też próbować uciec od ograniczeń i wspomnień związanych z danym miejscem.

Baza wypadowa powinna być opisana z przeciętną szczegółowością, ale jest to zadanie, w którym pomogą ci twoi gracze. Poproś ich, by opowiedzieli ci o mentorach, rodzinach i innych ważnych osobach w życiu swoich postaci. Będziesz mógł rozbudować i zmodyfikować przekazane ci informacje, wykorzystując je jako solidną podstawę do opisu PN ważnych dla postaci graczy. Możesz też poprosić swoich graczy, by opowiedzieli ci, jak i gdzie ich postacie spędzają czas - w ulubionej karczmie czy może w świątyni lub bibliotece. Jeśli baza wypadowa nie stanowi jednocześnie miejsca przygody, na początek nie potrzebujesz już bardziej szczegółowego opisu.

MIEJSCE PRZYGODY

Osady stanowią doskonale miejsca przygód (z rozdziału 6 dowiesz się więcej o przygodach w miejskiej scenarii). Ilość czasu, jaką musisz poświęcić na opisanie takiej osady, zależy od przygód, które chcesz w niej poprowadzić. Możesz szczegółowo opisać konkretne miejsca, jak fortyfikacje czy wieże (zob. „Budynki” na stronie 111). Do przygody, w której dużą rolę grają niezależne od graczy wydarzenia, konieczne będzie przygotowanie notatek na temat PN biorących w nich udział. To zadanie jest częścią opracowywania przygody tak samo jak tworzenie świata, ale postacie niezależne, którymi zasiedlisz swoje przygody - w tym sojusznicy, patroni, wrogowie czy nawet postacie trzecioplanowe - mogą na dłużej wrosnąć w świat twojej kampanii.

LOKALNY KOLORYT

Jedyną funkcją osad jest zwykle to, by bohaterowie zatrzymali się w nich na odpoczynek i uzupełnili zapasy. Osada o takim znaczeniu wymaga tylko prostego opisu. Powiedz bohaterom, jak się nazywa, jak duża jest, dorzuć jakiś mały smaczek („Duża świątynia Avandry świadczy o tym, że to miasto nie porzuciło jeszcze swoich pionierskich tradycji”) i pozwól bohaterom zająć się swoimi sprawami. Historia zajazdu, gdzie bohaterowie spędzają noc, i dziwne nawyki sklepikarza sprzedającego im towary są detalami, które możesz uwzględnić, ale nie jest to konieczne. Takie szczegóły dobrze jest opracować, jeśli bohaterowie odwiedzają dane miasteczko więcej niż raz - dzięki temu zaczyna ono trochę przypominać bazę wypadową, choćby tylko na jakiś czas. Zwiększaj poziom szczegółowości opisu, jeśli pojawi się taka potrzeba.

WIELKOŚĆ

Wielkość osady w głównej mierze jest elementem tworzącym atmosferę, ale może też mieć wpływ na dostępność dóbr i usług. Jako że nawet małe wioski bywają położone wzdłuż szlaków handlowych, bezpiecznie jest założyć, iż bohaterowie mogą kupić wszystko, co chcą lub czego potrzebują, jeśli tylko mają wystarczająco dużo czasu. Nie pozwól, by wielkość osady psuła graczom zabawę, wysyłając ich postacie w kilkusetkilometrową podróż tylko po to, by mogli kupić przedmiot magiczny, który chcą mieć.

Znaczną większość osad w świecie D&D stanowią grupy wiosek położonych wokół większego miasta lub miasteczka. Rolnicze wioski pomagają zaopatrywać mieszczan w jedzenie, dzięki czemu otrzymują w zamian dobra, których nie da się wytworzyć na wsi. Miasta i miasteczka są siedzibami miejscowej szlachty, która zarządza otaczającym je obszarem, ale jest też odpowiedzialna za obronę wiosek w razie ataku. Czasem zdarza się, że miejscowy władca mieszka w twierdzy lub fortyficy położonej z dala od jakiegokolwiek miasta lub miasteczka.

WIOSKI

Większość osad to rolnicze wioski, które zaopatrują siebie oraz okoliczne miasta w plony i mięso. Mieszkańcy wiosek zawsze są zaangażowani w jakiś sposób w produkcję żywności i jedzenia – jeśli sami nie zbierają plonów, wspierają tych, którzy to robią, podkuwając konie, szyjąc ubrania, mieląc zboże itp. Mieszkańcy wiosek prowadzą handel z okolicznymi osadami.

Wioski powstają na terenach chronionych przez lokalnych władców lub na terenach posiadających naturalne walory obronne, na przykład rzekę. Niektóre wioski zakładane są w pobliżu wymagających zaopatrzenia fortec i posterunków wojskowych, inne wyrastają w miejscach, gdzie odkryto cenne surowce. Wioski położone z dala od cywilizacji najczęściej „zawdzięczają” swój stan popadającym w ruinę królestwom, do których należą.

Wiejskie populacje rozproszone są na dużym terenie. Rolnicy mieszkają na swojej ziemi, która rozciąga się daleko poza centrum wioski. Takie centrum wygląda na ogół standardowo: budynki osób świadczących podstawowe usługi, plac targowy, świątynia lub dwie, miejsce, gdzie zbierają się miejscowi, a czasem także zajazd dla podróżnych.

CECHY WIOSKI

- ◆ **Populacja:** do 1000 mieszkańców.
- ◆ **Władza:** zarządzający szlachcic (zazwyczaj mieszkający gdzie indziej) oraz wyznaczony przez niego przedstawiciel (rządca) rezydujący na miejscu, który rozstrzyga spory i pobiera podatki dla władcy.
- ◆ **Obrona:** rządca może mieć mały oddział żołnierzy; w innym razie wioska musi polegać na chłopskiej milicji.
- ◆ **Handel:** dostępne są podstawowe towary, czasem w wiosce znajduje się zajazd. Pozostałych dóbr dostarczają wędrowni kupcy.
- ◆ **Organizacje:** jedna lub dwie świątynie bądź kaplice, stowarzyszenia rolników, brak innych organizacji lub niewielka ich liczba.

MIASTECZKA

Miasteczka są istotnymi centrami handlowymi, w których na rozwój populacji pozwoliła obecność ważnych gałęzi przemysłu i znaczących szlaków handlowych. Przynajmniej połowa mieszkańców miasteczek należy do pręźnie rozwijającej się rzemieślniczej klasy średniej. W osadach tej wielkości niezwykle ważną rolę odgrywa handel – z położonych w pobliżu wsi importowane są surowce i żywność, a wytworzone przez rzemieślników przedmioty eksportowane są z powrotem na wieś oraz do innych miast i miasteczek.

Miasteczka powstają w miejscach, gdzie krzyżują się drogi wodne i lądowe bądź gdzie spotykają się najważniejsze z naziemnych szlaków. Miasteczko może również pojawić

się w strategicznym obronnie miejscu lub w pobliżu kopalni bądź innego źródła zasobów naturalnych.

Populacja miasteczka skupiona jest na obszarze zamkniętym murami miejskimi. Jest ona bardziej zróżnicowana niż w przypadku wsi – za czasów ostatniego ludzkiego imperium w miastach i miasteczkach mieszały się kupcy i rzemieślnicy różnych ras, podczas gdy wsie pozostały bardziej jednorodne.

CECHY MIASTECZKA

- ◆ **Populacja:** do 10 000 mieszkańców.
- ◆ **Władza:** zarządzający miejscowy szlachcic, wyznaczony przez niego burmistrz nadzorujący sprawy administracyjne oraz wybrana przez mieszkańców rada miejska reprezentująca interesy klasy średniej.
- ◆ **Obrona:** pokaźna armia zawodowych żołnierzy oraz osobista straż szlachcica.
- ◆ **Handel:** podstawowe towary są dostępne od ręki, ale egzotyczne dobra i usługi trudniej jest znaleźć. Zajazdy i gospody czekają na podróżnych.
- ◆ **Organizacje:** kilka świątyń mających władzę zarówno duchową, jak i polityczną, gildie kupieckie oraz inne organizacje.

MIASTA

Miasta są po prostu większymi miasteczkami i funkcjonują w podobny sposób. Liczba miast jest niewielka, ponieważ ich duże populacje potrzebują wielu zasobów zarówno z otaczających wiosek, jak i ze szlaków handlowych. Na ogół pojawiają się tam, gdzie duże połacie żyznej ziemi otaczają leżące na szlakach handlowych miejsce, do którego niemal zawsze dochodzi też żeglowna droga wodna.

Miasta są otoczone murami tak jak miasteczka. Na podstawie stopnia rozbudowy tych murów i ich oddalenia od centralnego obszaru można ustalić, na jakim poziomie rozwoju znajduje się dane miasto. Wewnętrzne mury w naturalny sposób dzielą miasto na dzielnice, które mają swoich przedstawicieli w radzie miasta i zarządzających nimi szlachciców. Po upadku wielkich imperiów populacje miast kurczyły się, dlatego w niektórych miastach można spotkać opuszczone i zrujnowane dzielnice.

Miasta o populacji przekraczającej 25 000 mieszkańców są w obecnych czasach niezwykle rzadkie, ale pozostają one pomnikami cywilizacji i najjaśniej świecącymi punktami mrocznego świata D&D.

CECHY MIASTA

- ◆ **Populacja:** do około 25 000 mieszkańców.
- ◆ **Władza:** zarządzający miejscowy szlachcic oraz kilku innych przedstawicieli szlachty dzielących funkcje zarządcze i odpowiedzialność za okoliczne tereny. Jedną z takich osób jest burmistrz nadzorujący miejskie sprawy administracyjne. Wybrana przez mieszkańców rada miejska reprezentuje interesy klasy średniej i może posiadać władzę większą niż burmistrz. Dużą władzę mają też różne inne grupy.
- ◆ **Obrona:** duża armia zawodowych żołnierzy, strażników i wartowników. Każdy miejscowy szlachcic ma przynajmniej niewielki oddział własnych żołnierzy.
- ◆ **Handel:** prawie wszystkie towary i usługi dostępne są od ręki. Liczne zajazdy i karczmy czekają na podróżnych.
- ◆ **Organizacje:** wiele świątyń, gildii i innych organizacji, z czego niektóre mają znaczny wpływ na miejskie sprawy.

WŁADZA

Z powodu braku imperiów i królestw osoby posiadające władzę w świecie D&D żyją w miastach i miasteczkach. Można więc tam znaleźć pomniejszą szlachtę kurczowo trzymającą się tytułów przyznanych ich rodzinom w dawnych imperialnych czasach. Mamy tu diuków, baronów, hrabiów, grafów, czasem książy, a z rzadka także samozwańczych królów. Ci arystokraci sprawują władzę nad zamieszkiwanymi przez nich miasteczkami i miastami oraz nad otaczającymi je terenami. Zajmują się też zbieraniem od ludności podatków, które wykorzystują do stawiania budynków publicznych, opłacania żołnierzy i zapewnienia sobie wystawnego stylu wytrzymałości (ale źródłem ich bogactwa jest też odziedziczony majątek). W zamian obiecują chronić mieszkańców przed zagrożeniami takimi, jak: orkowi łupieżcy, armie hobgoblinów i przemieszczające się grupy bandytów.

Władcy wyznaczają urzędników, którzy pełnią funkcję ich przedstawicieli w wioskach, nadzorują pobór podatków i rozstrzygają sądy oraz sprawy kryminalne. Tacy rządcy, namiestnicy i włodarze są plebejuszami pochodzącymi z zarządzanych przez siebie wiosek, którzy zostali wyróżnieni z powodu szacunku, jakim cieszyli się wśród mieszkańców.

W miastach i miasteczkach władcy dzielą się władzą (i odpowiedzialnością za kwestie administracyjne) z pomniejszą szlachtą, zazwyczaj z nimi spokrewnioną, oraz przedstawicielami klasy średniej. Burmistrz o szlacheckim pochodzeniu wyznaczany jest na przewodniczącego rady miasta i powierzane mu są takie same obowiązki administracyjne, jakie pełnią na wsiach rządcy. Rada składa się z przedstawicieli wybranych przez należących do klasy średniej handlarzy i rzemieślników. Tylko głupi arystokraci ignorują życzenia rady miejskiej, ponieważ ekonomiczna siła zapewniana przez klasę średnią jest dla dobrobytu ośrodków miejskich o wiele ważniejsza niż dziedziczna władza szlachty.

TWORZENIE MAPY OSADY

Przygotowując mapę osady do swojej przygody, nie musisz martwić się o rozmieszczenie każdego budynku.

Gdy stworzysz mapę wioski, naszkicuj drogi, w tym szlaki handlowe wychodzące poza wioskę, i lokalne drogi łączące centrum z okolicznymi gospodarstwami. Zaznacz położenie centrum wioski i wszystkich istotnych cech okolicznego terenu. Jeśli bohaterowie odwiedzą jakieś konkretne miejsce w wiosce, możesz zaznaczyć je na mapie.

Gdy stworzysz miasto lub miasteczko, również musisz naszkicować najważniejsze drogi lądowe i wodne oraz otaczający osadę teren. Narysuj przebieg murów i zaznacz wszystkie miejsca, które na pewno będą potrzebne: twierdzę władcy, ważne świątynie itp. W przypadku miast zaznacz wewnętrzne mury i pomyśl o charakterze każdej z dzielnic. Możesz nadać tym dzielnicom nazwy odzwierciedlające ich charakter, przy okazji mówiące także o profesjach zamieszkujących je mieszkańców (Plac Garbarzy, Ulica Świątynna), położeniu (Górka, Nadrzecze) lub najważniejszym miejscu (Dzielnica Lordowska).

Im większa jest dana osada, tym bardziej prawdopodobne, że dużą władzę mają w niej też inne osoby i organizacje. Nawet na wsi popularna osoba – mądry starzec bądź lubiany rolnik – może mieć większe wpływy niż wyznaczony rządcą, a mądry rządcą na pewno nie będzie chciał wejść z takim człowiekiem w konflikt. W mieście lub miasteczku taka sama władza może spoczywać w rękach kapłanów ważnej świątyni, niezależnej od rady miasta gildii lub pojedynczej osoby, która swoje wpływy zyskuje dzięki magii.

OBRONA

Żołnierze, zarówno zawodowi, jak i obywatelska milicja, pełnią w każdej osadzie dwie funkcje: są odpowiedzialni za obronę osady przed zewnętrznymi zagrożeniami, jak bandyci czy łupieżcy, oraz utrzymują porządek wewnątrz osady. W największych miastach funkcje te rozdzielono między dwie grupy oddziałów (strażników i wartowników). W wielu miastach zarządzający szlachcic ma jeszcze oddziały własnych żołnierzy, którzy odpowiedzialni są za obronę samej fortecy. Tacy żołnierze często sami mają szlacheckie pochodzenie.

Liczba zawodowych żołnierzy zależy od wielkości i rodzaju osady. Jeśli w wiosce w ogóle stacjonują zawodowi żołnierze, nie ma ich tam więcej niż dwudziestu pięciu. Miasta i miasteczka mogą mieć zaledwie jednego żołnierza na stu mieszkańców i maksymalnie dwóch w najbardziej niebezpiecznych dzielnicach o wysokiej przestępczości.

Za wyjątkiem dużych miast, wartownicy lepiej nadają się do radzenia sobie z zakłóceniami porządku niż do walki z przestępczością. Dociekliwi, którzy specjalizują się w rozwiązywaniu tajemnic, zdarzają się bardzo rzadko, więc wartownicy najczęściej oferują nagrody za rozwiązanie zagadek lub przyprowadzenia przestępców – dla poszukiwaczy przysgod jest to okazja, by udowodnić swoją wartość!

HANDEL

Nawet w małych wioskach bohaterowie mogą znaleźć sprzęt, którego potrzebują w trakcie swoich przygod. Prowiant, namioty, plecaki i prosta broń są powszechnie dostępne. Wędrowni kupcy sprzedają broń, broń i bardziej specjalistyczny ekwipunek. W większości wsi znajdują się zajazdy, gdzie podróżni mogą zaspokoić podstawowe potrzeby ciepłego posiłku i miękkiego łóżka, nawet jeśli ich jakość do najwyższych nie należy. Kiedy bohaterowie zatrzymają się w jakiejś osadzie, by odpocząć i uzupełnić zapasy, daj im odczuć nieco lokalnego kolorytu (na przykład wymyśl nazwę zajazdu, gdzie spędzają noc), a potem przejdź dalszej części przygody.

Handel z innymi osadami, w tym miastami i miasteczkami, jest bardzo istotny nawet dla najmniejszych wiosek. Kupcy regularnie odwiedzają wioski, sprzedając miejscowym potrzebne i luksusowe rzeczy, zaś każdy dobry handlarz ma bogatą sieć kontaktów w całym regionie. Jeśli bohaterowie mają magiczny przedmiot na sprzedaż, w miasteczku jest albo wkrótce się pojawi wędrowny kupiec, który ich od tego przedmiotu uwolni. To samo tyczy się egzotycznych przedmiotów codziennego użytku: żaden z wieśniaków nie wyrabia jedwabnych lin ani ich nie używa, ale kupcy

podróżujący między największymi miastami na pewno mają je wśród swoich towarów.

Wędrowni kupcy dostarczają też świetnej okazji do wprowadzenia punktów zaczepienia fabuły, kiedy bohaterowie ubijają z nimi interesy. Jako że kupcy poruszają się po drogach, które nie są tak bezpieczne jak kiedyś, zawsze wynajmują oni do ochrony wyszkolonych strażników. Poza towarami kupcy przekazują też między miastami informacje, które czasem obejmują opisy sytuacji aż proszących się o interwencję poszukiwaczy przygód.

Tacy kupcy nie są jednak w stanie dostarczyć specjalistycznych usług. Jeśli bohaterowie szukają biblioteki, doświadczonego mędrca, trenera potrafiącego zaopiekować się znalezionymi gryfami i jajami lub architekta potrafiącego zaprojektować zamek, powinni zapomnieć o wioskach i udać się do dużego miasta. Takie usługi są dla ekonomicznej strony gry mniej istotne niż magiczne przedmioty i inne towary, więc powinieneś unikać sytuacji, kiedy dla wygody graczy postępujesz wbrew zdrowemu rozsądkowi.

Oczywiście podróżowanie daleko poza rodzinne strony jest dla bohaterów jak najbardziej naturalne. Kiedy znajdują się w Spiszowym Mieście nie powinni mieć kłopotu z zakupem nawet najdroższych przedmiotów magicznych. Jeśli nie będzie to zaburzało płynności gry, masz prawo oczekiwać, że w miarę awansu na wyższe poziomy i obracania coraz większymi sumami pieniędzy bohaterowie będą podróżować do dużych miast, by załatwiać tam swoje interesy.

GOSPODAROWANIE MAGICZNYMI PRZEDMIOTAMI

Zazwyczaj podczas przygód bohaterowie znajdują magiczne przedmioty, które są na wyższym niż oni poziomie. Takie przedmioty dają dużo radości, a bohaterowie mają silną motywację, by je zatrzymać i ich używać. W miarę zdobywania kolejnych poziomów bohaterowie mogą wymieniać posiadane przedmioty na te, które znaleźli - zbrojny, który znajdzie *plamienny miecz* +3 nie będzie chciał już walczyć *magicznym mieczem* +2.

W takiej sytuacji postacie zazwyczaj sprzedają stare przedmioty - jest to nieco bardziej opłacalne niż wykorzystanie rytuału Odczarowania magicznego przedmiotu, ponieważ nie muszą wtedy ponosić kosztów składników. Kupiec, pośrednik lub paser kupuje od bohaterów przedmioty za jedną piątą ich wartości, licząc na znaczny zysk ze sprzedaży (na ogół po cenie wyższej niż wartość przedmiotu). Kupcy miewają często problemy ze znalezieniem nabywców na takie przedmioty, ale potencjalny zysk wart jest ponoszonego ryzyka.

Bohaterowie mogą wykorzystywać skarby pieniężne oraz złoto uzyskane ze sprzedaży przedmiotów, by nabywać inne magiczne sprzęty. Bohaterowie nie mogą jednak wytwarzać przedmiotów o poziomie wyższym niż oni sami i rzadko mogą sobie pozwolić na zakup przedmiotów o poziomie znacznie przekraczającym ich własny. Bardziej opłaca im się odprawiać rytuał Zaczarowania magicznego przedmiotu na przedmiotach o takich samych jak oni lub niższych poziomach, niż kupować takie przedmioty od kupców, pośredników i paserów, ponieważ ci zazwyczaj naliczają sobie 10-40 procentową marżę od wartości danej rzeczy.

Jeśli jednak bohaterowie będą potrzebować przedmiotu o poziomie wyższym niż ich własny, muszą udać się do kupców.

Możesz postanowić, że w twoim świecie nie można sprzedawać ani kupować magicznych przedmiotów. Bohaterowie będą musieli wtedy polegać całkowicie na rytuałach, zastępując nimi proces kupna i sprzedaży. Z materiału pozostającego po odczarowaniu przedmiotów będą musieli odzyskać drogie komponenty potrzebne do odprawienia rytuału Zaczarowania nowego przedmiotu. Jeśli chcesz, by bohaterowie nie mieli żadnej innej opcji poza tymi rytuałami, możesz zdecydować o usunięciu kosztu rytuału Odczarowania, co uczyni go skutecznym odpowiednikiem sprzedaży.

Możesz też pójść w drugą stronę i zmniejszyć ceny magicznych przedmiotów, czyniąc przez to targowiska bardziej atrakcyjnymi niż rytuały. Możesz zdecydować o usunięciu losowej marży lub zmienić ją tak, by dać bohaterom szansę na kupienie jakiegoś przedmiotu za cenę niższą od normalnej. Na przykład, kiedy standardowo rzucasz 1k6, by wyznaczyć wysokość marży, ustal, że 1 oznacza, iż przedmiot kosztuje 10% mniej niż jest wart, 2 oznacza, iż dostępny jest po cenie równej swej wartości, a wynik 3-6 oznacza 10-40 procentową marżę. Na rynku dostępnych jest wiele przedmiotów, więc czasem bohaterom może udać się zrobić dobry interes.

ORGANIZACJE

Świątynie, gildie, tajne stowarzyszenia, uczelnie i zakony są potężnymi organizacjami mającymi wpływ na społeczeństwo każdej osady. Czasem ich wpływ rozciąga się na liczne miasta, zastępując daleko sięgającą władzę polityczną, która znikła wraz z upadkiem imperiów. Organizacje mogą też odgrywać znaczącą rolę w życiu bohaterów graczy, ponieważ mogą być ich patronami, sojusznikami lub wrogami tak samo jak pojedynczy PN. Kiedy bohaterowie wstępują do takich organizacji, stają się częścią większej i potężniejszej całości, co może zapoczątkować przygody w dalekich częściach świata.

RELIGIA

Świątynie i zakony należą do najważniejszych i najbardziej wpływowych organizacji na świecie. Prawdopodobnie będą miały one bezpośredni wpływ na wszystkie postacie korzystające z boskich źródeł mocy, nawet pomimo faktu, że kapłani i paladyni działają jako wolni strzelcy niezależni od tych organizacji.

Chociaż wiara w panteon bogów jest powszechna, nie powstały żadne ogólnosiwiatowe struktury wyznaniowe. Świątynia Bahamuta w jednym mieście nie jest powiązana ze świątyniami tego boga w innych miastach, a każda z nich ma też inne rytuały i nieco inaczej interpretuje przykazania swojego boga.

W większości świątyń oddaje się cześć więcej niż jednemu bogu, a więc świątynia, w której ołtarz Bahamuta stoi obok ołtarza Moradina, maluje nieco inny obraz Platynowego Smoka niż taka, gdzie jest on czczony wraz z Erathis. W pierwszym przypadku podkreślona została dawana przez niego ochrona - Bahamut i Moradin będą przedstawiani jako obrońcy swoich wyznawców. W drugim przykładzie Bahamut będzie bardziej przypominał boga, który wydał wojnę złu, by pomóc w rozwoju cywilizacji.

W Świątyni na Górze Celestia jednocześnie oddaje się cześć Bahamutowi, Moradinowi i Kordowi, ponieważ uważa się, że dzielą oni to boskie dominium. W wiejskich świątyniach ołtarz Bahamuta stoi obok ołtarzy Moradina i Pelora, a odprowadzane rytuały mają wyblagać u bogów ochronę zarówno wioski, jak i pól. Świątynia w Jasnym Mieście poświęcona jest Pelorowi, Erathis i Ioun, ponieważ wszyscy związani są różnymi aspektami cywilizacji i życia w mieście. Przydrożne kapliczki budowane przy szlakach handlowych poświęcone są dla odmiany bogom dróg i dzikich miejsc - Avandrze, Melorze i Sehanine. Świątynia Przeznaczenia to miejsce kultu trzech bogów związanych z przeznaczeniem: panience Avandrze, bogini szczęścia; matronie Ioun, bogini przepowiedni oraz wiedźmie Kruczej Królowej, której zadaniem jest przecinanie nici ludzkiego życia. Świątynie eladrinów (a czasem także elfów) posiadają ołtarze poświęcone Corellonowi i Sehanine - niektóre z nich mają zaś gołe ołtarze, gdzie nie składane są żadne dary, za wyjątkiem miejsca dla Lolth, kiedy już w końcu pogodzi się z innymi bogami ze swojej rodziny.

W świątyniach w świecie D&D nie ma określonych konkretnych godzin, w których świadczony są religijne usługi. Świątynie są przez cały czas otwarte i bez przerwy coś się w nich dzieje. Kapłani odprowadzają codzienne rytuały, których wymagają bogowie, dla każdego z nich przy oddzielnym ołtarzu. Wyznawcy przychodzą z dziećmi, chorymi członkami rodzin i żywym inwentarzem, by otrzymać błogosławieństwo kapłanów, a także zmagają własne modlitwy i składają ofiary w podziękę za przychylność bogów. Wyznawcy stoją lub klęczą na dużej otwartej przestrzeni. W czasie świąt tłumy zapełniają każdy zakamarek świątyni, czasem nawet na cały dzień. Takie święta są w równym stopniu wydarzeniami towarzyskimi, jak i religijnymi, w czasie których słowa modlitw giną nieraz we wrzawie rozmów.

Na religijnej podbudowie działają też inne organizacje. Zakony rycerzy poświęcone Bahamutowi lub Bane'owi, uczenie poświęcone Ioun, organizacje społeczne poświęcone Erathis, stowarzyszenia pomagające podróżnikom poświęcone Avandrze, gildie rzemieślników wyznające Moradina oraz sekretne stowarzyszenia zabójców poświęcone Zehirowi mają wpływ w miastach i miasteczkach całego świata.

INNE ORGANIZACJE

Oczywiście nie wszystkie organizacje zbudowane są na fundamentach religijnych. Zakony rycerskie tworzone są pod patronatem szlachty. Naukowcy o podobnych poglądach specjalizujący się w tej samej dziedzinie zbierają się na uczelniach. Zajazdy w różnych miasteczkach tworzą nieformalne sieci i społeczności pomagające podróżnikom. Kupcy i rzemieślnicy zakładają gildie, by walczyć o swoje interesy u zarządców miast i nadzorować szkolenie pomocników. W mrokach i bocznych alejkach wszystkich osad działają też różnorodne organizacje przestępcze.

Chociaż czarodzieje nie są zbyt liczni, w każdym dużym mieście można znaleźć stowarzyszenie osób odprowadzających tajemne rytuały, magów znających proste zaklęcia, naukowców zainteresowanych kwestiami związanymi z magią, ale także

prawdziwych czarodziejów. Takie organizacje mogą być bogatym źródłem zasobów dla bohaterów będących czarodziejami lub czarnoksiężnikami, miejscem, gdzie mogą oni znaleźć mentorów lub nabyć rytuały. Reprezentują one konkretne magiczne tradycje, co przejawia się w unikalnych zaklęciach, rytuałach, atutach i ścieżkach archetypowych. Przykładem może być Spiralna Wieża - religijna organizacja poświęcona Corellonowi, która naucza tajemnej magii w faerycznej tradycji i wprowadza czarodziejów na konkretną ścieżkę archetypową (opisaną w *Podręczniku gracza*). Zakon Złotego Wywerna jest luźnym stowarzyszeniem osób władających magią, które wykorzystują swoje talenty w celach militarnych. Czarodzieje Złotego Wywerna podążają ścieżką archetypową bitewnego maga i wybierają atuty, takie jak na przykład dokładne zaklęcie.

Organizacje militarne mogą pomagać wszystkim postaciom, zwłaszcza tym korzystającym z mocy bojowej - zbrojnym, dowódcom, łowcom i łotrzykom. Takie postacie mogą być weteranami dawniej pracującymi w charakterze wartowników lub strażników miejskich, członkami szlacheckiej świty lub kompanią najemników podróżującą z miasta do miasta i oferującą swoje usługi zainteresowanym. Zakony rycerskie również wysyłają swoich członków w misje w celu wypełnienia zadań dla zakonu, co dobrze wpasowuje się w tryb życia poszukiwaczy przygód.

Gangi, gildie, kultury i tajne stowarzyszenia mogą być ciekawymi przeciwnikami, zwłaszcza w kampaniach rozgrywanych na terenach miejskich. Postacie mogą się udać w pogoń za pojedynczym wrogiem, którego chcą doprowadzić przed oblicze wymiaru sprawiedliwości, lecz nagle okazuje się, że to oni są celem polowania zabójców należących do tej samej gildii o obiekt ich poszukiwań. Ni z tego, ni z owego rozpoczyna się dla nich przygoda większa niż się spodziewali, w której muszą stawić czoła kryminalnemu podziemiemu uważającemu ich za swoich śmiertelnych wrogów.

KRĘGI TELEPORTACJI

Elementem dużych miast, który pozwala im umocnić się na ważnej pozycji zajmowanej w gospodarce fantastycznego świata, są trwałe kręgi teleportacji. Rytuały, takie jak Połączony portal i Portal międzyplaszczynowy, nie mogłyby zostać bez nich odprawione. Kręgi teleportacji najczęściej umiejscowione są w świątyniach (zwłaszcza Ioun, Avandry i Erathis), na uniwersytetach, w głównych siedzibach tajemnych organizacji i w najważniejszych punktach miast. Ze względu na to, że kręgi teleportacji pozwalają dostać się do miasta, na ogół mają one zapewnioną zarówno magiczną, jak i fizyczną ochronę.

Kiedy tworzysz miasto w świecie fantasy, zastanów się, jakie kręgi teleportacji można w nim umieścić, i które z postaci znających rytuał Połączony portal mogą o nich wiedzieć. Jeśli bohaterowie zazwyczaj wracają do swojej bazy wypadowej przez krąg teleportacji, możesz go wykorzystać jako punkt zaczepienia jakiegoś wątku twojej kampanii. Co zrobią bohaterowie, kiedy po dotarciu do kręgu teleportacji zobaczą, że wszystkie magiczne pieczęcie zostały złamane, a strażnicy leżą w kałużach krwi? A może bohaterowie trafią do kręgu w Świątyni w Jasnym Mieście akurat w trakcie sprzeczki pomiędzy dwoma skłóconymi kapłanami?

FANTASTYCZNE OSADY

W magicznym świecie gry D&D większość osad stosuje się do opisanych wcześniej zasad – jednak wiele jest fantastycznych wyjątków: miast, w których magia albo potwory odgrywają ważną rolę w rządach, obronie, handlu albo organizacjach. Różne rasy mogą również inaczej organizować swoje osiedla, a te warianty mogą pomóc wprowadzić fantastyczny nastrój do miejsc, które odwiedzają twoi gracze.

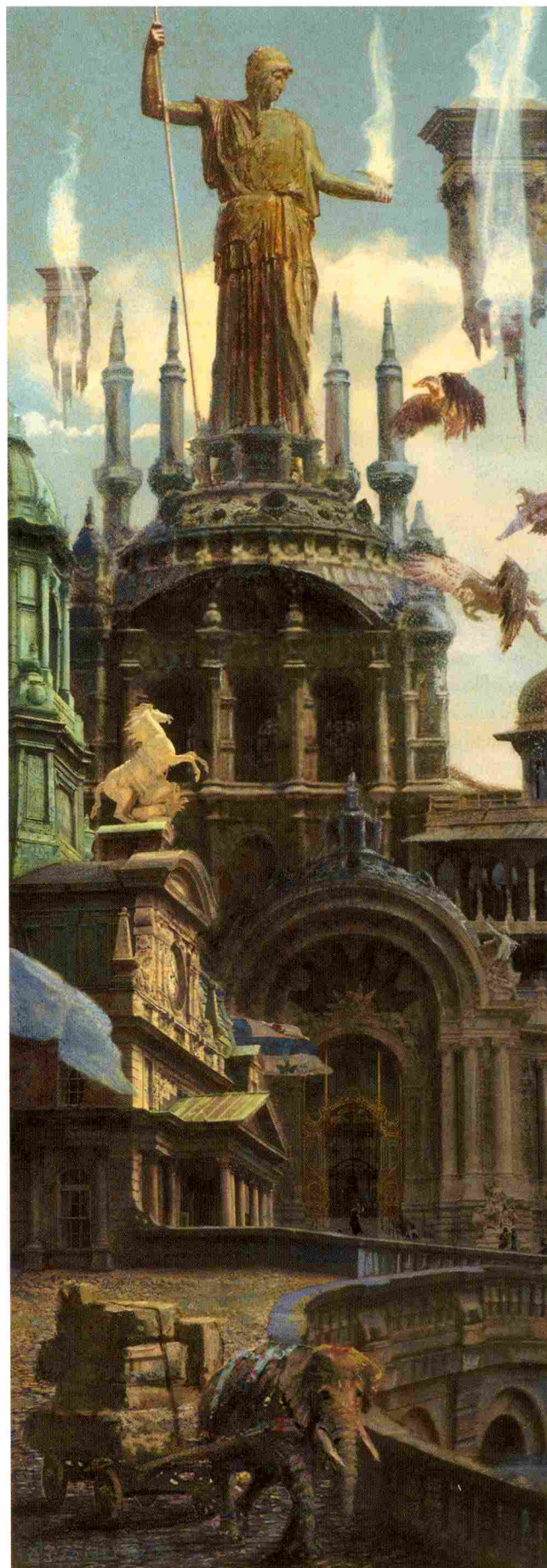
Miasto może być rządzone nie przez szlachcica, będącego jedynie utytułowanym arystokratą, ale przez czarodzieja – być może byłego poszukiwacza przygód – władającego magicznymi mocami, przy których osobisty oddział wojskowy jest niepotrzebny. W takim miejscu rytuały i pomniejszych magiczne przedmioty mogą być łatwo dostępne – lub czarodziej może surowo ograniczać magię, która mogłaby stanowić wyzwanie dla jego władzy.

Kapłan, paladyn, anioł albo półbóg mogą zaprowadzić w mieście teokrację, w której religijne przykazania są równe prawom cywilnym. W zależności od władcy teokracja może być bardzo przyjaznym albo nieprzyjaznym miejscem do życia lub odwiedzin.

Co stanie się, jeśli smok spróbuje przejąć kontrolę nad miastem? Albo gdy łupieżca umysłów potajemnie manipuluje baronem, kierując miastem według swoich tajemniczych zamierzeń? Co będzie, jeśli władca jest liczem albo wampirem, który obsadza nieumarłymi ważne stanowiska?

Jak sugerują te przykłady, nie każda osada w świecie D&D jest jasnym punktem we wszechobecnej ciemności – niektóre są częścią ciemności. Hobgobliny i drowy są równie cywilizowane, co ludzie, ale ich miastami to koszmarnie tyranie, gdzie inne rasy są jedynie niewolnikami. Nawet zwyczajne miasteczko może być miejscem mrocznym i niebezpiecznym, jeśli jego władca jest czcicielem Asmodeusza albo po prostu nieubłaganym autokratą. Odwiedziny w takim miejscu są same w sobie przygodą, a możesz również stworzyć całą kampanię, w której bohaterowie są przestępcami albo rebeliantami w takim miejscu i starają się uwalniać niewolników i obalić tyrana.

Nawet w fantastycznej osadzie nie powinno być wiele postaci niezależnych, które mają klasy z *Podręcznika gracza*. Bohaterowie graczy są wyjątkowi – między innymi dlatego, że mają klasy i zdobywają poziomy poprzez poszukiwanie przygód. Większość mieszczan to pierwszopoziomowi poplecznicy lub inni niskopoziomowi przedstawiciele swoich ras, zaczerpnięci z *Księgi potworów* lub stworzeni przy pomocy wskazówek z rozdziału 10. Kapłani w świątyni to zwykli ludzie, którzy znają rytuały – albo nie. Wioskowy magik może być człowiekiem magiem z *Księgi potworów*, znającym proste zaklęcia i rytuały. Niech klasy należą się tylko wyjątkowym i ważnym BN, zwłaszcza patronom i złoczyńcom.



Między cywilizowanymi obszarami świata rozciągają się setki kilometrów niebezpiecznej dziczy. Po opuszczeniu względnie bezpiecznych miast i miasteczek bohaterowie szybko trafiają do krainy wrogich potworów i bandytów. Nawet jeśli do pokonania mają zaledwie kilka kilometrów między wioską a pobliskimi podziemiami, to nie mogą pozwolić sobie na zignorowanie niebezpieczeństw czyhających w dziczy.

Obszary dziczy dzielą się na trzy kategorie. Niegdyś zamieszkane rejony, na które powrotem wdarła się natura – porośnięte lasem, wciągnięte w bagna lub obrócone w ruinę przez pustynny wiatr i piasek. Z dawniej ruchliwych dróg pozostały teraz zaledwie resztki bruku bez ładu walające się po ziemi. Nawet w czasach świetności wielkich imperiów krainy leżące między miastami były dzikie, a bezpieczeństwo na drogach zawodziewano licznym patrolom. W tej chwili ziemie te pełną są nawiedzanych przez potwory ruin, czasem będących pozostałościami tych starożytnych miast. Do odwiedzenia takich ruin poszukiwacze przygód mogą zachęcić różne zadania – poszukiwanie skarbów, zaginionych bibliotek i artefaktów albo próba potwierdzenia plotki o ocalałej osadzie położonej głęboko w dziczy.

Inne regiony nigdy nie były zamieszkane. Są to głównie trudne do zasiedlenia tereny: pustynie, góry, zamarznęta tundra, głęboka dżungla czy wielkie bagna. W takich miejscach nie ma ruin pozostałych po starożytnych imperiach, za wyjątkiem nieczęsto widywanych resztek po krótko istniejących osadach, których mieszkańcy musieli uznać wyższość otaczającej ich natury. W takich rejonach łatwiej jest natrafić na fantastyczny teren – magiczne jeziora lub miejsca, gdzie do głosu dochodzą wpływy Feerii, Zmroku i Chaosu Żywiołów zmieniające przyrodę w swoim pobliżu. Poszukiwacze przygód mogą natrafić na kuźnię zbudowaną przez ognistych archonów lub ośnieżoną górę oderwaną od ziemi i zawieszoną w powietrzu. Powierzone im zadanie może zmusić ich do poszukiwania źródła magicznej mocy na szczycie niedostępnej góry lub miasta, które według legendy pojawia się na pustyni raz na sto lat.

Trzeba wiedzieć, że nawet po upadku imperiów kolonizatorzy i odkrywcy wciąż starają się wyrwać dziczy kolejne obszary, próbując nieść światło cywilizacji i zakładać nowy królestwa i imperia. Największe miasta-państwa zakładają kolonie na granicach terenów pozostających pod ich wpływami, a odważni i twardzi osadnicy budują wioski na nieurodzajnych ziemiach, jeśli w pobliżu znajdują się złoża minerałów lub inne zasoby naturalne. Wyznawcy Erathis próbują okiełznać dziczy, a oddani Avandrze poszukują dających się zamieszkać kresów. Te niewielkie ośrodki cywilizacji rzucają zaledwie lekką poświatę na mrok otaczającej dziczy, ale mogą się one stać bazami wypadowym dla śmiałków, którzy mają jakiś powód, by się w tę dziczy zagłębić. Miasto-państwo może wysłać bohaterów z zadaniem znalezienia lub uratowania kolonii, z którą urwał się kontakt. Bohaterowie będący wyznawcami Erathis mogą się też zdecydować na samodzielne założenie kolonii.

POGODA

Dla bohaterów, którzy zapuszczą się w dziczy, pogoda może stać się jednym z najważniejszych zagrożeń. Może to być

po prostu mżący deszcz, który zasłoni im przeciwników, lub porywisty wiatr, który utrudni poruszanie się w walce. Oślepiający śnieg może utrudnić przeprawę przez górską przełęcz, a żywa burza może nagle zaatakować szukających schronienia podróżników. Są to zaledwie cztery przykłady na wykorzystanie pogody w trakcie przygody rozgrywającej się w dziczy.

Deszcz, mgła lub padający śnieg tworzą zakrywający teren (zob. strona 61). Mogą też tworzyć trudny teren na ziemi. Obmyślając spotkanie, weź pod uwagę pogodę tak jak inne utrudnienia w terenie.

Porywisty wiatr może stanowić w spotkaniu zagrażającą przeszkodę (zob. strona 86). Na wąskiej górskiej przestrzeni wiatr może być stałą siłą, która działa jak rzeczny prąd. Możesz też postanowić, że podmuchy wiatru będą pojawiały się od czasu do czasu (rzuć 1k4 w każdej rundzie, a 4 niech oznacza podmuch).

Oślepiający śnieg na zdradliwej górskiej przełęczy utrudnia spotkania będące próbami umiejętności. Może to zmusić PG do wykonywania testów Wytrzymałości co godzinę lub testów Akrobatyki, aby uniknąć poślizgnięcia się i otrzymania obrażeń.

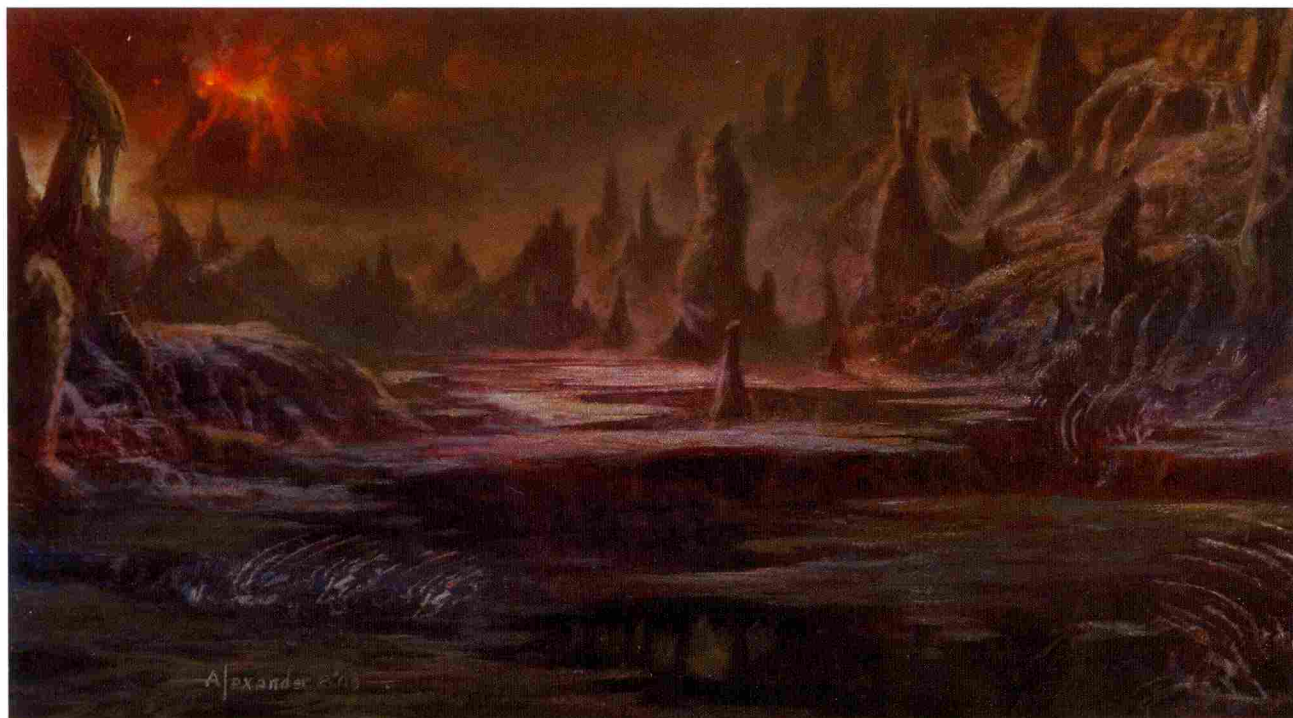
Żywa burza jest pałapką miotającą, zazwyczaj będącą pojedynczym zagrożeniem stanowiącym spotkanie. Co rundę atakuje ona błyskawicami, gromami i podmuchami wiatru. Na otwartym terenie PG nie mają możliwości znalezienia zasłony, zaś w sytuacjach, kiedy jest to możliwe, burza zmienia zasłony w dodatkowe niebezpieczeństwo, łamiąc gałęzie drzew lub odłamując kamienie z występów skalnych, pod którymi chowają się bohaterowie. Do przeciwdziałania należy między innymi test Natury, który pozwala przewidzieć niebezpieczeństwo i go uniknąć. Obrońcy mogą zastosować akcję wspomnienia kogoś, aby ochronić mniej wytrzymałe postacie przed działaniami burzy, dając tym postaciom premię do obrony przed atakami burzy.

Pogoda może też pełnić wyłączanie funkcję elementu narracji, który pomaga ci budować nastrój przygody lub spotkania. Stanowi ona ważną część opisu – gracze będą postrzegali twój świat jako bardziej prawdziwy, jeśli nie zapomnisz o zmieniającej się pogodzie w różnych porach roku. Pamiętaj jednak, że w danym momencie pogoda ma być taka, jak ty tego chcesz, i nie musisz kierować się tutaj zasadami prawdziwej meteorologii.

ZAGROŻENIA ZE STRONY PRZYRODY

Przygody w dziczy wiążą się też z jeszcze jednym niebezpieczeństwem – tym razem ze strony samej przyrody. Przygody w regionach podbiegunowych grożą odmrożeniami i wychłodzeniem, śmiałkowie podróżujący przez pustynię muszą liczyć się z morderczym upałem, a wspinający się po górach muszą wziąć pod uwagę ryzyko powiązane z przebywaniem na dużych wysokościach.

W świecie D&D magiczne katastrofy mogą zmienić całe regiony w bardzo niebezpieczne miejsca. Krainy Wrzeszczącej Śmierci wysysają życiowe siły z każdego, kto przekroczy jej granice, a pył z wulkanu Skuldan podsycanego przez ognistych tytanów może odebrać dech najtwardszym nawet poszukiwaczom przygód.



Test Wytrzymałości pozwala ustalić, jak dobrze dana postać radzi sobie z takimi niebezpieczeństwami. Każdy bohater przebywający w obszarze zagrożenia ze strony środowiska musi wykonywać test Wytrzymałości co osiem godzin. Po każdej porażce traci on jeden przyływ sił. Jeśli nie ma on już żadnych przyływów sił, traci liczbę punktów wytrzymałości równą jego poziomowi.

ST testu Wytrzymałości zależy od przygody. Poniżej przedstawiono kilka przykładowych wartości. Kiedy opracowujesz swoje własne zagrożenia ze strony środowiska, skorzystaj z tabeli „Stopień Trudności i obrażenia według poziomu” (strona 42) i zaufaj zdrowemu rozsądkowi.

Sytuacja	ST testu Wytrzymałości
Fatalna pogoda	20
Duża wysokość	21
Bardzo duża wysokość	26
Zimno	22
Bardzo zimno	26
Upał	22
Wielki upał	26
Wszechobecny dym lub pył	26
Wszechobecna energia nekromancji	31

Jeśli bohaterowie zatrzymają się na długi odpoczynek, nie wychodząc z obszaru zagrożenia ze strony środowiska, odzyskują przyływy sił stracone w walce, ale nie odzyskują tych straconych w wyniku nieudanych testów Wytrzymałości. W czasie sześciu godzin stanowiących długi odpoczynek bohaterowie otrzymują premię +2 do testów Wytrzymałości, ponieważ ich organizmy wypoczywają, a nie wysilają się.

Jeśli jednocześnie pojawiają się dwa zagrożenia ze strony środowiska (na przykład bohater wspina się podczas burzy

śnieżnej), wymagane jest wykonanie testu Wytrzymałości dla każdego z nich.

GŁÓD, PRAGNIENIE I BRAK POWIETRZA

Jeśli chodzi o brak jedzenia, wody i powietrza, zastosowanie ma reguła trójki. W normalnej sytuacji postać może wytrzymać trzy tygodnie bez jedzenia, trzy dni bez picia i trzy minuty bez powietrza. Po przekroczeniu takiej granicy czeka ją ważny test Wytrzymałości.

Po zakończeniu każdego z tych okresów (trzech tygodni, trzech dni lub trzech minut) bohater musi zaliczyć test Wytrzymałości o ST 20. Udany test pozwala zyskać jeden dzień (w przypadku głodu lub pragnienia) lub jedną rundę (w przypadku braku powietrza). Po tym czasie wykonywany jest test o ST 25, następnie o ST 30 i tak dalej.

Po nieudanym teście bohater traci jeden przyływ sił i musi wykonać kolejny test. Jeśli nie ma już przyływów sił, otrzymuje obrażenia równe swojemu poziomowi.

W sytuacjach wymagających wysiłku, takich jak walka, znacznie trudniej poradzić sobie bez powietrza. Na przykład postać wstrzymująca oddech w czasie podwodnej walki musi wykonać test Wytrzymałości o ST 20 na koniec każdej rundy, w której otrzymuje obrażenia.

Podobnie jak w przypadku zagrożeń ze strony środowiska, bohater nie odzyskuje przyływów sił straconych ze względu na głód, pragnienie czy brak powietrza, dopóki nie zje posiłku, nie napije się lub nie zacznie ponownie oddychać.

Bohater, który ma 0 lub mniej punktów wytrzymałości i pozostaje pod wpływem tych efektów, nadal otrzymuje obrażenia zgodnie z powyższym wzorem, dośmierci lub zostanie wskrzeszenia.

Świat położony jest w wyjątkowym miejscu w centrum wszechświata. Jest on areną, na której za pomocą swoich śmiertelnych i nieśmiertelnych sług bogowie toczą konflikty z pradawnymi albo ze sobą nawzajem. Świat otaczają jednak także inne płaszczyzny egzystencji, pobliskie wymiary, skąd pochodzą ponoć niektóre rodzaje mocy i gdzie mieszkają potężne istoty, jak demony, diabły czy bogowie.

Przed powstaniem świata wszechświat podzielony był na dwie części: Astralne Morze i Chaos Żywiołów. Niektóre legendy mówią, że kiedyś były one jednością, ale tego nie mogą potwierdzić nawet bogowie, ponieważ pochodzą oni z Astralnego Morza.

ASTRALNE MORZE

Astralne Morze dryfuje ponad światem - jest oceanem srebrzystego płynu, pod którego płytkimi wodami widoczne są gwiazdy. Tafle połyskującego gwiazdnego światła rozchylają się niczym koronkowe zasłony, ukazując dominia - domostwa bogów pływające po Astralnym Morzu jak wyspy. Nie wszyscy bogowie żyją w dominiach - pałac Letherna Królowej Kruków znajduje się w Zmroku, a Lolth mieszka w Demonicznych Otchłaniach położonych w Otchłani. Avandra, Melora i Torog wędrują po świecie, a Sehanine i Vecna podróżują po całym kosmosie.

Arvador jest krainą naturalnego piękna i mistycznej energii przypominającą Feerię. Mieszka w niej Corellon, a czasem także Sehanine. Arvador wydaje się należeć jednocześnie do Feerii i Astralnego Morza, a od podróźników słyszano, że można dostać się tam przez obydwie te płaszczyzny.

Jasne Miasto Hestavar jest wielką metropolią, w której mieszkają Erathis, Ioun i Pelor. Potężni mieszkańcy wszystkich płaszczyzn przybywają do Jasnego Miasta, aby kupić lub sprzedać egzotyczne towary.

Tytherion, zwany Wieczną Nocą, jest mrocznym dominium, gdzie zamieszkali Tiamat i Zehir. Do najciemniejszych głębi tej krainy nie dostają się żadne promienie światła, a w jej dzikich obszarach grasują smoki i węże.

Żelazna Forteca Chernoggar jest twierdzą Bane'a położoną na Astralnym Morzu. Jak sama nazwa wskazuje, jest to potężna twierdza wykonana z przeżartego rdzą żelaza, która cieszy się opinią odpornej na wszelkie ataki. Pomimo tego, Gruumsh zdomował się na polu wiecznej bitwy znajdują-

SIGIL, MIASTO DRZWI

Gdzieś pomiędzy płaszczyznami, z dala i od Astralnego Morza, i od Chaosu Żywiołów, wiruje Miasto Drzwi, tętniąca życiem metropolia Sigil. Międzysferyczny handel kwitnie na jego ulicach, czemu sprzyja olbrzymia liczba portali wiodących do i z wszystkich znanych zakątków wszechświata - a wiele takich zakątków pozostało jeszcze do poznania. Władcą Miasta Drzwi jest tajemnicza Pani Bólu, której natura jest przedmiotem niekończących się domysłów.

cym się za murami fortecy i tam czeka na dogodną okazję, by zmieść ją z powierzchni Morza. Nieśmiertelni wojownicy co dzień walczą i giną w wojnie między tymi dwoma bogami, każdego zmierzchu ponownie odradzając się do życia.

Celestia jest niebiańskim królestwem Bahamuta i Moradina. Bardzo dużo czasu na górzystych zboczach tej krainy spędza również zaprzyjaźniony z tymi bogami Kord, ale jego wybuchowy temperament nie pozwala mu nazwać tego miejsca domem. Po odsłonięciu zasłony skrywającej wejście do Celestii podróżnicy stają u podnóża wielkiej góry, za którą widać łańcuchy górskie rozplywające się w srebrnej mgle.

Dziewięć Piekieł jest domem Asmodeusa i diabłów. Ta płaszczyzna jest ciemnym i ognistym światem składającym się z jaskiń o wielkości kontynentów, którymi władają wojujący ze sobą książęta, choć ostateczną władzę sprawuje nad nimi rządzący żelazną ręką Asmodeus.

CHAOS ŻYWIOŁÓW I OTCHŁAŃ

U podstaw świata kłębi się Chaos Żywiołów, przypominający wieczną burzą ścierających się żywiołów - ognia i błyskawic, ziemi i wody, trąb powietrznych i żywych gromów. W przeciwieństwie do bogów, którzy pochodzą z Astralnego Morza, pierwszymi mieszkańcami Chaosu Żywiołów byli pradawni, istoty zrodzone z czystej mocy żywiołów. Ukształtowali oni świat z pierwotnego materiału pochodzącego z Chaosu Żywiołów, ale gdyby pozwolono znowu dojść im do władzy, rozdarliby go oni na strzępy i przywrócili do tej pierwotnej postaci. Bogowie nadali światu trwałość, która jest dla pradawnych czymś zupełnie obcym.

Chaos Żywiołów jest w miarę płaską płaszczyzną, po której podróżnicy mogą się poruszać, ale krajobraz poprzecinany jest rzekami błyskawic, morzami ognia, ruchomymi masami ziemi, górami lodu i innymi tworamipowstałymi z czystych żywiołów. Możliwe jest jednak powolne przedostanie się na niższe warstwy Chaosu Żywiołów. Na jego dnie znajduje się dziki wir wodny, który schodząc w dół, staje się coraz ciemniejszy i coraz bardziej śmiertcionośny.

Na końcu tego wiru znajduje się Otchłań, kraina demonów. Tharizdun, Bóg w Łańcuchach, umieścił w sercu Chaosu Żywiołów okrucz czystego zła - to właśnie za ten bluźnierczy czyn został uwięziony przez innych bogów (ta historia opowiedziana jest bardziej szczegółowo pod hasłem „Demon” w Księdze Potworów). Otchłań jest tak entropijna jak Chaos Żywiołów, w którym ją umieszczono, ale jest ona miejscem wrogim, podczas gdy reszta Chaosu Żywiołów jest po prostu pozbawiona ładu.

ŚWIAT I JEGO ODBICIA

Świat nie ma jednej konkretnej nazwy, ale ci, którzy mieli potrzebę znalezienia mu jakiegoś imienia, nadali mu bardzo wiele mniej lub bardziej poetyckich nazw. Niektóre z nich to: Stworzenie, świat środkowy, świat naturalny, świat stworzony, a nawet Pierwsze Dzieło.

Pradawni stworzyli świat z czystych materiałów pochodzących z Chaosu Żywiołów, a bogowie patrzący na to dzieło z Astralnego Morza pełni byli podziwu. Bogowie są istotami mającymi wiele pomysłów i idei, więc uznali twórców pradawnych za rzecz wymagającą znacznych poprawek. Swoje wizje urzeczywistnili przy pomocy materii stworzenia, której obfitość dryfowała w kosmosie. Cały świat stał się pełen życia, rozbudzone żywioły zmieniły się w lądy i oceany, a rozproszone światło stało się słońcem, księżycem i gwiazdami. Bogowie dodali do astralnej esencji najmniejsze drobinki materii stworzenia, aby powołać do życia śmiertelników, którzy będą mogli zasiedlić świat i oddawać im cześć. W tym okresie spontanicznego tworzenia na świecie pojawiły się elfy, krasnoludy, ludzie i inne rasy. Pradawni byli wściekli, że bogowie wmieszali się w ich dzieło i rozpoczęli wojnę, która wstrząsnęła całym kosmosem. Bogowie wyszli z niej jednak zwycięsko i świat do dziś ma nadaną przez nich formę.

W trakcie nadawania światu kształtu pradawni uznali niektóre jego fragmenty za zbyt jasne i kolorowe, więc je odrzucili. Taki sam los spotkał elementy, które uznali oni za zbyt ciemne i mroczne. Te odrzucone fragmenty połączyły się ze sobą, tworząc odbicia kształtującego się świata. Kiedy bogowie dołączyli się do aktu tworzenia, do Feerii i Zmroku dotarły kolejne fale tego procesu, powodując powstanie istot będących odbiciem zamieszkujących świat śmiertelników. Świat narodził się więc razem z dwójką rodzeństwa: jasną Feerią i mrocznym Zmrokiem.

Zmrok jest mrocznym odbiciem świata. Styka się on ze środkowym

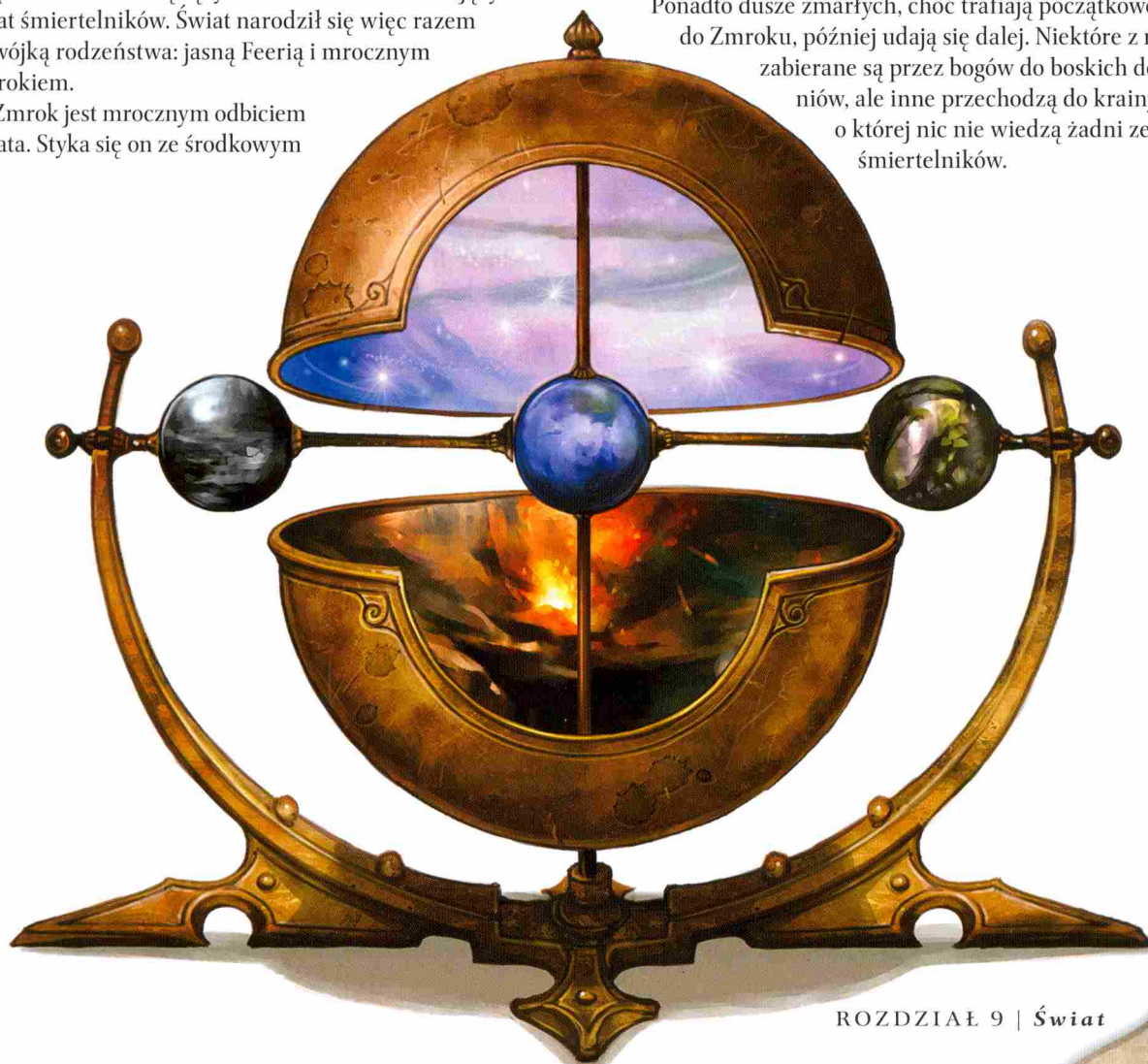
światem w miejscach pograżonych w najgłębszym cieniu, czasem rozlewając się na ten świat, a czasem wciągając nieszczęsnych podróżników w swoje ciemne objęcia. Zmrok nie jest całkowicie zły, ale wszystko ma w nim swoje mroczne i złowrogie odbicie. Kiedy istota śmiertelna umiera, jej duch wędruje najpierw do Zmroku, a dopiero potem spotyka swoje ostateczne przeznaczenie.

Feeria jest zaczarowanym odbiciem świata, przez które tajemna energia przepływa niczym strumieniem krystalicznie czystej wody. Żadne miejsce na świecie nie może równać się z pięknem i majestatycznością Feerii, zaś każda zamieszkująca tam istota obdarzona jest cudowną mocą.

POZA ŚWIATEM

Uczeni twierdzą, że istnieje coś poza opisanym tu wszechświatem - że jest jeszcze coś poza Astralnym Morzem i Chaosem Żywiołów. Dowodami na to twierdzenie są najdziwniejsze ze znanych istot, wynaturzone potwory, jak aboleth czy bełkocząca kula. Te stworzenia nie wydają się należeć do świata, a w miejscach, w których się osiedlają, dochodzi do zaburzeń rzeczywistości. To odkrycie każe mędrcom przypuszczać, że istnieje miejsce zwane Odległą Dziedzina, gdzie prawa rzeczywistości znacznie różnią się od tych panujących w znanym wszechświecie.

Ponadto dusze zmarłych, choć trafiają początkowo do Zmroku, później udają się dalej. Niektóre z nich zabierane są przez bogów do boskich domniów, ale inne przechodzą do krainy, o której nic nie wiedzą żadni ze śmiertelników.



Bóstwa świata D&D są potężne, ale nie wszechmogące, mądre, ale nie wszechwiedzące, znające cały świat, ale nie wszechobecne. Jako jedyne z istot zamieszkujących wszechświat składają się wyłącznie z esencji astralnej. Bogowie są istotami pełnymi myśli i ideałów i nie obowiązują ich ograniczenia mające zastosowanie do śmiertelników.

Ze względu na swoją astralną naturę bogowie mogą dokonywać czynów leżących poza zasięgiem osób śmiertelnych. Mogą pojawiać się w umysłach innych istot, objawiając im się w wizjach lub przemawiając we śnie, a nie przybierając przy tym formy fizycznej. Bogowie mogą pojawiać się w kilku miejscach naraz. Słyszą też modlitwy swoich wyznawców (co nie znaczy, że zawsze ich wysłuchują). Bogowie są też w stanie bez problemu przybrać postać fizyczną i robią to, jeśli zajdzie taka potrzeba - na przykład kiedy pyszałkowaci śmiałkowie na epickich poziomach zdecydowali się zaatakować ich w ich własnych dominiach. Bóstwa znajdujące się w fizycznej postaci mogą stać się celem ataku i zostać pokonane, co wiąże się dla nich ze strasznymi następstwami. Do zniszczenia boga nie wystarcza jednak wyłącznie celne trafienie jego fizycznej postaci za pomocą miecza lub zaklęcia. Bogowie ginęli zabici przez innych bogów (pierwszym takim zabójcą był Asmodeus), wielu nie wyszło też z życia ze starć z pradawnymi podczas wielkiej wojny. Śmiertelnik, który zdecydowałby się dokonać takiego mordu, musiałby odprawić niezwykle potężne rytuały, aby zamknąć boga w jego fizycznej postaci, a następnie stoczyć prawdziwie epicką walkę, by go w takiej postaci pokonać.

BOGOWIE

Bóstwo	Charakter	Obszary wpływu
Asmodeus	Zły	Władza, dominacja, tyrania
Avandra	Dobry	Zmiana, szczęście, handel, podróże
Bahamut	Praworządny dobry	Sprawiedliwość, honor, szlachetność, ochrona
Bane	Zły	Wojna, podbój
Corellon	Neutralny	Moce tajemne, wiosna, piękno, sztuka
Erathis	Neutralny	Cywilizacja, wynalazki, prawo
Gruumsh	Chaotyczny zły	Chaos, zniszczenie
Ioun	Neutralny	Wiedza, przepowiednie, umiejętności
Kord	Neutralny	Burze, siła, bitwy
Lolth	Chaotyczny zły	Pająki, cienie, kłamstwa
Melora	Neutralny	Dzicz, morze
Moradin	Praworządny dobry	Twórczość, rzemieślnicy, rodzina
Pelor	Dobry	Słońce, lato, wieś, czas
Królowa kruków	Neutralny	Śmierć, przeznaczenie, zima
Sehanine	Neutralny	Podstęp, księżyc, miłość, jesień
Tharizdun	Chaotyczny zły	Zagłada, szaleństwo
Tiamat	Zły	Bogactwo, skąpstwo, zemsta
Torog	Zły	Podmrok, uwięzienie
Vecna	Zły	Nieumarli, tajemnice
Zehir	Zły	Ciemność, trucizna, węże

Najpotężniejsi słudzy bogów są ich egzarchami. Niektórzy z egzarchów są aniołami, którzy swoją wierną służbą zasłużyli na awans na tę wysoką pozycję. Inni są dawnymi śmiertelnymi sługami, którzy zostali nagrodzeni za swoje wielkie czyny. Egzarchami Asmodeusa są diabły, zaś Bahamut i Tiamat nadali tę pozycję potężnym smokom. Każdy egzarch jest wyjątkowy i posiada umiejętności o wiele większe niż jakikolwiek anioł, śmiertelnik lub potwór.

ŻLI BOGOWIE

Dobrzy, praworządni dobrzy i neutralni bogowie opisani są w *Podręczniku gracza*. Nie umieszczono tam szczegółowego opisu bogów złych i chaotycznych złych, ponieważ przyjęto, że gracze traktują takie bóstwa i ich sługi jako wrogów. Przeciwnicy spotykani przez graczy w kampaniach mogą być jednak sługami złych bogów.

ASMODEUS

Asmodeus jest złym bogiem tyranii i dominacji. Władca Dziewięcioma Piekłami żelazną pięścią i zwinnym językiem. Hołd składają mu diabły oraz inne złe stworzenia, takie jak rakshasa, a złe diabły i czarownicy tworzą jego mroczne kultury. Jego zasady są surowe, a kary okrutne:

- ◆ Zdobądź władzę nad innymi, abyś mógł rządzić silną ręką jak robi to Władca Piekieł.
- ◆ Odplacaj złem za zło. Jeśli inni są dla ciebie dobrzy, wykorzystaj ich słabość dla własnych korzyści.
- ◆ Nie okazuj litości ani łaski tym, których pokonasz w drodze po władzę. Słabi nie zasługują na współczucie.

BANE

Bane jest złym wrogiem wojny i podbojów. Militarystyczne narody ludzi i goblinów służą mu i walczą w jego imię. Jego sługami są też źli wojownicy i paladyni. Swoim wyznawcom Bane mówi:

- ◆ Nie pozwól, by kiedykolwiek zawładnął tobą strach, a rozbudzaj za to strach w sercach swych wrogów.
- ◆ Niesubordynacja i nieposłuszeństwo zasługują na karę.
- ◆ Rozwiń swoje umiejętności walki do perfekcji, niezależnie od tego, czy jesteś potężnym generałem, czy samotnym najemnikiem.

GRUUMSH

Gruumsh jest chaotycznym złym bogiem zniszczenia, władcą hord łupieżczych barbarzyńców. Kiedy Bane każe ruszyć na podbój, Gruumsh prowadzi swoich wyznawców, by zabijali i rabowali. Jego najzarliwszymi wyznawcami są orki. Żywią one szczególną nienawiść do elfów i eladrinów, ponieważ Corellon wykuł jedno

z oczu Gruumsha. Jednooki bóg daje swoim wyznawcom proste rozkazy:

- ◆ Niszcz i rabuj.
- ◆ Miażdż słabych swoją siłą.
- ◆ Rób to, co chcesz, i nikomu nie daj się powstrzymać.

LOLTH

Lolth jest chaotyczną złą boginią cienia, kłamstw i pająków. Jej bronią są intrygi i zdrada, zaś jej kapłani nieprzerwanie sięją zamęt w stabilnym pod innymi względami społeczeństwie złych drowów. Chociaż Lolth jest boginią, a nie demonem, nazywana jest Demoniczną Królową Pająków. Swoich wyznawców naucza:

- ◆ Bądź gotów na wszystko, by zdobyć i utrzymać władzę.
- ◆ Walcz za pomocą podstępów i oszczerstw, a nie w bezpośrednim starciu.
- ◆ Wykorzystuj każdą okazję do zabicia elfa lub eladrina.

THARIZDUN

Tharizdun jest chaotycznym złym bogiem, który stworzył Otchłań. Nie wspomniano o nim w *Podręczniku gracza* ani w *Księdze potworów*, ponieważ mało kto wie o jego istnieniu. Nieliczne i rozproszone kultury skupiające obłąkanych wyznawców oddają mu cześć i nazywają go Bogiem w Łańcuchach lub Starszym Okiem Żywiolów. Tharizdun nie przemawia do swoich wyznawców, więc jego przykazania nie są znane, ale jego kultysty dowiadują się, by:

- ◆ Przekazywali moc Bogowi w Łańcuchach, aby mógł się z nich uwolnić.
- ◆ Odzyskiwali zaginione relikty i miejsca kultu poświęcone Bogowi w Łańcuchach.
- ◆ Dążyli do zniszczenia świata w oczekiwaniu na wyzwolenie Boga w Łańcuchach.

TIAMAT

Tiamat jest złą boginią bogactwa, chciwości i zazdrości. Jest patronką chromatycznych smoków i każdego, kto ceni bogactwo nad wszystko inne. Jej przykazania dla wyznawców to:

- ◆ Gromadź skarby, zdobywaj jak najwięcej i wydawaj jak najmniej. Bogactwo jest nagrodą samą w sobie.
- ◆ Niczego nie wybaczasz i nie pozostawiasz żadnego występku bez kary.
- ◆ Zabieraj innym wszystko, czego pragniesz. Jeśli ktoś nie potrafi obronić swojej własności, to nie jest godzien jej posiadać.

TOROG

Torog jest złym bogiem Podmroku, patronem strażników więziennych i katów. Popularny przesąd mówi, że kiedy jego imię zostaje wypowiedziane, spod ziemi wydostaje się Pełzający Król i wciąga nieszczęsnego gadułę do swojego królestwa, by uwięzić go i torturować przez całą wieczność.

Strażnicy więzienni i kaci modlą się do niego w głębokich jaskiniach i piwnicach, ale czczą go też mieszkańcy Podmroku. Swoim wyznawcom Torog mówi:

- ◆ Odnajdź miejsca ukryte głęboko pod ziemią i otaczaj je czcią.
- ◆ Rozkoszuj się sprawianiem bólu i traktuj ten ból jako hołd składany Torogowi.
- ◆ Bądź surowy dla tych, nad którymi masz władzę, i ograniczaj wolność tym, którzy mają jej za dużo.

VECNA

Vecna jest złym bogiem nieumarłych, nekromancji i tajemnic. Panuje nad tym, co ma pozostać tajemnicą i co ludzie chcą zachować w sekrecie. Hołd składają mu źli spiskowcy i magowie. Vecna nakazuje im:

- ◆ Nigdy nie zdradzaj wszystkiego, co wiesz.
- ◆ Znajdź w swoim sercu ziarno ciemności i pielęgnuj je. Znajdź je w sercach innych i wykorzystaj do własnych celów.
- ◆ Przeciwstawiaj się wyznawców innych bóstw, aby Vecna samodzielnie mógł rządzić światem.

ZEHIR

Zehir jest złym bogiem ciemności, trucizn i zabójców. Jego ulubionymi stworzeniami są węże. Najwyższą czcią otaczają go yuan-ti, którzy składają mu ofiary w dołach zamieszkałych przez masy wijących się węży. Wytyczne Zehira dla jego wyznawców to:

- ◆ Kryj się pod osłoną nocy, aby twoje czyny pozostały tajemnicą.
- ◆ Zabijaj w imieniu Zehira i czyni każde morderstwo ofiarą dla niego.
- ◆ Pokochaj trucizny i otaczaj się węzami.

ŚWIĘTE ZŁO

Bogowie źli i chaotyczni źli mają swoich kapłanów i paladynów tak jak inne bóstwa. W *Podręczniku gracza* moce postaci tej klasy są jednak zdecydowanie bardziej dopasowane do bohaterów o dobrym lub praworządnym dobrym charakterze. Twoi gracze mogą więc z niechęcią podejść do pomysłu grania paladynem Zehira dzierżącym broń rozbłyskującą jasnym światłem.

Możesz zmienić naturę takich mocy bez modyfikowania ich podstawowego działania, aby bardziej pasowały do sług złych bogów: możesz na przykład zmienić rodzaj modlitwy, aby kapłani i paladyni zadawali obrażenia nekrotyczne zamiast świetlistych. Modlitwa mająca osłepić ofiarę świętym światłem może zamiast tego przesłonić jej oczy nieprzeniknioną ciemnością. Święty ogień zadający wrogowi wtórne ogniste obrażenia może zmienić się w powłokę z kwasowego śluzu rozkładającego ciało lub fioletowy piekielny ogień mający taki sam efekt jak jego święty kuzyn.

Artefakty są wyjątkowymi magicznymi przedmiotami o własnych imionach, których stworzenia ani istnienia nie da się wyjaśnić normalnymi prawami magii. W przeciwieństwie do powszechnych magicznych przedmiotów artefakty stanowią ważną część tkanki świata i należą do historii wszechświata.

Artefakty mają poziom, ale nie mają ceny - nie można ich kupić ani stworzyć, a ich niespokojny charakter sprawia, że nie wywierają one długotrwałego wpływu na majątność postaci. Podobnie jak w przypadku standardowych magicznych przedmiotów, poziom artefaktu jest miarą siły jego właściwości, ale artefaktów nie dotyczą zasady dotyczące zwykłego magicznego sprzętu.

Artefakt nie może zostać stworzony, odczarowany ani zniszczony za pomocą normalnych środków skutecznych w przypadku innych magicznych przedmiotów. Zdobycie przez bohatera artefaktów (a nawet zatrzymanie odzyskanych artefaktów) jest regulowane całkowicie przez ciebie. Bohater może podjąć się zadania zdobycia artefaktu, którego istnienie jest potwierdzone lub podejrzewane, ale nawet w takiej sytuacji artefakt ten trafi ten do niego tylko, jeśli MP na to pozwoli.

Postać może też opracować metodę zniszczenia artefaktu, którego istnienie potwierdzono, jeśli uznasz, że jego zniszczenie wpasowuje się w twoją kampanię. Zniszczenie artefaktu powinno wymagać nadludzkiego wysiłku - artefakty są normalnie odporne na wszystkie rodzaje obrażeń i próby zmienienia swojej formy - a sposób niszczenia powinien być inny dla każdego artefaktu. Możesz na przykład zdecydować, że bohater pragnący zniszczyć *oko Vecny* musi rzucić się (wraz z *okiem* umieszczonym we własnej czaszce) do Rozpadliny Pyradon znajdującej się w głębinach Chaosu Żywiółów. Taką operację może natomiast przetrwać *dłoń Vecny*, jeśli ustalisz, że jej właściciel może zniszczyć ją wyłącznie poprzez odcięcie jej od własnego ramienia za pomocą miecza tego samego martwego boga, którego czaszka stanowi zwieńczenie *różdżki Orkusa*.

LIMITY WYKORZYSTANIA ARTEFAKTÓW

Artefaktów nie traktuje się jak magicznych przedmiotów pod względem wykorzystywania ich mocy na dzień. Innymi słowy wykorzystanie mocy na dzień artefaktu nie jest traktowane jako użycie mocy na dzień magicznego przedmiotu i nie wlicza się do tego limitu.

ZACHOWANIE ARTEFAKTÓW

Artefakty są obdarzone uczuciami - choć nie zawsze da się z nimi porozumieć - i mają swoje własne motywacje. Pod wieloma względami przypominają one bohaterów niezależnych. Artefakty współpracują ze swoimi właścicielami, dopóki takie działanie odpowiada to ich celom i naturze.

Opis każdego artefaktu zawiera listę celów i wskazówek dotyczących odgrywania ich osobowości. Niektóre z artefaktów są złe i dążą do zdeprawowania swoich właścicieli, podczas gdy inne popychają ich do wspaniałych heroicznych czynów.

Co więcej, moce artefaktu zmieniają się w zależności od siły związku ze swoim aktualnym właścicielem i podejścia przedmiotu do takiej osoby. Kiedy właściciel artefaktu wykonuje działania zgodne z celami przedmiotu, artefakt staje się potężniejszy, zaś w przypadku działań z nimi niezgodnych siła artefaktu słabnie. Nastawienie artefaktu zależy od wyniku zgodności.

ZGODNOŚĆ

Wynik zgodności artefaktu odpowiada za jego nastawienie wobec właściciela. Mieści się on na skali od 0 (wściekły) do 20 (szczęśliwy).

Kiedy bohater wchodzi w posiadanie artefaktu, wynik zgodności ustala się na 5 (rasa, klasa i inne cechy postaci mogą wpłynąć na ten początkowy wynik). Różne działania i zdarzenia podwyższają lub obniżają ten wynik przez cały czas posiadania przedmiotu przez bohatera. Kiedy artefakt jest zadowolony z działań swojego właściciela, jego wynik zgodności rośnie, podczas gdy zachowania niezgodne z pragnieniami artefaktu zmniejszają zgodność.

Właściciel wie, co wpływa na wynik zgodności - informowanie o swoich pragnieniach i oczekiwaniach leży w najlepszym interesie artefaktów. Wyniku zgodności nie należy jednak zdradzać graczowi, którego postać jest właścicielem artefaktu - mów mu tylko o zmianach w mocach i właściwościach jego przedmiotu. Gracz nigdy nie powinien wiedzieć, jak blisko zmiany nastawienia jest w danym momencie jego artefakt.

ZGODNOŚĆ

Wynik	Nastawienie artefaktu
16-20	Szczęśliwy
12-15	Zadowolony
5-11	Neutralny
1-4	Niezadowolony
0 lub mniej	Wściekły

ZMIANA WŁAŚCICIELA

Niezależnie od ich natury wszystkie artefakty łączy ta sama wada: zmieniają właścicieli. Kiedy postać zdobędzie *topór krasnoludzkich władców*, intuicja podpowie jej, że podobnie jak w przypadku wszystkich bohaterów i złoczyńców, którzy mieli ten artefakt wcześniej, wchodzi w jego posiadanie tylko na jakiś czas.

Każdy artefakt ma swoje własne cele. Kiedy właściciel wypełni te cele lub kiedy okaże się, że zupełnie się do tego nie nadaje, artefakt zmienia go na inną osobę. Uczyni intencje artefaktu częścią fabuły swojej kampanii przez kilka poziomów i zwiąż je z potencjalnym zadaniem dla bohatera. Pomyśl

ARTEFAKTY I RPGA

Artefaktów nie wolno stosować w sesjach RPGA, o ile taka sesja nie zezwala na użycie artefaktu. Jeśli uzyskałeś dostęp do artefaktu podczas sesji RPGA, artefakt automatycznie „zmienia właściciela” pod koniec przygody i nie możesz zatrzymać go na dłużej.

o momentach potencjalnego opuszczenia fabuły przez artefakt, jeszcze zanim oddasz go w ręce postaci swojego gracza.

Zaplanuj wstępnie, że artefakt pozostanie w posiadaniu bohatera przez mniej więcej jeden do trzech poziomów gry. Możesz oczywiście zdecydować inaczej, ale taki czas na ogół wystarczy, by artefakt odegrał w twojej kampanii ważną rolę.

Artefakt zmienia właściciela, kiedy ty tak postanowisz. Jakieś wyjątkowo trudne zadanie może skończyć się wielkim finałem związanym z obecnością artefaktu – być może będzie on musiał zostać poświęcony lub ostatni cios zadany złemu czempionowi całkowicie pozbawi go mocy, albo też artefakt po prostu postanowi, że ma inne rzeczy do roboty i inne miejsca do odwiedzenia. Oczywiście nie każdy taki moment musi wiązać się z bohaterem – artefakt może zostać ukradziony przez złoczyńcę lub władającą przedmiotem zło może doprowadzić postać do samobójczego czynu.

Kiedy artefakt zdecyduje się zmienić właściciela, robi to w sposób odpowiedni do swojego charakteru, aktualnego nastawienia i fabuły twojej kampanii. Dobre artefakty, jak *topór krasnoludzkich władców*, na ogół wybierają spokojny moment odejścia. Jeśli nastawienie takiego artefaktu jest pozytywne, poczeka on, aż jego właściciel zdobędzie kolejny poziom i będzie mu życzył pomyślności i szczęścia w kolejnych przygodach. Jeśli będzie on nastawiony negatywnie, odejdzie pod koniec najbliższego spotkania, informując dotychczasowego właściciela o swoim niezadowoleniu.

Zły artefakt, jak *oko Vecny*, nie ma żadnych oporów przed opuszczeniem swojego właściciela w najmniej odpowiednim momencie (na przykład wyrывая się z oczodołu bohatera w samym środku walki).

ZROZUMIENIE ARTEFAKTU

Artefakty są częścią świata w stopniu znacznie większym niż inne magiczne przedmioty – ich historia stanowi legendy przeszłości i najczęściej sięga też daleko w przyszłość.

W tym rozdziale opisano cztery przykładowe artefakty, ale w kolejnych rozszerzeniach i opisach świata znajdzie się ich więcej. Aby zrozumieć artefakt i umieścić go w swoim świecie, musisz zastanowić się nad następującymi kwestiami:

1: Czym on jest i czego chce? Każdy artefakt ma odmienną osobowość i cele. Nie musisz jednak wymyślać jego wyczerpującej historii, zwłaszcza jeśli nie planujesz, by gracze ją poznali. Potraktuj artefakt jako PN i obmyśl, w jaki sposób ten przedmiot się komunikuje i co mówi, obdarz go wybranymi specyficznymi cechami z całej gamy stosowanej do opisu postaci niezależnych.

2: Modyfikatory zgodności. Każdy artefakt ma od jednego do trzech pozytywnych modyfikatorów zgodności i taką samą liczbę modyfikatorów negatywnych – odpowiadają one osobowości i celom artefaktu. Zgodność każdego artefaktu zwiększa się o 1k10, kiedy jego właściciel awansuje na kolejny poziom. Inne modyfikatory pozytywne mogą obejmować wypełnienie zadania w imieniu konkretnej grupy lub osoby (organizacja religijna lub inna, spadkobierca konkretnego rodu itp.) bądź zabicie przeciwnika

konkretnego rodzaju. Modyfikatory negatywne wiążą się na przykład z zachowaniami, których artefakt nie popiera, niewykonaniem jego poleceń lub poznaniem osoby, którą artefakt uzna za lepszego właściciela.

3: Ustalenie efektów związanych z rodzajem nastawienia. Artefakty na ogół mają właściwości i moce, które działają w taki sam sposób niezależnie od zgodności ze swoim właścicielem. Są one podobne jak w przypadku innych magicznych przedmiotów na poziomie artefaktu – zapewniają podobną premię z usprawnienia (w przypadku artefaktycznych zbroi, broni lub amuletów) oraz inne moce i właściwości odpowiadające mocom bohatera.

Najpotężniejsze moce artefaktu są dostępne tylko właścicielowi obdarzonemu zaufaniem. W miarę wzrostu zgodności między artefaktem i jego właścicielem przedmiot staje się coraz potężniejszy. Jego najsilniejsze moce mogą przekroczyć nawet najmocniejsze zdolności bohatera, ale rzadko są one na poziomie wyższym o więcej niż pięć od poziomu posiadającej go postaci.

Z drugiej strony, kiedy nastawienie artefaktu pogarsza się, staje się on coraz słabszy. Jego moce i właściwości słabną, a ponadto stosuje on kary, które mają zmusić właściciela do konkretnych działań (lub go od nich odstraszyć), bądź stara się skrzywdzić swojego posiadacza lub jego sojuszników.

Właściciel zawsze może wykorzystać standardowe moce artefaktu (o ile nastawienie artefaktu nie mówi co innego). Moce zapewniane przez nastawienie artefaktu są jednak dostępne tylko wtedy, gdy wynik zgodności jest na wystarczającym lub wyższym poziomie.

TOPÓR KRASNOLUDZKICH WŁADCÓW

Ten *topór* jest odpowiedni dla bohaterów na poziomach epickich.

Topór krasnoludzkich władców Poziom epicki

Ten *topór* jest jednym z pięciu narzędzi podarowanych pierwszym krasnoludom przez Moradina. Pojawia się on w czasach wielkich kryzysów – często w rękach herosa, którego przeznaczeniem jest uratowanie rasy krasnoludów.

Topór krasnoludzkich władców jest dwuręcznym toporem grzmotu +5 o następujących mocach i właściwościach:

Usprawnienie: testy ataku i testy obrażeń

Trafienie krytyczne: +5k6 obrażeń lub +5k10 obrażeń przeciwko stworzeniom o rozmiarze większym niż średni

Właściwość: ta broń zadaje dodatkowe 2k10 obrażeń stworzeniom o rozmiarze większym niż średni.

Właściwość: możesz rzucić toporem jak ciężką bronią miotaną (zasięg 5/10). Wraca on do ręki po rzucie jak w przypadku standardowej magicznej broni miotanej.

Właściwość: umiesz mówić po krasnoludsku i rozumiesz ten język, potrafisz czytać pismo Davek.

Moc (na dzień ♦ Boska, Leczenie): standardowa akcja. Możesz używać ochrony przed śmiercią (paladyn 16).

Moc (na dzień): darmowa akcja. Możesz użyć tej mocy, kiedy trafisz wroga toporem. Wróg zostaje przewrócony. Pole wroga i wszystkie pola w odległości dwóch pól od niego pokrywają się szczelinami i gruzem, stając się trudnym terenem do końca spotkania. ty i twoi sojusznicy traktujecie ten teren jak normalny.

CELE TOPORA KRASNOLUDZKICH WŁADCÓW

- ◆ Zapewnić krasnoludom dobrobyt i życie w zgodzie ze starożytnymi tradycjami.
- ◆ Przynieść goblinom i - zwłaszcza - gigantom śmierć, na którą tak bardzo zasługują.
- ◆ Stać się wzorem dla honorowych istot na całym świecie.



ODGRYWANIE TOPORA KRASNOLUDZKICH WŁADCÓW

Topór krasnoludzkich władców jest małomówny - nawet jak na myślącą broń z odległej przeszłości. Porozumiewa się za pomocą szorstkich rozkazów, które usłyszeć może tylko jego właściciel. Nakłania swojego posiadacza do walki ze wszystkimi napotkanymi gigantami i ciężko obraża się, kiedy odmówi mu się tego zaszczytu.

ZGODNOŚĆ

Wynik początkowy	5
Właściciel zdobywa poziom	+1k10
Właściciel jest krasnoludem	+2
Właściciel zakończył zadanie w imieniu krasnoludzkich władców	+1
Właściciel zabił giganta (maksimum 1/dzień)	+1
Właściciel lub jego sojusznik zaatakował krasnoluda (maks. 1/spotkanie)	-2
Właściciel sprzeciwił się poleceniu krasnoludzkich władców	-2

SZCZĘŚLIWY (16-20)

„Tysiąc krasnoludzkich przodków wytycza szlak temu ostrzu. Jestem tylko kolejnym z nieprzerwanego rodu czempionów”.

Topór jest bardzo dobrze dopasowany do swojego właściciela i razem wypełniają oni wolę krasnoludów.

Premia z usprawnienia wzrasta do +6.

Trafienie krytyczne: +6k6 obrażeń lub +6k10 obrażeń przeciwko stworzeniom o rozmiarze większym niż średni

Właściwość: ta broń zadaje dodatkowe 3k10 obrażeń stworzeniom o rozmiarze większym niż średni.

Moc (na dzień): pomniejsza akcja. Wzywasz *aurę gromu* (aura 1), która trwa do końca twojej następnej tury. Każdy wróg, który zacznie turę w obszarze aury otrzymuje 15 obrażeń od gromu i zostaje przewrócony do stanu leżącego.

Cecha specjalna: egzarch lub anioł służący Moradinowi może od czasu do czasu wyłonić się z topora, aby przekazać ci prorocze wskazówki lub zlecić zadanie. Nie będzie on za ciebie walczył.

ZADOWOLONY (12-15)

„Giganci! Drżycie ze strachu! Ten Topór przelewał już krew waszych okrutnych przodków”.

Właściciel udowodnił, że jest godnym przedstawicielem krasnoludów. Topór wykonuje polecenia swojego posiadacza, dopóki ten pozostaje godzien jego zaufania.

Moc (na dzień): pomniejsza akcja. Możesz się wyleczyć, odzyskując punkty wytrzymałości, tak jakbyś wykorzystał przyływ sił.

NEUTRALNY (5-11)

„Topór każe mi oddać hołd krasnoludom”.

Topór podchodzi do nowego właściciela z rezerwą i ostrożnością, dopóki ten nie udowodni swojej wartości i oddania.

NIEZADOWOLONY (1-4)

„Przynoszę rozczarowanie Toporowi i krasnoludom”.

Właściciel walczy z krasnoludami lub nie wypełnia rozkazów ich prawowitych władców, przez co topór jest niezadowolony. Jeśli właściciel nie zmieni swojego postępowania, topór wkrótce odejdzie.

Cecha specjalna: otrzymujesz karę -2 do testów ataku i obrażeń w walce ze stworzeniami innymi niż gobliny i giganci. Ta kara ma zastosowanie także wtedy, gdy walczysz inną bronią.

WŚCIEKŁY (0 LUB MNIEJ)

„Zawiodłem - topór nie jest zadowolony”.

Właściciel nie spełnił oczekiwań topora, więc przedmiot w najbliższym czasie go opuści.

Premia z usprawnienia spada do +4.

Trafienie krytyczne: +4k6 obrażeń lub +4k10 obrażeń przeciwko stworzeniom o rozmiarze większym niż średni.

Właściwość: ta broń zadaje dodatkowe 2k10 obrażeń stworzeniom o rozmiarze większym niż średni.

Cecha specjalna: otrzymujesz karę -5 do testów ataku i obrażeń w walce ze stworzeniami innymi niż gobliny i giganci. Ta kara ma zastosowanie także wtedy, gdy walczysz inną bronią.

ZMIANA WŁAŚCICIELA

„Topór powiedział mi, że jest potrzebny gdzie indziej”.

Topór chce udać się tam, gdzie jest najbardziej potrzebny, a w pewnym momencie wie, że bardziej przyda się w innych rękach. Kiedy postać zdobędzie kolejny poziom, topór znika, a jego ożywioną naturę i właściwości musi odkryć jakiś inny bohater w jakimś innym miejscu. Jeśli topór jest przynajmniej zadowolony, zostawi dotychczasowemu posiadaczowi na swoje miejsce *dwuręczny topór grzmotu* +6.

OKO VECNY

Okno jest odpowiednie dla bohaterów na poziomach archetypowych.

Okno Vecny jest bezużyteczne, dopóki nie zostanie osadzone w pustym oczodole. Usunięcie oka jest krwawą operacją, która zadaje obrażenia równe trzykrotnej wartości przyływu sił postaci. Punkty te można odzyskać dopiero po długim odpoczynku. Po zamocowaniu Okno Vecny staje się częścią ciała właściciela, która funkcjonuje jak normalne oko, ale zachowuje swój niezwykły wygląd.

Oko Vecny

poziom archetypowy

Oko Vecny jest jednym z dwóch relikwów, które zostawił po sobie Vecna, zanim stał się bogiem. Jest to czerwona, zabalsamowana gałka, która drga, jakby była żywa, choć jest przy tym lodowato zimna w dotyku. Zachowuje w sobie część mocy posiadanej przez Vecnę jako śmiertelnika - mocy, która całkowicie oddana była zhu.

Miejsce umieszczenia: głowa.

Właściwość: otrzymujesz premię +1 do testów Arkana, Wnikliwości i Percepcji.

Właściwość: oko daje ci widzenie w ciemnościach.

Właściwość: wykorzystując moc ataku dawaną przez oko, możesz użyć atrybutu mentalnego o najwyższej wartości (Inteligencja, Rozsądek lub Charyzma), niezależnie od atrybutu standardowo stosowanego przy takim ataku.

Moc (nieograniczona ♦ Tajemna, Urok, Rekwizyt, Psychiczna): standardowa akcja. Możesz rzucić *kąśliwy wzrok* (czarnoksiężnik 1).

Moc (na spotkanie ♦ Tajemna, Iluzja, Rekwizyt, Psychiczna): standardowa akcja. Możesz rzucić *zmącony umysł* (czarnoksiężnik 7).

Moc (na dzień ♦ Tajemna): standardowa akcja. Możesz rzucić *oko czarnoksiężnika* (czarnoksiężnik 16).

CELE OKA VECNY

- ♦ Połączyć się z dłońią Vecny.
- ♦ Szerzyć kult Vecny na całym świecie.
- ♦ Wycisnąć tajemnice od tych, którzy je posiadają, a potem wykorzystać je jako narzędzie zdrady.
- ♦ Znaleźć się w ciele potężnej żywej istoty, najlepiej potężnego znawcy tajemnej magii.

ODGRYWANIE OKA VECNY

Oko Vecny bezgłownie porozumiewa się ze swoim właścicielem, informując go o swoich życzeniach poprzez oniryczne wizje. Na początku są one delikatne, lecz potem stają się bardziej makabryczne i jednoznaczne.

Zdolności komunikacyjne oka są ograniczone, kiedy nie znajduje się ono w niczym oczodole. Postacie, które mają kontakt z „niezamocowanym” okiem, mają tylko krótkie wizje mocy, przedstawiające rzeczy kuszące dla danej osoby. Otrzymują też one jasne wskazówki, co trzeba zrobić, by pojąć moc oka.

ZGODNOŚĆ

Dopóki oko nie zostanie zamocowane, artefakt nie ma żadnej zgodności i nie daje swojemu właścicielowi żadnych mocy ani korzyści.

Wynik początkowy	5
Właściciel zdobywa poziom	+1k10
Właściciel potrafi rzucić przynajmniej jedno tajemne zaklęcie	+2
Właściciel przytwardzi sobie Dłoń Vecny	+2
Właściciel zdradzi bliskiego przyjaciela, który znalazł się w poważnych tarapatach	+1
Właściciel wycisnie ważną tajemnicę ze schwytej osoby	+1
Właściciel lub jego sprzymierzeniec zabiją nieumarłą istotę (maks. 1/spotkanie)	-2
Właściciel spędzi 8 godzin w obecności osoby posługującej się tajemną magią, będącej na wyższym poziomie niż on (maks. 1/dzień)	-2

SZCZĘŚLIWE (16-20)

„Oko i ja jesteśmy jednością”.

Oko Vecny jest bardzo zadowolone ze swojego gospodarza - przynajmniej na razie. Oko skupia się na wdrażaniu planów Vecny wobec świata i jest przekonane, że znalazło kogoś, kto skutecznie zrealizuje jego ambicje.

Właściwość: oko daje premię +5 do testów Arkana Wnikliwości i Percepcji.

Właściwość: otrzymujesz karę -5 do testów Dyplomacji.

Moc (na dzień ♦ Tajemna, Rekwizyt): pomniejsza akcja. Możesz wezwać *aurę dobra widoczność* (aura 10), która działa do twojej następnej tury. Kiedy aura jest aktywna, otrzymujesz premię +10 do wszystkich testów ataku, umiejętności i zdolności przeciwko celom znajdującym się wewnątrz aury.

ZADOWOLONE (12-15)

„To Oko... pokazuje mi tak wiele”.

Oko Vecny jest zadowolone ze swojego gospodarza, ale wciąż szuka lepszego. Służenie tej osobie sprawia mu przyjemność, ale od czasu do czasu przedstawia jej przerażające wizje, żeby przypomnieć jej, kto naprawdę tutaj rządzi.

Właściwość: Oko daje premię +2 do testów Arkana, Wnikliwości i Percepcji.

Właściwość: otrzymujesz karę -2 do testów Dyplomacji.

Moc (na spotkanie ♦ Tajemna, Rekwizyt, Nekrotyczna): standardowa akcja. Możesz wystrzelić z oka strumień nekrotycznej energii. Atak wykonywany jest z wykorzystaniem twojego najwyższego atrybutu mentalnego przeciwko Wytwałości. Trafienie zadaje 3k6 + 5 obrażeń nekrotycznych i 5 wtórnych obrażeń nekrotycznych (zakończonych po udanym rzucie obronnym).

NEUTRALNE (5-11)

„Czuję moc Oka”.

Po pierwszym zamocowaniu u gospodarza oko wysyła komunikaty w celu ustalenia zasad panujących w tym związku i wyjaśnienia, które działania uznaje za pożądane, a które wręcz przeciwnie.

NIEZADOWOLONE (1-4)

„Oko pokazuje mi wizje. Ohydne wizje”.

Oko Vecny uważa, że obecny gospodarz nie jest w stanie spełnić jego ambicji, więc aktywnie szuka nowego. Artefakt jest jednak na tyle okrutny, by najpierw zabawić się ze swoim właścicielem, nie zważając przy tym na niebezpieczeństwo sytuacji.

Właściwość: otrzymujesz karę -2 do testów Dyplomacji.

Efekt specjalny: raz na dzień, o dowolnym czasie oko tworzy w twoim umyśle przerażającą wizję. Oko wykonuje specjalny atak przeciwko twojej Woli, z wynikiem 1k20 + twój poziom. Jeśli ten atak się uda, zostajesz oszołomiony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy).

Na początku oko ukazuje tę wizję zazwyczaj w bezpiecznych sytuacjach, aby wymusić w swoim gospodarzu odpowiedniejsze zachowania. Później nie zawaha się jednak skorzystać z tego środka także podczas walki.

WŚCIEKLE (O LUB MNIEJ)

„Wyrwicie je! Nie dajcie mu na siebie spojrzeć!”

W tym momencie oko Vecny rozpoczyna wojnę ze swoim gospodarzem i pragnie poddać go torturom, zanim znajdzie odpowiedniejszego właściciela.

Właściwość: otrzymujesz karę -5 do testów Dyplomacji.

Efekt specjalny: raz na dzień, o dowolnym czasie oko tworzy w twoim umyśle przerażającą wizję. Oko wykonuje specjalny atak przeciwko twojej Woli, z wynikiem 1k20 + twój poziom. Jeśli ten atak się uda, zostajesz oślepiiony i oszołomiony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy).

Efekt specjalny: za każdym razem, kiedy wykonujesz test inicjatywy na początku spotkania, istnieje 25% prawdopodobieństwo, że oko wykorzysta kłśliwy wzrok przeciwko jednemu z twoich sojuszników znajdujących się w zasięgu zaklęcia (wybranemu losowo przez MP).

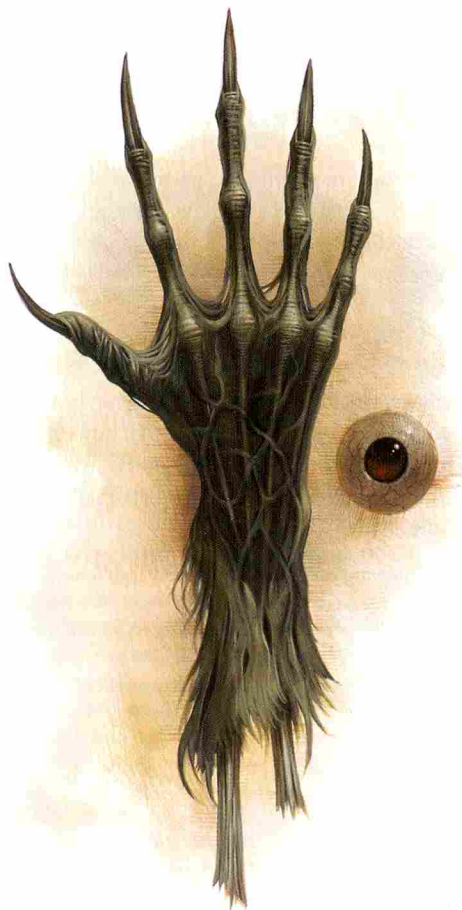
Efekt specjalny: oko może przemawiać przez ciebie, kiedy jesteś oszołomiony lub nieprzytomny. Może ono wykorzystać twój normalny głos lub przemówić złowrogim, przerażająco głośnym szeptem.

ZMIANA WŁAŚCICIELA

„Jestem Vecną”.

Oko Vecny trawi ciało i umysł swojego gospodarza. Bohater natychmiast umiera, a jego ciało obraca się w pył. Nawet jeśli zostanie on wskrzeszony, na zawsze pozostanie mu pusty oczodoł, który będzie pamiątką po niegdyś noszonym tam oku.

Oko potem ponownie łączy się ze swoim oryginalnym właścicielem. Vecna natychmiast przejmuje całą wiedzę ostatniego gospodarza i delektuje się uzyskanymi tajemni-



cami. Po pewnym czasie bóstwo ponownie wysłało oko na świat, aby wyciągnąć kolejne tajemnice od niczego nieświadomych bądź głodnych tajemnej mocy bohaterów.

Jeśli właściciel oka był też w posiadaniu dłoni Vecny, to ten artefakt także wraca do Vecny.

DŁOŃ VECNY

Dłoń Vecny jest odpowiednim artefaktem dla bohatera pośrodku stopnia archetypowego oraz bardziej zaawansowanych postaci.

Dłoń Vecny nie ma żadnego zastosowania, dopóki nie zostanie zamocowana na kikucie przedramienia w miejscu odciętej dłoni. Odcięcie dłoni, aby móc przymocować sobie dłoń Vecny, wiąże się z obrażeniami równymi połowie maksymalnej liczby punktów wytrzymałości postaci. Po zamocowaniu dłoni Vecny staje się częścią ciała właściciela. Zachowuje ona swój makabryczny wygląd, ale można się nią posługiwać jak normalną dłonią.

Dłoń Vecny

poziom archetypowy

Dłoń Vecny jest jednym z dwóch relikwów, które zostawił po sobie Vecna, zanim stał się bogiem. Jest to poczerniała, znumififikowana lewa dłoń, która jest lodowato zimna w dotyku. Zachowuje w sobie część mocy posiadanej przez Vecnę jako śmiertelnika - mocy, która całkowicie oddana była złu.

Miejsce umieszczenia: dłonie.

Właściwość: otrzymujesz premię +2 do testów Atletyki.

Właściwość: wykorzystując moc ataku dawaną przez dłoń, możesz użyć atrybutu fizycznego o najwyższej wartości (Siła, Kondycja lub Zręczność), niezależnie od atrybutu standardowo stosowanego przy takim ataku.

Moc (nieograniczona ♦ Tajemna, Rekwizyt): standardowa akcja. Możesz rzucić *diabelski chwyt* (czaronoksiężnik 1).

Moc (na spotkanie ♦ Tajemna, Rekwizyt): standardowa akcja. Możesz rzucić *zły omen* (czarnoksiężnik 7).

Moc (na spotkanie): akcja ruchu. Możesz rzucić *pajęczą wspinaczkę* (czarownik 6).

CELE DŁONI VECNY

- ♦ Połączyć się z okiem Vecny.
- ♦ Szerzyć kult Vecny na całym świecie.
- ♦ Wycisnąć tajemnice od tych, którzy je posiadają, a potem wykorzystać je jako narzędzie zdrady.
- ♦ Znaleźć się w ciele potężnej żywej istoty, najlepiej potężnego znawcy tajemnej magii.

ODGRYWANIE DŁONI VECNY

Dłoń Vecny może poruszać się niezależnie od woli swojego właściciela, aby za pomocą dziwnego języka migowego zrozumiałego tylko takiej osobie przekazać jej swoje życzenia. Dłoń rozumie, co się do niej mówi. Zdolności komunikacyjne dłoni są ograniczone, kiedy nie jest przytwierdzona do niczyjego przedramienia. Kiedy jakiś humanoid dotknie „niezamocowanej” dłoni, nagle ożywa ona i zaczyna drapać lewą dłoń istoty, która jej dotknęła. Jednocześnie taka postać doświadcza uczucia przepelniającej ją mocy oraz zaczyna jej się wydawać, że spełnienie jej największych marzeń leży „w zasięgu ręki”.

ZGODNOŚĆ

Dopóki *dłoń* nie zostanie zamocowana, artefakt nie ma żadnej zgodności i nie daje swojemu właścicielowi żadnych mocy ani korzyści.

Wynik początkowy	5
Właściciel zdobywa poziom	+1k10
Właściciel potrafi rzucić przynajmniej jedno tajemne zaklęcie	+2
Właściciel zamocuje sobie Oko Vecny	+2
Właściciel zdradzi bliskiego przyjaciela, który znalazł się w poważnych tarapatach	+1
Właściciel wycisnie ważną tajemnicę ze schwytej osoby	+1
Właściciel lub jego sprzymierzeniec zabijają nieumarłą istotę (maks. 1/spotkanie)	-2
Właściciel spędzi 8 godzin w obecności osoby posługującej się mistyczną magią, będącej na wyższym poziomie niż on (maks. 1/dzień)	-2

SZCZĘŚLIWA (16-20)

„Jestem lewą ręką Vecny”.

Dłoń Vecny jest bardzo zadowolona ze swojego gospodarza - przynajmniej na razie. *Dłoń* skupia się na wdrażaniu planów Vecny wobec świata i jest przekonana, że znalazła kogoś, kto skutecznie zrealizuje jej ambicje.

Właściwość: *dłoń* daje premię +5 do testów Atletyki.

Właściwość: otrzymujesz karę -5 do testów Dyplomacji.

Moc (na dzień ♦ Tajemna): pomniejsza akcja. Możesz wezwać *aurę śmierci* (aura 10), która działa do twojej następnej tury. Kiedy aura jest aktywna, wrogowie wchodzący w obszar jej działania lub zaczynający w niej turę otrzymują 10 nekrotycznych obrażeń. Za każdym razem, kiedy wróg otrzymuje takie obrażenia, leczysz 10 punktów wytrzymałości.

ZADOWOLONA (12-15)

„Cała moc leży w zasięgu Ręki”.

Dłoń Vecny jest zadowolona ze swojego gospodarza, ale wciąż szuka lepszego. Służenie tej osobie sprawia jej przyjemność, ale od czasu do czasu wykonuje jakieś samodzielne działanie, żeby przypomnieć jej, kto naprawdę tutaj rządzi. Posiadacz może się na przykład obudzić w środku nocy i poczuć *dłoń Vecny* zaciśniętą na swoim gardle.

Właściwość: *dłoń* daje premię +3 do testów Atletyki.

Właściwość: otrzymujesz karę -2 do testów Dyplomacji.

Moc (na spotkanie ♦ Tajemna, Rekwizyt, Nekrotyczna): standardowa akcja. Możesz wypuścić z *dłoni* kulę nekrotycznej energii (obszar rozprysku 1 w obrębie 10 pól). Atak wykonywany jest z twoim najwyższym atrybutem fizycznym przeciwko Refleksowi. Trafienie zadaje 2k10 + 5 nekrotycznych obrażeń i 5 wtórnych obrażeń nekrotycznych (zakończonych po udanym rzucie obronnym).

NEUTRALNA (5-11)

„Czuję moc *Dłoni*”.

Po pierwszym zamocowaniu u gospodarza *dłoń* wysyła komunikaty w celu ustalenia zasad panujących w tym związku i wyjaśnienia, która działania uznaje za pożądane, a które wręcz przeciwnie.

NIEZADOWOLONA (1-4)

„*Dłoń* robi to, co ona chce, a nie to, czego ja chcę”.

Dłoń Vecny uważa, że obecny gospodarz nie jest w stanie spełnić jej ambicji, więc aktywnie szuka nowego. Artefakt jest jednak na tyle okrutny, by najpierw zabrać się ze swoim właścicielem, nie zważając przy tym na niebezpieczeństwo sytuacji.

Właściwość: otrzymujesz karę -2 do testów Dyplomacji.

Efekt specjalny: raz na dzień w dowolnym momencie *dłoń* może postanowić upuścić trzymany w niej przedmiot i zacząć cię dusić. *Dłoń* wykonuje specjalny atak przeciwko twojej Wytrzymałości, z wynikiem 1k20 + twój poziom. Jeśli atak zakończy się trafieniem, zostajesz otumaniony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy). Dopóki nie wykonasz udanego rzutu obronnego, nie możesz używać *dłoni* w celu atakowania i posługiwania się przedmiotami ani wykorzystywać mocy *dłoni*.

Na początku *dłoń* odmawia swojemu gospodarzowi posłuszeństwa w bezpiecznych sytuacjach, aby pokazać, kto jest ważniejszy. Później nie zawaha się jednak skorzystać z tego środka nawet w najmniej odpowiednim momencie.

WŚCIEKŁA (0 LUB MNIEJ)

„Wyrwijcie ją! Zabierzcie ją ode mnie!”.

W tym momencie *dłoń Vecny* rozpoczyna wojnę ze swoim gospodarzem i pragnie poddać go torturom, zanim znajdzie odpowiedniejszego właściciela.

Właściwość: otrzymujesz karę -5 do testów Dyplomacji.

Efekt specjalny: raz na dzień, o dowolnym czasie *dłoń* może postanowić upuścić trzymany w niej przedmiot i zacząć cię dusić. *Dłoń* wykonuje specjalny atak przeciwko twojej Wytrzymałości, z wynikiem 1k20 + twój poziom. Jeśli atak zakończy się trafieniem, zostajesz otumaniony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy). Dopóki nie wykonasz udanego rzutu obronnego, nie możesz używać *dłoni* w celu atakowania i posługiwania się przedmiotami ani wykorzystywać mocy *dłoni*.

Efekt specjalny: za każdym razem, kiedy spudłujesz w czasie ataku, istnieje 25% prawdopodobieństwo, że *dłoń* wykorzysta *diabelski chwyt* przeciwko jednemu z twoich sojuszników znajdujących się w zasięgu zaklęcia (wybranemu losowo przez MP).

ZMIANA WŁAŚCICIELA

„Jestem Vecną”.

Dłoń Vecny trawi ciało i umysł swojego gospodarza. Bohater natychmiast umiera, a jego ciało obraca się w pył. Nawet jeśli zostanie on wskrzeszony, na zawsze pozostanie mu smutny kikut, który będzie pamiątką po niegdyś doczepionej *dłoni*.

Dłoń potem ponownie łączy się ze swoim oryginalnym właścicielem. Vecna natychmiast przejmuje całą wiedzę ostatniego gospodarza i delektuje się uzyskanymi tajemnicami. Po pewnym czasie bóstwo ponownie wysyła *dłoń* na świat, aby wyciągnąć kolejne tajemnice od niczego nieświadomych bądź głodnych tajemnej mocy bohaterów.

Jeśli właściciel *dłoni* był też w posiadaniu oka Vecny, to ten artefakt także wraca do Vecny.

NIEZNISZCZALNA KOLCZUGA Z ARND

Niezniszczalna kolczuga jest artefaktem odpowiednim dla bohaterów w połowie stopnia heroicznego lub na wyższych poziomach.

Niezniszczalna kolczuga z Arnd poziom heroiczny

Ta błyszcząca kolczuga należała do biednego kapłana Korda, który walczył o wyzwolenie swojej wioski z rąk tyranicznego barona. Kolczuga prześlągnięta jest duchem walki kapłana i jego świętą siłą. Celem artefaktu jest odzyskanie swojej dawnej chwały.

Niezniszczalna kolczuga z Arnd jest kolczugą +2.

Usprawnienie: KP

Właściwość: otrzymujesz odporność na kwas, ogień i błyskawice równą 5.

Właściwość: otrzymujesz premię +2 z przedmiotu do rzutów obronnych.

Moc (nieograniczona ♦ Boska, Broń): standardowa akcja. Możesz wykorzystać śmiały cios (paladyn 1).

Moc (nieograniczona): pomniejsza akcja. Możesz zmienić jedną z odporności dawaną przez zbroję na odporność na wybrany rodzaj obrażeń: od kwasu, od zimna, od ognia, od mocy, od błyskawic, nekrotyczne, psychiczne lub świetliste. Odporność pozostaje zmieniona, dopóki ponownie nie wykorzystasz tej mocy, by przywrócić ją do pierwotnego stanu.

Moc (nieograniczona): pomniejsza akcja. Możesz zmienić kolczugę w zbroję płytową, łuskową lub kolczugę.

Moc (na spotkanie): pomniejsza akcja. Możesz wykorzystać przyływ sił.

CELE NIEZNISZCZALNEJ KOLCZUGI Z ARND

- ♦ Przyłączyć się do bohatera, który zostanie uwieczniony w legendach.
- ♦ Sprawdzić się w walce z jeszcze większymi zagrożeniami i niebezpieczeństwami.
- ♦ Pozbawić władzy tyranów.

ODGRYWANIE NIEZNISZCZALNEJ KOLCZUGI Z ARND

Kolczuga uwielbia niebezpieczeństwo, dlatego zachęca swojego właściciela do podejmowania coraz większych wyzwań. Przedmiot nie jest szczęśliwy, jeśli jego posiadacz nie rzuca się w wir w walki. Planowanie i strategia nie znajdują się zbyt wysoko na liście priorytetów tego artefaktu. Kolczuga nie porozumiewa się ze swoim właścicielem, ale potrafi zarazić go swoim stanem emocjonalnym, więc nosząca ją postać w trakcie walki czuje się szczęśliwa, a po porażce wpada w rozpacz.

ZGODNOŚĆ

Wynik początkowy	5
Właściciel zdobywa poziom	+1k10
Właściciel otrzyma publiczną pochwałę za wypełnienie zadania głównego	+1
Właściciel pokona wroga o poziomie o 3 lub więcej przekraczającego jego własny (maks. 1/dzień)	+1
Właściciel zejdzie w czasie walki do stanu 0 punktów wytrzymałości.	-1
Właściciel ucieknie z walki.	-1

SZCZĘŚLIWY (16-20)

„Nie ma takich zadań, którym byśmy nie sprościli”.

Niezniszczalna kolczuga z Arnd jest podekscytowana, mogąc chronić tak dzielnego bohatera. Zaczyna ona świecić z dumy, cały czas roztaczając delikatną poświatę w promieniu 2 pól.

Właściwość: otrzymujesz odporność na kwas, ogień i błyskawice równą 10. Zastępuje ona odporność standardowo zapewnianą przez kolczugę.

Właściwość: otrzymujesz premię +5 do Woli przeciwko efektom strachu.

Moc (na dzień): pomniejsza akcja. Możesz wezwać aurę odwagi (aura 2), która trwa do końca twojej następnej tury. Ty oraz twoi sojusznicy znajdujący się w zasięgu aury otrzymujecie premię +5 do testów ataku.

ZADOWOLONA (12-15)

„Chwała jest naszym przeznaczeniem”.

Niezniszczalna kolczuga z Arnd jest zadowolona z odwagi i zapału swojego właściciela, więc dzieli się z nim większą mocą, by zachęcić go do jeszcze odważniejszych czynów.

Właściwość: otrzymujesz premię +2 do Woli przeciwko efektom strachu.

Moc (na dzień): darmowa akcja. Otrzymujesz 1 punkt akcji.

NEUTRALNA (5-11)

„Chwała nie przychodzi sama - musimy schwycić ją za gardło!”

Kolczuga chce, by jej właściciel wszedł na drogę niebezpieczeństwa i popycha go do śmiałych czynów.

NIEZADOWOLONA (1-4)

„Jeszcze nie wszystko stracone - jeszcze mogę udowodnić swoją wartość!”

Efekt specjalny: otrzymujesz karę -2 do każdej obrony przeciwko stworzeniom na poziomie równym lub niższym od twojego.

WŚCIEKŁA (0 LUB MNIEJ)

„Nie jestem godzien tak wspaniałej zbroi”.

Kolczuga uważa swojego właściciela za tchórze i zmusza go do znalezienia kogoś bardziej godnego jej noszenia.

Premia do KP dawana przez artefakt spada do +1.

Efekt specjalny: otrzymujesz karę -5 do wszystkich obron przeciwko stworzeniom na poziomie równym lub niższym od twojego.

ZMIANA WŁAŚCICIELA

„Nasze imiona będą sławione w legendach”.

Niezniszczalna kolczuga uznaje, że tak odważny właściciel nie potrzebuje już jej pomocy.

Kiedy właściciel awansuje na kolejny poziom, kolczuga rozpada się na szczątki warte 5000 sz. Jej magiczna i ożywiona natura pojawiają się w jakiejś innej zbroi w innym miejscu na świecie.

Ostatni właściciel otrzymuje też na stałe premię +1 do testów Dyplomacji i Zastraszania. Nawet ci, którzy nie słyszeli o jego odwadze, wyczuwają otaczającą go aurę chwały - pamiątkę po noszonej niegdyś kolczudze.

Jeśli Niezniszczalna kolczuga zmieni właściciela, ponieważ nie była zadowolona z obecnego, otrzymuje on na stałe karę -1 do testów Dyplomacji i Zastraszania, a po zbroi pozostaje bezwartościowy pył.

W *Podręczniku gracza* opisano dziesięć języków używanych w świecie D&D oraz sześć alfabetów stosowanych do ich zapisu. W *Księdze potworów* znajdziesz informacje o tym, w jakim języku dana istota się porozumiewa i jaki język rozumie, ale oczywiście znajomość języków może być inna w przypadku niektórych jednostek.

Istnienie wszechświata, w którym występuje tylko dziesięć języków, może wydawać się nieprawdopodobne, ale w świecie D&D da się to wytłumaczyć, a ponadto ułatwia to grę.

Bogowie posługują się własnym językiem - boskim - którym porozumiewają się też ze służącymi im aniołami. Kiedy bóg lub anioł przemawia w boskim języku, słysząc go istoty nieznające tego języka wszystko rozumieją, tak jakby ich rozmówca posługiwał się ich własną mową. Bogowie i aniołowie mogą zdecydować się na ukrycie znaczenia swoich słów, ale zasadniczo boski jest językiem powszechnie zrozumiałym.

Kiedy bogowie stworzyli zamieszkujące świat rasy, każda z nich inaczej rozumiała język boski ze względu na różnice leżące u podstaw ich natury. Te różnice w odbiorze języka bogów doprowadziły do wyłonienia się podstawowych języków świata: wspólnego - dla ludzi i niziołków, elfiego - dla elfów i eladrinów, goblinińskiego - dla ras goblinińskich, krasnoludzkiego - dla krasnoludów oraz smoczego - dla smoków.

Pradawni mieli własny język, ale nie cechowały go specjalne właściwości boskiej mowy. Zniekształconą wersją języka pradawnych posługują się tytani i giganci, a otchłanny jest jeszcze inną postacią tego języka, choć wynaturzoną i wypaczoną przez zło leżące w sercu Otchłani.

Te podstawowe języki zostały przyjęte przez inne rasy zamieszkujące świat i pozostałe płaszczyzny, tworząc własne dialekty, które nie odbiegają jednak znacząco od pierwowzorów.

Podobnie ma się sprawa z alfabetami. Język pradawnych oraz boski mają własne alfabety, a najważniejsze cywilizowane rasy utworzyły oddzielne alfabety: wspólny, runy Davek służące do zapisu języka krasnoludzkiego, Rellanic stosowany do elfiego oraz alfabet Lokharic, którym zapisywany jest język smoczy. Gobliniński jest jedynym z podstawowych języków, który nie ma własnego alfabetu - jest tak ze względu na prosty i barbarzyński charakter goblinińskiej rasy. Giganci w piśmie posługują się runami Davek, co jest pozostałością po okresie długiej niewoli, kiedy to krasnoludy służyły gigantom.

Podziemny jest językiem powiązany z obcą komunikacją Odległej Dziedziiny, stosowanym przez istoty pozostające pod wpływem energii przenikającej miejsce znajdujące się poza światem i poza płaszczyznami. Alfabetem stosowanym w tym języku jest Rellanic, ponieważ drowowie - dzielący otchłanie Podmorku z ohydnyimi potworami - byli pierwszą rasą, która zapisała tę mowę.

JĘZYKI W GRZE

Istnienie zaledwie dziesięciu języków zwiększa płynność gry. W drużynie poszukiwaczy przygód prawie na pewno znajdzie się ktoś mówiący potrzebnym w danym momencie językiem, a ponadto wszystkie inteligentne stworzenia znają przynajmniej podstawy wspólnego. Znajomość języków pozwala śmiałkom odczytać inskrypcje i księgi znajduwane w trakcie przygód, a pierwszopoziomowy rytuał Rozumienie języków przychodzi im z pomocą, kiedy nie będą mogli sobie poradzić naturalnymi sposobami. Zasadniczo języki nie powinny stanowić w trakcie gry przeszkody, o ile nie postanowisz ich nią uczynić.

Bohaterowie i ich wrogowie mogą posługiwać się językami w charakterze szyfrów, tzn. rozmawiać ze sobą w języku niezrozumiałym dla otoczenia. Dumny władca eladrinów może odmówić rozmowy we wspólnym i zignorować każdego, kto nie zna elfiego. Barbarzyńskie gobliny mogą nie rozumieć wspólnego, przez co bohaterowie zostaną zmuszeni negocjować na temat uwolnienia więźniów po goblinińsku. Kiedy zdecydujesz się na takie rozwiązanie, pamiętaj, by nie wyłączać na zbyt długo z rozgrywki graczy, których postacie stają się bezużyteczne ze względu na postawione bariery językowe.

Alfabety pozostają zasadniczo niezależne od języków. Podobnie jak w prawdziwym świecie, gdzie do zapisu różnych języków służy ten sam alfabet, tak w świecie D&D wspólny można bez problemu zapisać alfabetem Davek lub Rellanic. Bohaterowie mogą na przykład napotkać starokrasnoludzkie teksty, w których runami Davek zapisano słowa z języka wspólnego lub otchłannego - odczytanie takiego tekstu wymaga znajomości dwóch języków.

W swoim świecie nie musisz ograniczać się do sześciu podstawowych alfabetów opisanych w *Podręczniku gracza*. Możesz zdecydować, że w jakimś starożytnym imperium posługiwano się innym alfabetem, którego nie zna żaden z PG. Takie teksty należy potraktować jako szyfrogram (zob. strona 83), zmuszającą graczy do ustalenia, jakim literom wspólnego alfabetu odpowiadają poszczególne runy lub znaki.

SŁOWA MOCY

Język boski oraz otchłanny podobnie jak inne języki służą do porozumiewania się, ale mają one też słowa mocy - słowa, których sylaby zawierają czystą magię stworzenia (w przypadku boskiego) lub pradawne zło (w przypadku otchłannego). Bohaterowie graczy nie mogą znać tych języków od początku gry. Mogą wprawdzie nauczyć się ich podstaw, ale te potężne dźwięki pozostają poza ich zasięgiem. Śmiertelnicy, którzy nauczą się boskiego, nie zyskują też umiejętności pozwalającej uczynić ich mowę powszechnie zrozumiałą. Teksty zawierające słowa mocy w którymś z tych języków mogą wywołać potężne efekty - takie księgi lub zwoje mogą więc być samodzielnymi artefaktami.

NARZĘDZIA MP

JAKO MISTRZ Podziemi cały czas korzystasz z wyobraźni, żeby zapewnić swoim graczom nowe wyzwania. Nie ograniczają cię w tym ani zasady spotkań z tego podręcznika, ani opisy potworów z *Księgi potworów* – to właśnie twoja wyobraźnia mówi ci, co jest dozwolone. Z tego rozdziału dowiesz się, jak wyjść poza zasady i spersonalizować grę D&D.

Przygotowanie własnej kampanii jest połączeniem nauki i sztuki. Znajdziesz tutaj wiele „trików” – nowych zasad tworzenia i modyfikowania potworów i innych wyzwań. Dowiesz się też, jak popuścić wodze fantazji, nie zaburzając przy tym równowagi gry. Przede wszystkim chodzi tu przecież o dobrą zabawę!

W tym rozdziale znajdziesz następujące części:

- ◆ **Modyfikowanie potworów:** narzędzia, które pomogą ci dostosowywać zdolności potworów lub dodawać specjalistyczne role lub poziomy klas do istniejących potworów.
- ◆ **Tworzenie potworów:** jak tworzyć własne potwory, aby rozbudować *Księgę potworów*.
- ◆ **Tworzenie PN:** jak tworzyć bohaterów niezależnych, którzy staną się ważnymi wrogami i sojusznikami. PN przypominają bohaterów graczy: mają te same klasy i stosują się do nich te same podstawowe zasady.
- ◆ **Tworzenie zasad domowych:** porady dotyczące wprowadzenia do gry samodzielnie wymyślonych zasad.
- ◆ **Losowe podziemia:** zasady, które pozwolą ci błyskawicznie stworzyć przygodę lub dostarczą pomysłów przy planowaniu podziemi.
- ◆ **Losowe spotkania:** sposób na natychmiastowe znalezienie wyzwania – nawet bez udziału Mistrza Podziemi!





DAN SCOTT

W Księdze potworów znajdziesz setki potworów, ale to nie znaczy, że na świecie nie ma już żadnych innych. Możesz modyfikować istniejące potwory, aby uczynić je bardziej użytecznymi poprzez ich wzmocnienie, osłabienie lub po prostu zmianie.

Kiedy zapragniesz podnieść ogra o kilka poziomów lub uczynić z niego elitarnego berserkera, to zajrzyj do tej części po odpowiednie ku temu narzędzia. Znajdziesz tu też zasady dotyczące dodawania potworowi wybranej klasy (po opisy mocy bojowych sięgnij do *Podręcznika gracza*).

Możesz zmodyfikować istniejącego potwora na kilka sposobów: podnieść lub obniżyć jego poziom, wyposażać go w inny ekwipunek, zmienić wygląd i zachowanie lub zastosować szablony. Każdy z tych sposobów opisano poniżej.

PODNIOSZENIE LUB OBNIŻANIE POZIOMU

Podniesie potwora na wyższy poziom jest łatwe. Wystarczy zwiększyć jego testy ataku, obrony i KP o 1 za każdy dodany poziom, a zadawane obrażenia o 1 za każde dwa poziomy. Na każdym poziomie potwory zyskują też dodatkowe punkty wytrzymałości - ich liczba uzależniona jest od roli (zob. tabela „Statystyki potworów w zależności od roli” na stronie 184).

Analogicznie przebiega obniżanie poziomu potworów. Za każdy odjęty poziom zmniejsz testy ataku, obrony i KP potwora o 1, a za każde dwa odjęte poziomy zmniejsz o 1 zadawane obrażenia.

Ten sposób działa najlepiej, kiedy dodajesz lub odejmujesz maksymalnie pięć poziomów. Przy większych różnicach poziomów potwory zmieniają się tak mocno, że lepiej będzie wyjść od innego potwora o wybranej roli i oryginalnie wyższym lub niższym poziomie.

WYPOSAŻENIE W INNY EKWIPUNEK

Możesz wyposażać potwora w dodatkowy ekwipunek, aby stał się o większym wyzwaniem lub aby w ten pośredni sposób pozwolić zdobyć bohaterom jakiś skarb. Taki ekwipunek nie powinien być losowy i powinien służyć jakiemuś celowi w ramach spotkania. Pamiętaj, żeby potraktować taki sprzęt jako część całkowitego skarbu, jaki przygotowałeś dla bohaterów za daną przygodę (zob. „Skarby” na stronie 124).

Pancerz: jeśli dajesz potworowi pancerz, najpierw upewnij się, że ta zbroja jest na tyle dobra, by rzeczywiście poprawić jego KP. Sprawdź jaka jest efektywna premia za zbroję potwora - wskaźnik, jak duża część KP istoty wynika z noszonej zbroi lub grubej skóry. Ta liczba równa jest KP minus 10 minus wyższy z modyfikatorów ze Zręczności lub Inteligencji. Nie uwzględniaj modyfikatora ze Zręczności lub Inteligencji, jeśli istota nosi ciężką zbroję. Odejmij efektywną premię za zbroję od KP istoty, a następnie dodaj

premię z nowej zbroi. Jeśli zmieniłeś zbroję istoty z ciężką na lekką, do jej KP możesz dodać teraz wyższy modyfikatorów ze Zręczności lub Inteligencji.

Jeśli w sekcji statystyk istoty nie uwzględniono żadnej zbroi, wykorzystaj wyższy wynik: oryginalną KP lub KP po dodaniu zbroi. Wiele istot ma naturalnie grubą skórę, która zapewnia premię do KP. Jeśli zbroja noszona przez istotę nie jest tak dobra jak jej naturalny pancerz, wykorzystaj premię do KP z naturalnego pancerza. Noszona zbroja, na przykład kolczuga, i naturalna zbroja, na przykład skorupa owada lub łuski smoka, nie kumulują się.

Na przykład dziki ogr ma oryginalnie klasę pancerza 19 (zakładając, że nosi prymitywną skórzaną zbroję). Jego efektywna premia za zbroją to +5 (19 - 10 - 4 [Zr]). Wyposażenie tego ogra w kolczugę podwyższy jego KP o 1, czyli do 20, ponieważ premia +6 dawana przez zbroję jest o 1 wyższa od jego efektywnej premii.

Magiczne przedmioty: potwór posiadający magiczny przedmiot możesz używać mocy dawanych przez ten przedmiot.

Premie z usprawnienia: potwór może skorzystać z premii z usprawnienia do testów ataku, obrony lub KP, tylko jeśli taka premia jest wyższa niż jego próg magii odczytany z tabeli poniżej.

Próg magii potwora jest teoretycznym odzwierciedleniem jego ekwipunku, mocy i ogólnej skuteczności przeciwko bohaterom swojego poziomu. Jeśli dasz potworowi przedmiot magiczny zapewniający premię do testów ataku i obrażeń, odejmij od tej premii próg magii potwora. Jeśli na przykład, dasz dziakiemu ogrowi ósmego poziomu *magiczną dwuręczną maczugę* +2, do testów ataku i obrażeń tego potwora dodajesz tylko premię +1, ponieważ jego próg magii wynosi +1.

PRÓG MAGII POTWORÓW

Poziom potwora	Próg magii
1.-5.	+0
6.-10.	+1
11.-15.	+2
16.-20.	+3
21.-25.	+4
26.-30.	+5

Pamiętaj, że statystyki potworów ustalono tak, by były odpowiednie dla ich poziomów. Dlatego zmiana wartości ataku, obrony lub obrażeń jakiegoś potwora bardzo przypomina zmianę jego poziomu (zob. wyżej). Postaraj się zwalczyć pokusę dawania swoim potworom lepszych broni i zbroi. Wyposażenie dzikich ogrow w zbroje płytowe i *dwuręczne miecze* +3 może wydać ci się dobrym pomysłem, ale pamiętaj, że ich atak, obrażenia i obrona będą teraz takie jak u potworów wyższych poziomów, co uczyni je wyzwaniem trudniejszym niż inne osiłki ósmego poziomu.

Jeśli zdecydujesz się dać swojemu potworowi ekwipunek, który zmienia jego wartości ataku, obrony lub

obrażeń o więcej niż 1, zastanów się, czy nie wprowadzić tej modyfikacji w ramach zmiany poziomu potwora. Na przykład wspomniane dzikie ogry w płytowych zbrojach walczące *dwuręcznymi mieczami +3* mają KP, testy ataku i obrażeń o 3 punkty wyższe niż normalnie. Bardzo podobne statystyki miałyby potwory o 3 poziomy wyższe (+3 do wszystkich obron, +3 do testów ataku, +1 do obrażeń), więc równie dobrze możesz podnieść te dzikie ogry na 11. poziom, uzupełniając uzyskane w ten sposób modyfikacje dodatkowymi punktami wytrzymałości.

KOSMETYCZNE ZMIANY

Bohaterowie zapuszczają się do zarastających dżunglą ruin starożytnego miasta, gdzie obecnie żerują yuan-ti. Napotyka tam dziwne nadrzewne istoty o długich ramionach, które ruszają do walki na grzbietach gigantycznych os. Czym są te niezwykle stworzenia?

Ten sposób pozwala rozbudzić ciekawość graczy, nawet jeśli *Księgę potworów* znają na pamięć. Wykorzystaj statystyki wybranego potwora, ale zupełnie zmień jego wygląd, kiedy opisujesz go graczom. Możesz też wprowadzić drobne zmiany w jego mocach, na przykład zmieniając rodzaj zadawanych obrażeń lub szczegóły uzbrojenia (biczowy ogon może na przykład zastąpić biczowe macki).

SZABLONY

Szablon jest gotową receptą na modyfikację potwora. W każdym szablonie znajdziesz instrukcje, jak zmodyfikować punkty wytrzymałości i obrony oraz dodać moce i zdolności. Wybierz po prostu potwora i szablon, postępuj zgodnie z instrukcjami i gotowe.

W tej części znajdziesz kilkanaście szablonów modyfikowania potworów. **Szablony funkcyjne** dostosują potwora do określonego celu w przygodzie. Szablon funkcyjny można też dodać do bohatera niezależnego (więcej informacji znajdziesz w części „Tworzenie PN” na stronie 186). **Szablony klasowe** pozwalają dodać potworom cechy bohatera wybranej klasy.

Kilka szablonów: każdego z tych szablonów możesz użyć indywidualnie, aby zmienić standardowego potwora w przeciwnika elitarnego. Poprzez dodanie dwóch takich szablonów możesz zaś zmienić standardowego potwora w samotnika. Dodaj dwa szablony po kolei, ale premię do punktów wytrzymałości dolicz tylko raz (wybierz, z którego szablonu). Następnie pomnóż całkowitą liczbę punktów wytrzymałości tej istoty przez dwa. Zwiększ premię do rzutów obronnych tej istoty do +5.

Możesz też zmienić potwora elitarnego w samotnika poprzez dodanie jednego szablonu, podwojenie punktów wytrzymałości i dostosowanie premii do rzutów obronnych.

To prosty i łatwy sposób, ale obarczony pewnym ryzykiem. Na przykład liczba punktów wytrzymałości zmodyfikowanego potwora może być niższa niż w przypadku typowych samotników o takim samym poziomie i roli. Kiedy skończysz modyfikowanie potwora, pamiętaj o sprawdzeniu, czy jest on odpowiedni, poprzez porównanie jego statystyk i zdolności z podobnymi do niego istotami.

SZABLONY FUNKCYJNE	SZABLONY KLASOWE
Adept mrozu	Czarnoksiężnik
Bitewny czempion	Czarodziej
Demagog	Dowódca
Demoniczny akolita	Kapłan
Dziedzic płomieni	Łotrzyk
Dziki berserker	Łowca
Istota feeryczna	Paladyn
Licz	Zbrojny
Mroczny łowca	
Mumia czempion	
Niszczyciel	
Ochroniarz	
Rycerz śmierci	
Władca mumii	
Władca śmierci	
Władca wampirów	

JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ SZABLONAMI?

W szablonach znajdziesz listę zmian wprowadzanych do statystyk potworów oraz mocy i zdolności, które należy im przyznać. Jeśli dany szablon nie zmienia jakiejś statystyki, nie pojawia się ona na liście.

Każdy szablon podaje wymagania, jakie musi spełniać potwór, by można było zastosować szablon. Niektóre szablony można zastosować dla każdej istoty, a inne nadają się tylko dla konkretnych istot bądź istot o określonym stopniu rozwoju.

Zmodyfikowany potwór zachowuje swoje normalne moce i zdolności, za wyjątkiem tych, które nakładają się na te zapewniane przez szablon lub są z nimi sprzeczne.

Oto przykładowy szablon: licz.

LICZ

Wymagania: poziom 11., Inteligencja 13

Licz (nieumarły)	Elitarny manipulator lub strzelec Elitarne PD
Zmysły: widzenie w ciemnościach	
Obrony: KP +2, Wytrwałość +4, Wola +4	
Niepodatność: choroby, trucizny	
Odporność na obrażenia nekrotyczne: 5 + 1/2 poziomu licza	
Rzuty obronne: +2	
Punkty akcji: 1	
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom (manipulator) lub +6 poziom (strzelec) + wartość Kondycji	
Regeneracja: 10. Jeśli licz otrzyma świetliste obrażenia, w jego następnej turze regeneracja nie działa.	
MOCE	
Mistrz zaklęć (pomniejsza; odnowienie ☒ ☒)	
Licz odzyskuje możliwość wykorzystania zużytej mocy na spotkanie.	
Aura nekromancji (nekrotyczna) aura 5	
Każda żyjąca istota, która wejdzie w obszar aury lub zacznie w niej turę, otrzymuje 5 obrażeń nekrotycznych	
Mistrz nekromancji	
Licz może przekształcić każdą posiadaną moc ataku w nekrotyczną. Zmień nazwę energii mocy na nekrotyczną lub dodaj energię nekrotyczną do mocy ataku, która normalnie nie zadaje obrażeń od energii.	

Każdy szablon rozpoczyna się od krótkiego wstępu opisującego jego najważniejsze cechy, zaś kolejny akapit podaje, do jakich klas i rodzajów istot można go zastosować.

Wymagania: ta część pojawia się, jeśli potwór musi przed przyjęciem szablonu spełnić pewne warunki, związane na przykład z konkretnym rodzajem lub minimalnym poziomem.

Pozostałe informacje znajdują się w sekcji statystyk potwora, którą można łatwo nałożyć na oryginalne statystyki.

Rola: bojowa rola potwora pojawia się prawym górnym rogu nagłówka sekcji statystyk.

Rodzaj i słowa kluczowe: te informacje znajdują się w lewej części drugiego wiersza nagłówka sekcji statystyk. Jeśli szablon dodaje do potwora słowo kluczowe (na przykład nieumarły), to także znajdzie się ono tutaj. Potwór zachowuje wszystkie wcześniejsze słowa kluczowe.

Zmysły: dodaj wymienione tutaj zdolności do oryginalnych zmysłów potwora.

Obrońcy: dostosuj KP potwora i inne obrońcy zgodnie z tym, co podano w tej części.

Niepodatność/odporność/wrażliwość: uwzględnij podane informacje i wartości. Jeśli potwór ma już którąś z tych zdolności, wybierz korzystniejszą wartość.

Rzuty obronne +2: wszystkie elitarne potwory otrzymują premię +2 do rzutów obronnych.

1 punkt akcji: wszystkie elitarne potwory mają 1 punkt akcji.

Punkty wytrzymałości: dodaj podaną liczbę punktów wytrzymałości za nową rolę potwora, a potem dodaj jeszcze wartość jego Kondycji.

NAKŁADAJĄCE SIĘ LUB SPRZECZNE CECHY POTWORÓW

Kiedy nakładasz szablon na potwora, po prostu dodajesz cechy i moce z szablonu do tych już przez niego posiadanych. Czasem jednak te cechy i moce nakładają się lub są sprzeczne.

Podstawowa zasada mówi, że w takich sytuacjach wartości liczbowe nakładających się cech nie kumulują się (więcej informacji znajdziesz w części „Premie i kary” na stronie 275 *Podręcznika Gracza*). Potwór zachowuje tę wartość, która jest dla niego bardziej korzystna.

Poniżej opisano sytuacje nietypowe:

- ◆ Jeśli potwór jest podatny na jakiś rodzaj obrażeń, a potem nałożysz na niego szablon, który daje mu odporność lub niepodatność na ten rodzaj obrażeń, to jego podatność nie zniknie. Na przykład istota, która ma podatność na obrażenia nekrotyczne 10, i otrzyma z szablonu odporność na obrażenia nekrotyczne 10, nie otrzymuje dodatkowych obrażeń po ataku nekrotycznym. Jeśli jednak jakiś efekt pozbawi ją tej odporności, wciąż będzie ona podatna na nekrotyczne obrażenia.
- ◆ Jeśli szablon daje potworowi moc na spotkanie, którą już wcześniej miał, teraz może on ją wykorzystać dwa razy na spotkanie. Traktuj te zdolności osobno - ta dawana przez szablon może mieć na przykład inne wymagania dotyczące odnowienia.

Moce: dodaj podane moce do sekcji statystyk potwora, obliczając wartość ataku i obrażeń. Poziom mocy ataku zależy na ogół od poziomu potwora i jest określany jako „Poziom + n”, gdzie „Poziom” to poziom potwora, a „n” to liczba, jaką dodajesz do tej wartości. Obrażenia są zmieniane o modyfikator z określonego atrybutu, podobnie jak moce ataku bohaterów.

SZABLONY FUNKCYJNE

Szablony funkcyjne przygotowują potwora lub bohatera niezależnego do pełnienia konkretnego celu w przygodzie. Niektóre z nich to klasyczne archetypy czarnych charakterów, na przykład władca śmierci stojący na czele armii nieumarłych. Inne pozwalają potworom wypełnić jakąś niszę w spotkaniu, jak obrońca, który powstrzymuje drużynę, podczas gdy jego mistrz wypełnia swoje plany.

ADEPT MROZU

Adept mrozu jest czempionem żywiołu zimna, wybranym z myślą o ścisłym dopasowaniu do mocy swojego mistrza. Żywiołaki dają moc lodu najwierniejszym sługom, jak najzarliwsi kapłani czy najpotężniejsi wojownicy.

„Adept mrozu” to szablon, który możesz wykorzystać, by stworzyć humanoida lub magiczną bestię będącą potworem obdarzonym mocą żywiołu zimna. Jeśli modyfikujesz PN, ten szablon najlepiej sprawdza się w przypadku czarnoksiężników i czarodziei.

Wymagania: humanoid lub magiczna bestia

Adept mrozu	Elitarny manipulator
Humanoid lub magiczna bestia (żywiołak)	Elitarne PD

Obrońcy: KP +2, Wytrzymałość +2

Odporności: 5 na zimno od 1 poziomu, 10 na zimno od 11. poziomu, 15 na zimno od 21. poziomu

Rzuty obronne: +2

Punkt akcji: 1

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

MOCE

Lodowe ciało

Każda istota, która trafia adepta mrozu atakiem wręcz, zostaje spowolniona do końca swojej następnej tury.

Władca lodu

Adept mrozu może przekształcić każdą posiadaną moc ataku na zimno. Zmień nazwę energii mocy na zimno lub dodaj energię zimna do mocy ataku, który normalnie nie zadaje obrażeń od energii.

BITEWNY CZEMPION

Bitewny czempion jest dobrze wyszkolonym potworem humanoidalnym z cywilizowanego narodu lub plemienia - na przykład król goblinów, drow fechtmistrz lub dowódca garnizonu krasnoludów. Jest nie tylko bardzo sprawnym wojownikiem, ale także dowódcą swoich sojuszników.

„Bitewny czempion” to szablon, który możesz zastosować do każdego potwora humanoidalnego. Jeśli modyfikujesz PN, ten szablon najlepiej sprawdza się w przypadku zbrojnych, paladynów i dowódców.

Wymagania: humanoid.

Bitewny czempion **Elitarny żołnierz (przywódca)**
 humanoid Elitarne PD

Obrony: KP +2, Wytrzymałość +2
Rzuty obronne: +2
Punkty akcji: 1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom+ wartość Kondycji MoCE

Taktyka dowódcy bitewnego
 Bitewny czempion i jego sojusznicy zadają dodatkowe 1k6 obrażeń przeciwko wrogom, z którymi walczy bitewny czempion. Ta premia wzrasta do 2k6 na 11 poziomie i 3k6 na 21. poziomie.

Bitewny talent
 Bitewny czempion może uzyskać trafienie krytyczne po wyrzuceniu w teście ataku naturalnej 19 lub 20.

Inspirujący atak
 Kiedy bitewny czempion uzyska trafienie krytyczne, on i jego sojusznicy w odległości 5 pól odzyskują liczbę punktów wytrzymałości równą połowie poziomu bitewnego czempiona.

DEMAGOG

Ten szablon pozwala stworzyć czarny charakter o niezwykle silnej osobowości, który pragnie manipulować innymi i ich wykorzystywać. Jego zwolennicy są kompletnymi fanatykami zupełnie oddanymi danej sprawie, niezależnie od ceny, jaka się z tym wiąże - choćby była to śmierć lub coś gorszego.

„Demagog” to szablon, który możesz zastosować do każdego humanoida lub magicznej bestii, aby stworzyć przywódcę złej grupy lub organizacji. PN lub potwór, który rządzi innymi i ich wykorzystuje jest wdzięcznym celem dla tego schematu.

Warunki: humaoid lub magiczna bestia.

Demagog **Elitarny manipulator (przywódca)**
 Humanoid lub magiczna bestia Elitarne PD

Obrony: Wytrzymałość +2, Wola +4, + 4 do wszystkich obron przeciwko efektom zauroczenia i strachu
Rzuty obronne: +2
Punkty akcji: 1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji MoCE

Bezśmiertny fanatyzm aura 5
 Sojusznicy na niższych poziomach (o roli innej niż poplecznik) znajdujący się w zasięgu aury nie umierają, kiedy ich liczba punktów wytrzymałości spadnie do 0. Istota objęta aurą ginie pod koniec swojej następnej tury, jeśli wciąż ma 0 lub mniej punktów wytrzymałości.

Obrona grupowa
 Demagog otrzymuje premię +1 do wszystkich obron za każdego sojusznika na sąsiadującym polu.

Sprytna ucieczka (ruch; odnowienie [☞][☞])
 Demagog porusza się z podwojoną prędkością, ale może wchodzić tylko na takie pola, które oddalają go od przeciwników. Ten ruch nie prowokuje okazyjnych ataków.

DEMONICZNY AKOLITA

Tym szablonem możesz się posłużyć do stworzenia mrocznych kapłanów Orkusa, szaleńców najwyższych kultystów Demogorgona, uświęconych berserkerów Bafometa i wynawców innych władców demonów. Władcy demonów

muszą sami przekazać moc akolitom, co czyni tych przeciwników niezwykle potężnymi.

„Demoniczny akolita to szablon, który możesz zastosować do każdego humanoida lub magicznej bestii, aby stworzyć kapłana należącego do kultu demona. Jeśli modyfikujesz PN, ten szablon najlepiej sprawdza się w przypadku kapłanów, czarnoksiężników i czarodziei. Idealnymi kandydatami na takie „błogosławieństwo” są zwłaszcza kapłani, którzy odwrócili się od bogów, by uzyskać moc od demonów.

Wymagania: humanoid lub magiczna bestia

Demoniczny akolita **Elitarny manipulator (przywódca)**
 Humanoid lub magiczna bestia (demon) Elitarne PD

Obrony: KP +1, Wytrzymałość +2, Wola +2
Odporności: 5 (wybierz jeden rodzaj) od 1 poziomu, 10 (dwa rodzaje) od 11. poziomu, 15 (trzy rodzaje) od 21. poziomu
Rzuty obronne: +2
Punkty akcji: 1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji MoCE

Tarcza jego otchłannej wysokości aura 5
 Sojusznicy w zasięgu aury otrzymują odporność(i) demonicznego akolity.

Otchłanna moc
 Demoniczny akolita otrzymuje premię z mocy +2 do testów obrażeń wszystkich ataków. Ta premia zwiększa się do +4 od 11. poziomu i do +6 od 21. poziomu.

Pożarcie duszy (natychmiastowa reakcja, kiedy liczba punktów wytrzymałości sojusznika w zasięgu 5 pól od akolity spadnie do 0)
 Demoniczny akolita odzyskuje liczbę punktów wytrzymałości równą połowie jego poziomu.

DZIEDZIC PŁOMIENI

Dziedzic płomieni jest czempionem żywiołu ognia, wybranym ze względu na swoje oddanie pochłaniającym wszystko płomieniom. Żywiołaki dają moc ognia swoim najwierniejszym sługom.

„Dziedzic płomieni” to szablon, który możesz wykorzystać, by stworzyć humanoida lub magiczną bestię będącą potworem obdarzonym mocą żywiołu ognia. Jeśli modyfikujesz PN, ten szablon najlepiej sprawdza się w przypadku czarnoksiężników i czarodziei.

Wymagania: humanoid lub magiczna bestia

Dziedzic płomieni **Elitarny manipulator**
 Humanoid lub magiczna bestia (żywiołak) Elitarne PD

Obrony: KP +1, Wytrzymałość +2, Refleks +2
Odporności: 5 na ogień od 1 poziomu, 10 na ogień od 11. poziomu, 15 na ogień od 21. poziomu
Rzuty obronne: +2
Punkty akcji: 1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji MoCE

Ogniste ciało
 Każda istota, która trafia dziedzica płomieni atakiem wręcz, otrzymuje obrażenia od ognia równe 2 + 1/2 poziomu dziedzica płomieni

Władca ognia
 Dziedzic płomieni może przekształcić każdą posiadaną moc ataku w ogień. Zmień nazwę energii mocy na ogień lub dodaj energię ognia do mocy ataku, która normalnie nie zadaje obrażeń od energii.



DZIKI BERSERKER

Dziki berserker jest brutalnym i okrutnym czempionem bitwy. Do zwycięstwa w walce nie potrzebuje sojuszników, wystarczy mu jego własna krzepa i brutalna siła.

„Dziki berserker” to szablon, który możesz zastosować do każdego humanoida. Świetnie nadaje się do stworzenia czarnego bohatera pochodzącego ze złej humanoidalnej rasy, na przykład wojskowego dowódcy orków, wodza gigantów wzgórzowych lub czempiona plemienia jaszczuroludzi. Jeśli modyfikujesz PN, ten szablon najlepiej sprawdza się w przypadku zbrojnych i paladynów.

Wymagania: humanoid.

Dziki berserker Elitarny osiłek (przywódca)

Humanoid

Elitarne PD

Obrony: Wytrwałość +4

Rzuty obronne: +2

Punkty akcji: 1

Punkty wytrzymałości: +10 na poziom + wartość Kondycji

Regeneracja 5 od 1 poziomu, 10 od 11. poziomu, 15 od 21. poziomu

MOCE

Morderczy szal

Dziki berserker zyskuje punkt akcji, kiedy po raz pierwszy w czasie spotkania sprowadzi wroga do 0 punktów wytrzymałości.

Okrutne skarcenie (natychmiastowa reakcja po tym, jak zostanie trafiony atakiem wręcz; nieograniczona)

Dziki berserker wykonuje podstawowy atak wręcz.

ISTOTA FEERYCZNA

Istoty feeryczne są ucieleśnieniem Feerii. Zostały one subtelnie przekształcone przez potężną i niczym niekontrolowaną magię tej płaszczyzny. Niektóre z tych istot zostały poddane długotrwałemu wpływowi silnej feerycznej magii, inne zaś są ulubionymi poddanymi feerycznych władców, którzy za wierną służbę wynagrodzili je specjalnymi zdolnościami.

„Istota feeryczna” to szablon, który możesz zastosować, by stworzyć bestię lub humanoida przesyconego mistyczną feeryczną mocą.

Wymagania: bestia lub humanoid

Istota feeryczna Elitarny harcownik

Bestia lub humanoid (fey)

Elitarne PD

Obrony: KP +1, Refleks +2, Wola +2

Rzuty obronne: +2

Punkty akcji: 1

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

MOCE

Mgliste przejście (ruch; na spotkanie)

Istota feeryczna teleportuje się maksymalnie o 3 pola.

† **Nieodparte piękno** (natychmiastowe przeszkodzenie, kiedy istota feeryczna zostaje zaatakowana atakiem wręcz; nieograniczona)

Poziom +2 vs. Wola przeciwko atakującemu; atakujący musi wybrać inny cel lub zakończyć atak.

✂ **Feeryczna przynęta** (standardowa; odnowienie [E])

Dystansowa 10; poziom +2 vs. Wola. Cel zostaje przyciągnięty o 5 pól i jest otumaniony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy).

LICZ

Licze są złymi nieumarłymi arkanistami, którzy dążą do uzyskania nieśmiertelności. Są nieczułymi istotami snującymi nieczne plany i pragnącymi zdobyć jeszcze większą moc, uzyskać dawno zapomnianą wiedzę i zgłębić najstraszniejsze tajemne sekrety.

Niektórzy z liczów znają rytuał, który pozwala im przetrwać zniszczenie dzięki związaniu swojej esencji z jakimś talizmanem. Kiedy liczba punktów wytrzymałości licza, który przeprowadził taki rytuał, spadnie do 0, jego ciało i przedmioty zamieniają się w pył, ale nie zostaje on zniszczony. Pojawia się ponownie (razem z przedmiotami) po 1k10 dniach w odległości 1 pola od swojego talizmanu, o ile talizman ten nie został odnaleziony i zniszczony.

„Licze” to szablon, który możesz wykorzystać do każdej inteligentnej istoty na poziomie 11. lub wyższym. Najlepiej pasuje do PN parającego się tajemną wiedzą, jak czarodziej lub czarnoksiężnik, bądź do potwora z tajemnymi mocami, na przykład beholder lub oni. Inne z bardzo inteligentnych istot również mogą zostać liczami - na przykład łupieżcy umysłu, którzy korzystają z psionicznej mocy.

Wymagania: poziom 11., Inteligencja 13

Licz Elitarny manipulator lub strzelec

(nieumarły)

Elitarne PD

Zmysły: widzenie w ciemnościach

Obrony: KP +2, Wytrwałość +4, Wola +4

Niepodatność: choroby, trucizny

Odporność na obrażenia nekrotyczne 5 + 1/2 poziomu licza

Rzuty obronne: +2

Punkty akcji: 1

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom (manipulator) lub +6 poziom (strzelec) + wartość Kondycji

Regeneracja: 10. Jeśli licz otrzyma świetliste obrażenia, w jego następnej turze regeneracja nie działa.

MOCE

Mistrz zaklęć (pomniejsza; odnowienie [E] [E])

Licz odzyskuje możliwość wykorzystania zużytej mocy na spotkanie.

Aura nekromancji (nekrotyczna) aura 5

Każda żyjąca istota, która wejdzie w obszar aury lub zacznie w niej turę, otrzymuje 5 obrażeń nekrotycznych

Mistrz nekromancji

Licz może przekształcić każdą posiadaną moc ataku w nekrotyczną. Zmień nazwę energii mocy na nekrotyczną lub dodaj energię nekrotyczną do mocy ataku, która normalnie nie zadaje obrażeń od energii.

MROCZNY ŁOWCA

Płaszczyzna Zmroku daje moc tym, którzy chcą poznać zakazaną wiedzę i mroczne rytuały. Mroczny łowca napawa energią tej płaszczyzny swoje ciało i duszę, co powoduje wielkie zmiany w jego zdolnościach i wyglądzie. Skóra staje się szara, włosy kruczoczarne, a oczy białe i pozbawione źrenic. Mrocznego łowcę otacza aura cienia, która czyni go jeszcze bardziej złowrogim.

„Mroczny łowca” to szablon, który możesz zastosować do każdego humanoida, by stworzyć zabójcę lub złodzieja, który zawarł pakt z mocami Zmroku. Dobrymi kandydatami do tego szablonu są gobliny, drowy, shadar-kai i inne istoty, które lubują się w podstępach. Jeśli modyfikujesz PN,

ten szablon najlepiej sprawdza się w przypadku łotrzyków i czarnoksiężników.

Wymagania: humanoid.

Mroczny łowca

Humanoid (cień)

Elitarny czatownik

Elitarne PD

Zmysły: widzenie w ciemnościach

Obrony: KP +2, Refleks +2, Wola +2

Rzuty obronne: +2

Punkty akcji: 1

Punkty wytrzymałości: +6 na poziom + wartość Kondycji MOCE

Cienista opończa (pomniejsza; na spotkanie)

Mroczny łowca jest niewidzialny do początku swojej następnej tury.

✱ **Chmura ciemności** (pomniejsza; na spotkanie)

Bliski rozprysk 1; ta moc tworzy strefę ciemności, która pozostaje w miejscu do początku następnej tury mrocznego łowcy. Strefa ta blokuje widoczność wszystkim istotom z wyjątkiem mrocznego łowcy. Każda istota znajdująca się całkowicie na obszarze chmury ciemności (z wyjątkiem mrocznego łowcy) jest oślepiąta.

MUMIA CZEMPION

Mumia czempion jest tworzona w mrocznym rytuale mającym na celu utrzymanie aktywności istoty po jej śmierci lub jej wskrzeszenie. Takie rytuały są najczęściej zarezerwowane dla ważnych czempionów religijnych i wojowników, ale mogą też zostać użyte, by wtrącić duszę jakiegoś nie-szczęśnika do więzienia życia po śmierci.

„Mumia czempion” to szablon, który możesz zastosować do każdego humanoida, zwłaszcza o roli osiłek lub przywódca.

Taki potwór jest mocno związany z boską mocą, dlatego PN o tym szablonie są najczęściej kapłani, paladyni lub zbrojni służący swojemu bogowi.

Wymagania: humanoid, poziom 11.



CHRIS STEVENS AND ESPEN GRUNDETIERN

Mumia czempion

(nieumarły)

Elitarny osiłek

Elitarne PD

Zmysły: widzenie w ciemnościach

Obrony: KP +2, Wytrzymałość +2, Wola +4

Niepodatność: choroby, trucizny

Odporność: od 11. poziomu 10 na obrażenia nekrotyczne, od 21. poziomu 15 na obrażenia nekrotyczne

Rzuty obronne: +2

Punkty akcji: 1

Punkty wytrzymałości: +10 na poziom + wartość Kondycji

Regeneracja: 10. Jeśli mumia czempion otrzyma obrażenia od ognia, w jej następnej turze regeneracja nie działa.

MOCE

Rozpacz (strach) aura 5

Wrogowie w zasięgu aury otrzymują karę -2 do testów ataku przeciwko mumii czempionowi.

⊕ **Gnijące walnięcie** (standardowa; nieograniczona) ◆
Nekrotyczna

Poziom +5 vs. KP; 2k8 + modyfikator z Siły obrażeń nekrotycznych, a cel dostaje mumijnej zgnilizny (zob. strona 49). Poziom mumijnej zgnilizny równy jest poziomowi mumii czempiona.

NISZCZYCIEL

Niszczyciel jest ekspertem magii bitewnej. Specjalizuje się w nieprzerwanym rzucaniu śmiertelnych ogniwych zaklęć, aby zmieść przeciwników z pola walki.

„Niszczyciel” to szablon, który możesz zastosować, aby stworzyć humanoidalną postać rzucającą zaklęcia wyszkoloną do walki na wojnie. Jeśli modyfikujesz PN, ten szablon najlepiej sprawdza się w przypadku kapłanów, czarnoksiężników i czarodziei.

Wymagania: humanoid

Niszczyciel

Humanoid

Elitarny strzelec

Elitarne PD

Obrony: KP +2, Refleks +2

Rzuty obronne: +2

Punkty akcji: 1

Punkty wytrzymałości: +6 na poziom + wartość Kondycji MOCE

Kształtowanie zaklęć

Kiedy niszczyciel wykorzystuje bliski rozprysk lub obszarową moc ataku, może wybrać dwóch sojuszników na tym obszarze, którzy nie staną się celem mocy.

Nieskończona moc (pomniejsza, odnowienie !:!)

Niszczyciel odzyskuje wykorzystaną moc na spotkaniu.

OCHRONIARZ

Przeciwnicy zawsze są w stanie znaleźć sobie mało rozgarniętych naiwniaków, którzy pomogą im w wypełnieniu ich planów. Potrzebują też jednak kompetentnych i wyszkolonych pomocników. Ochroniarz, czyli fanatyczny wojownik gotów oddać życie w obronie mistrza, jest jednym z najważniejszych sprzymierzeńców, jakiego może mieć przeciwnik graczy.

„Ochroniarz” to szablon, który możesz zastosować do każdej humanoidalnej istoty. Jeśli modyfikujesz PN, ten szablon najlepiej sprawdza się w przypadku zbrojnych, paladynów i łowców.

Wymagania: humanoid.

Ochroniarz
humanoid

Elitarny żołnierz
Elitarne PD

Obrony: KP +2, Wytrwałość +2, Refleks +2, Wola +1
Rzuty obronne: +2
Punkty akcji: 1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom+ wartość Kondycji
MOCE

Niezlomna ochrona

Za każdym razem, kiedy ochroniarz atakuje wroga, niezależnie od tego czy trafi, jego cel zostaje naznaczony do końca następnej tury ochroniarza. Naznaczony cel otrzymuje karę -2 do testów ataku, jeśli jednym z celów takiego ataku nie jest ochroniarz. Istota może być jednocześnie naznaczona tylko raz. Nowe naznaczenie zastępuje to wcześniejsze.

Dodatkowo, kiedy naznaczony wróg stojący na polu obok ochroniarza przesunie się lub wykona atak, który nie uwzględni w swoich celach ochroniarza, ochroniarz może wykonać podstawowy atak przeciwko takiemu wrogowi jako natychmiastowe przerwanie.

Tarczownik

Sojusznicy stojący na polach sąsiadujących z ochroniarzem otrzymują premie z mocy +2 do KP.

RYCERZ ŚMIERCI

Rycerze śmierci byli kiedyś potężnymi wojownikami, którzy na stałe zostali nieumarłymi – jako kara za okropną zdradę lub w nagrodę za całe życie poświęcone służbie mrocznym mistrzom. Dusza rycerza śmierci związana jest z jego bronią, czyniąc ten oręż jeszcze potężniejszym przez dodanie do niego nekrotycznej mocy. Rycerze śmierci są świetnymi przywódcami oddziałów nieumarłych istot.

„Rycerz śmierci” to szablon, który możesz zastosować do każdego potwora. Większość rycerzy śmierci to PN obrońcy o klasie paladyn lub zbrojny. Rycerzami śmierci mogą być



jednak także potwory o roli żołnierza, na przykład ogniowi giganci, githyanki lub yuan-ti.

Wymagania: poziom 11.

Rycerz śmierci
humanoid

Elitarny żołnierz (przywódcą)
Elitarne PD

Zmysły: widzenie w ciemnościach
Obrony: KP +2, Wytrwałość +4, Wola +2
Niepodatność: choroby, trucizny
Odporność: od 11. poziomu 10 na obrażenia nekrotyczne, od 21. poziomu 15 na obrażenia nekrotyczne
Podatność: 10 na obrażenia świetliste
Rzuty obronne: +2
Punkty akcji: 1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom+ wartość Kondycji
MOCE

Wódz nieumarłych

Aura 10. Nieumarli sojusznicy niższych poziomów znajdujący się w zasięgu aury otrzymują premie +2 do testów ataku.

Broń duszy ♦ Nekrotyczna, Broń

Atakując swoją bronią do walki wręcz, rycerz śmierci zadaje celowi dodatkowe 5 obrażeń nekrotycznych

↔ Przekłete płomienie (standardowa; odnowienie ☹ ☹) ♦

Ogień, Nekrotyczna

Bliski rozprysk 2; poziom +2 vs. Refleks; zadaje 6k8 + modyfikator z Kondycji obrażeń nekrotycznych i ogniowych żywym istotom; nieumarłe istoty w zasięgu rozprysku (w tym rycerz śmierci) zadają dodatkowe 2k6 obrażeń ogniowych swoimi atakami wręcz do końca następnej tury rycerza śmierci.

WŁADCA MUMII

Władca mumii jest tworzony w mrocznym rytuale mającym na celu utrzymanie aktywności istoty po jej śmierci lub jej wskrzeszenie. Takie rytuały są najczęściej zarezerwowane dla ważnych przywódców religijnych, ale mogą też zostać użyte, by wtrącić duszę jakiegoś nieszczęśnika do więzienia życia po śmierci.

„Władca mumii” to szablon, który możesz zastosować do każdego humanoida, zwłaszcza o roli manipulator lub przywódca. Taki potwór jest mocno związany z boską mocą, dlatego PN o tym szablonie są najczęściej kapłani. Dobrzy kandydaci do tego szablonu to między innymi kapłanka drowów, plugawy pomiot wróż, bicz kuo-toa i yuan-ti przekłety uczeń Zehira.

Wymagania: humanoid, poziom 11.

BROŃ DUSZY

Aby stać się rycerzem śmierci, trzeba zakłócić swoją esencję nieśmiertelności w broni użytej podczas tego rytuału. Jeśli broń duszy zostanie złamana lub zniszczona, rycerz śmierci może przywrócić ją do idealnego stanu samym tylko dotykiem (jest to pomniejsza akcja).

Rycerz śmierci jest otumaniony i osłabiony, jeśli straci broń duszy. Każda inna istota, która wejdzie w posiadanie takiej broni, jest otumaniona i osłabiona przez cały czas jej posiadania.

Broń duszy traci swoje właściwości zapewniane przez fakt bycia bronią duszy, kiedy rycerz śmierci będący jej właścicielem zostanie zniszczony.

Władca mumii Elitarny manipulator (przywódca)

Humanoid (nieumarły)

Elitarne PD

Zmysły: widzenie w ciemnościach**Obrony:** KP +2, Wyrwałość +2, Wola +4**Niepodatność:** choroby, trucizny**Odporność:** od 11. poziomu 10 na obrażenia nekrotyczne, od 21. poziomu 15 na obrażenia nekrotyczne**Rzuty obronne:** +2**Punkty akcji:** 1**Punkty wytrzymałości:** +8 na poziom + wartość Kondycji**Regeneracja:** 10. Jeśli władca mumii otrzyma obrażenia od ognia, w jego następnej turze regeneracja nie działa.

MOCE

Rozpacz (strach) aura 5

Wrogowie w zasięgu aury otrzymują karę -2 do testów ataku przeciwko władcy mumii.

Przekleństwo mumii (po zejściu do 0 punktów wytrzymałości)

Bliski rozprysk 10; poziom +2 vs. Wola; wszyscy wrogowie w zasięgu rozprysku dostają mumijnej zgnilizny (zob. strona 49). Poziom mumijnej zgnilizny równy jest poziomowi władcy mumii.

WŁADCA ŚMIERCI

Władcy śmierci są uosobieniem nekromancji. Mogą wzywać z grobów nieumarłe istoty, by im służyły, a swoich przeciwników niszczą straszliwą magią, która wysysa życiową energię i przekazuje ją władcy.

„Władca śmierci” to szablon, który możesz zastosować do każdego humanoida, zazwyczaj kapłana, czarodzieja lub czarnoksiężnika. Wykreujesz dzięki niemu istotę rzucającą czary, która zagłębiła się w tajniki nekromancji i korzysta ze zdobytej wiedzy, by tworzyć i kontrolować nieumarłych.

Władcy śmierci zawsze towarzyszy czterech nieumarłych popleczników na poziomie mistrza śmierci lub niższym.

Wymagania: humanoid.

**POTWORY, MOCE
I PREMIE DO ATAKU**

Kiedy stosujesz szablon klasowy do potwora, możesz ustalić jego premię do ataku na dwa sposoby. Wybierz ten, który zapewni mu wyższą premię, aby przeciwnicy bohaterów mieli odpowiednią szansę, by ich trafić.

Najprostszym sposobem jest policzenie premii do ataku przy użyciu poziomu istoty, sprzętu (jeśli go ma) i wartości atrybutów, tak jak zrobiłbyś to w przypadku postaci gracza. Taki wynik może być jednak niższy niż przewidywany dla potwora o danej roli i poziomie. W takim wypadku policz wartość dla roli i poziomu i wybierz tę wartość, jeśli okazała się wyższa. Podczas porównywania weź pod uwagę rolę podaną w szablonie klasowym, a nie oryginalną rolę potwora.

Sam zdecyduj, która wartość jest bardziej odpowiednia, ale pamiętaj, że potwór ze zbyt niską premią do ataku nie będzie raczej stanowił większego zagrożenia.

Władca śmierci Elitarny manipulator (przywódca)

Humanoid (cień)

Elitarne PD

Obrony: KP +2, Wyrwałość +2, Wola +2**Odporność:** 5 na obrażenia nekrotyczne od 1 poziomu, 10 od 11. poziomu, 15 od 21. poziomu**Rzuty obronne:** +2**Punkty akcji:** 1**Punkty wytrzymałości:** +8 na poziom + wartość Kondycji**Grobowy całun (nekrotyczna) aura 5**

Wszystkie nieumarłe istoty w odległości 5 pól od władcy śmierci tracą podatność na świetliste obrażenia.

Grobowe przyzwanie (standardowa; na spotkanie)

Dystansowa 10. Czterech nieumarłych popleczników na poziomie władcy śmierci lub niższym pojawia się na dowolnie wybranym wolnym polu w zasięgu działania mocy. Ci nieumarli poplecznicy rozgrywają swoje tury natychmiast po władcy śmierci.

WŁADCA WAMPIRÓW

Władcy wampirów są potężnymi i groźnymi nieumarłymi przeciwnikami. Niektórzy są dawnymi wampirzymi pomiotami uwolnionymi po śmierci ich stwórcy, inni są zaś śmiertelnikami, którzy otrzymali „dar” wampirycznej nieśmiertelności. Mogą oni tworzyć armie kontrolowanych przez siebie wampirzych pomiotów lub przekazywać swoje moce wybranym śmiertelnikom.



„Władca wampirów” to szablon, który możesz zastosować do każdego humanoida na poziomie 11. lub wyższym. Władcy wampirów wyglądają tak, jak wyglądali za życia, ale ich skóra jest bledsza, a kły bardziej widoczne. Poza tym są przesiąknięci złem.

Wymagania: humonoid, poziom 11.

Władca wampirów **Elitarny manipulator lub harcownik**
Humanoid (nieumarły) Elitarne PD

Zmysły: widzenie w ciemnościach

Obrony: KP +2, Wytrzymałość +2, Refleksy +2, Wola +2

Niepodatność: choroby, trucizny

Odporność: od 1. poziomu 5 na obrażenia nekrotyczne, od 11. poziomu 10 na obrażenia nekrotyczne, od 21. poziomu 15 na obrażenia nekrotyczne

Podatność: 10 na obrażenia świetliste

Rzuty obronne: +2

Punkty akcji: 1

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

Regeneracja: 10 (regeneracja nie działa, jeśli władca wampirów narażony jest na bezpośrednie działanie promieni słonecznych)

MOCE

† **Wysysanie krwi** (standardowa; na spotkanie; odnawia się, kiedy istota na sąsiadującym polu osiągnie poziom ciężkich ran) ♦ Leczenie

Wymaga przewagi bojowej. Poziom +2 vs. Wytrzymałość; 2k12 + modyfikator z Charyzmy obrażeń, cel zostaje osłabiony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy), a władca wampirów odzyskuje liczbę punktów wytrzymałości równą 1/4 ich całkowitej liczby.

✦ **Dominujące spojrzenie** (pomniejsza, odnowienie ☹️) ♦ Urok

Dystansowa 5; poziom +2 vs. Wola; cel zostaje zdominowany (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy; modyfikator -2 do rzutu obronnego). Późniejszy efekt: cel jest otumaniony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy). Władca wampirów może mieć dominację tylko nad jednym celem naraz.

Postać mgły (standardowa; na spotkanie) ♦ Polimorfia

Władca wampirów staje się niematerialny i zyskuje prędkość lotu równą 12, ale nie może atakować. Władca wampirów może utrzymać postać mgły przez maksymalnie godzinę lub zakończyć ten efekt, wykonując pomniejszą akcję.

SZABLONY KLASOWE

Szablony klasowe pozwalają na dodanie cech danej klasy do jakiegoś potwora. Poniższe osiem szablonów odpowiada wszystkim klasom z *Podręcznika gracza*.

Dodanie klasy do istniejącego potwora polega po prostu na nałożeniu odpowiedniego szablonu. Jeśli chcesz dokonać awansu potwora na poziom w ramach klasy, na początku zwiększ jego poziom, jak opisano na stronie 174, a następnie dodaj odpowiedni szablon klasowy.

Ten sposób działa najlepiej w przypadku statystyk istniejących potworów. Skorzystaj z zasad tworzenia potworów (strona 184), jeśli chcesz dodać poziomy w ramach klas do samodzielnie utworzonych potworów.

Jeśli efekt zdolności lub mocy klasowej zależy od poziomu, jak *uzdrawiające słowo* kapłana, skorzystaj z poziomu potwora. Potwory zatrzymują oczywiście swoje zdolności i moce, o ile nie nakładają się one na te dawane przez szablon ani nie są z nimi sprzeczne.

WYBIERANIE MOCY KLASOWYCH

Najważniejszą częścią nakładania szablonu klasowego jest wybranie dla potwora odpowiednich mocy. Dla potworów ze stopnia heroicznego wybierz z listy mocy dla danej klasy po jednej mocy z każdej kategorii: nieograniczona, na spotkanie, na dzień i użytkowa. Dla potworów wyższych stopni wybierz dodatkowe moce, jak to opisano poniżej.

- ♦ **Moce nieograniczona:** wybierz jedną.
- ♦ **Moce na spotkanie:** wybierz jedną o poziomie równym poziomowi potwora lub o niższym poziomie. Dla potwora na poziomie 11. lub wyższym wybierz dodatkową moc na spotkanie. Te moce muszą być z różnych poziomów.
- ♦ **Moce na dzień:** wybierz jedną o poziomie równym poziomowi potwora lub o niższym poziomie. Dla potwora na poziomie 21. lub wyższym wybierz dodatkową moc na dzień. Te moce muszą być z różnych poziomów.
- ♦ **Moce użytkowe:** wybierz jedną o poziomie równym poziomowi potwora lub o niższym poziomie. Dla potwora na poziomie 11. lub wyższym wybierz dodatkową moc użytkową. Dla potwora na poziomie 21. lub wyższym wybierz trzecią moc użytkową. Wszystkie te moce muszą być z różnych poziomów.

JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ SZABLONAMI KLASOWYMI

Szablony klasowe są zasadniczo takie same jak szablony funkcyjne. Rodzaje informacji, które pojawiają się tylko w szablonach klasowych, opisano niżej.

Rodzaj mocy: ta informacja ma czasem wpływ na inne zasady gry. Więcej na ten temat przeczytasz na stronie 54 *Podręcznika gracza*.

Umiejętności: jeśli potwór jest już wyszkolony w umiejętności dawanej przez szablon, nie może wymienić jej na inną.

Zdolności klasowe: opisy podanych zdolności znajdziesz w odpowiedniej części *Podręcznika gracza*.

Rekwizyt: jeśli szablon klasowy pozwala istocie stosować jeden lub więcej rodzajów rekwizytów, to właśnie tutaj znajdziesz o tym informacje.

Biegłość w broni/zbroi: jeśli potwór ma już biegłość w broni/zbroi dawaną przez szablon, nie może wymienić jej na inną.

CZARNOKSIĘŻNIK

Rodzaj mocy: tajemna

Czarnoksiężnik Elitarny harcownik

Obrony: Refleks +1, Wola +1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji
Biegłość w broni: proste do walki wręcz, proste dystansowe
Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia
Wyszkolona umiejętność: dwie umiejętności z listy klasy czarnoksiężnika
Zdolności klasowe: czarnoksięski pakt, czarnoksięski wybuch, kłåtwa czarnoksiężnika, przygotowany strzał
Rekwizyty: berła, różdżki

CZARODZIEJ

Rodzaj mocy: tajemna

Czarodziej Elitarny strzelec

Obrony: Wola +2
Punkty wytrzymałości: +6 na poziom + wartość Kondycji
Biegłość w broni: sztylet, drąg
Biegłość w pancerzu: ubranie
Wyszkolona umiejętność: Arkana plus jedna inna umiejętność z listy klasy czarodzieja
Zdolności klasowe: księga zaklęć, mistrzostwo w stosowaniu tajemnych rekwizytów, rytualista, sztuczki
Rekwizyty: kule, berła, różdżki

DOWÓDCA

Rodzaj mocy: bojowa

Dowódca Elitarny żołnierz (przywódca)

Obrony: Wytrwałość +1, Wola +1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji
Biegłość w broni: proste do walki wręcz, żołnierskie do walki wręcz, żołnierskie dystansowe
Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, kolczuga, lekka tarcza
Wyszkolona umiejętność: dwie umiejętności z listy klasy przywódcy
Zdolności klasowe: *inspirujące słowo*, przywódca wojskowy, władca osobowość

ŁOTRZYK

Rodzaj mocy: bojowa

Łotrzyk Elitarny harcownik

Obrony: Refleks +2
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji
Biegłość w broni: sztylet, ręczna kusza, shuriken, proca, krótki miecz
Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia
Wyszkolona umiejętność: Złodziejstwo plus jedna inna umiejętność z listy klasy łowcy
Zdolności klasowe: mistrzostwo w broniach łotrzyka, pierwszy cios, podstępny atak, taktyka łotrzyka

* Dla wszystkich klas przedstawionych na tej stronie:

Rzuty obronne: +2
Punkty akcji: 1

ŁOWCA

Rodzaj mocy: bojowa

Łowca Elitarny harcownik

Obrony: Wytrwałość +1, Refleks +1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji
Biegłość w broni: proste do walki wręcz, żołnierskie do walki wręcz, proste dystansowe, dystansowe żołnierskie
Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, zbroja skórzana
Wyszkolona umiejętność: Podziemia lub Przyroda (wybierz jedną) plus jedna inna umiejętność z listy klasy łowcy
Zdolności klasowe: przygotowany strzał, styl walki, wytypowanie ofiary

KAPŁAN

Rodzaj mocy: boska

Kapłan Elitarny manipulator (przywódca)

Obrony: Wola +2
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji
Biegłość w broni: bronie proste
Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, zbroja skórzana, kolczuga
Wyszkolona umiejętność: Religia plus jedna inna umiejętność z listy klasy kapłana
Zdolności klasowe: *uzdrawiające słowo*, przywołanie boskości, wiedza uzdrowiciela
Rekwizyt: święty symbol

PALADYN

Rodzaj mocy: boska

Paladyn Elitarny żołnierz

Obrony: Wytrwałość +1, Refleks +1, Wola +1
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji
Biegłość w broni: proste do walki wręcz, żołnierskie do walki wręcz, proste dystansowe
Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, zbroja skórzana, kolczuga, zbroja łuskowa, zbroja płytowa, lekka tarcza, ciężka tarcza
Wyszkolona umiejętność: Religia plus jedna inna umiejętność z listy klasy paladyna
Zdolności klasowe: boska prowokacja, *nakładanie rąk*, przywołanie boskości
Rekwizyt: święty symbol

ZBROJNY

Rodzaj mocy: bojowa

Zbrojny Elitarny żołnierz

Obrony: Wytrwałość +2
Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji
Biegłość w broni: proste do walki wręcz, żołnierskie do walki wręcz, proste dystansowe, dystansowe żołnierskie
Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, zbroja skórzana, kolczuga, zbroja łuskowa, lekka tarcza, ciężka tarcza
Wyszkolona umiejętność: dwie umiejętności z listy klasy zbrojnego
Zdolności klasowe: rzucenie wyzwania, talent w posługiwaniu się orężem, wyższość w walce

TWORZENIE POTWORÓW

Informacje o modyfikowaniu potworów (strona 174) oraz istoty opisane w *Księdze potworów* i innych rozszerzeniach powinny zaspokoić twoje wymagania dotyczące potworów. Jeśli jednak naprawdę chcesz stworzyć potwora od zera, skorzystaj z pomocy wskazówek zawartych w tej części.

ETAPY TWORZENIA POTWORÓW

Potwór stworzony zgodnie ze wskazówkami zawartymi w kolejnych punktach nie stanie się może wyczerpująco zaprojektowanym i przygotowanym stworzeniem, ale na pewno nie będzie mu wiele brakowało.

1. Wybierz poziom. Poziom potwora określa jego najważniejsze statystyki, jak obrony, premie do ataku i punkty wytrzymałości.

2. Wybierz rolę. Rola danego potwora wpływa na moce wykorzystywane przez niego w walce. Role potworów opisano dokładniej w rozdziale 4, zaś znajdująca się na tej stronie tabela „Statystyki potworów w zależności od roli” pokazuje, w jaki sposób rola potwora wpływa na jego statystyki i jakie moce mu daje.

3. Określ wartości atrybutów. Robiąc to, pomyśl o parach atrybutów odpowiadających różnym rodzajom obrony (Wytrwałość, Refleks, Wola). Wartości atrybutów pomagają też określić premie do ataku, testów atrybutów i zdolności oraz KP.

Na ogół wyższy z pary atrybutów równy jest $13 + 1/2$ poziomowi potwora, na przykład dla potwora na 8 poziomie byłoby to 17 ($13 + 4$). Do atrybutu wykorzystywanego w podstawowym ataku należy jednak dodać jeszcze 3 lub, innymi słowy, zastosować wzór $16 + 1/2$ poziomowi potwora. A zatem 8-poziomowy potwór, który atakuje wręcz, powinien mieć Siłę równą 20.

4. Określi liczbę punktów wytrzymałości. Liczba punktów wytrzymałości zależy od poziomu i roli. Potwory, tak jak PG, otrzymują co poziom pewną liczbę punktów. W celu ustalenia liczby punktów wytrzymałości skorzystaj z tabeli „Statystyki potworów w zależności od roli”.

5. Oblicz klasę pancerza. Klasa pancerza zależy od poziomu i roli. Na ogół KP równa jest $14 +$ poziom potwora, ale jak pokazano w tabeli poniżej, w przypadku niektórych ról może być nieco inna.

6. Oblicz inne obrony. Obrony potwora zależą od jego poziomu. Obrona oparta na średniej wartości atrybutu równa jest $12 +$ poziom potwora. Za każde 2 punkty powyżej średniej wartości atrybutu obrona rośnie o 1, a za każde 2 punkty poniżej spada o 1.

7. Wybierz moce. Najtrudniejszą częścią tworzenia potwora jest wymyślenie jego mocy. Na tym etapie możesz skorzystać z mocy istot opisanych w *Księdze potworów*. W tym podręczniku znajdziesz listę potworów podzielonych ze względu na ich poziom i rolę, dzięki czemu możesz szybko odszukać istoty podobne do twojego potwora. Następnie możesz wybrać moce, które wydadzą ci się odpowiednie, lub zmodyfikować je, by stworzyć nowe moce o podobnym działaniu.

Każdy potwór musi mieć podstawowy atak, wręcz lub dystansowy, którego może użyć nieograniczenie. Niektóre z potworów mogą mieć drugi atak podstawowy. Następnie przydziel jedną moc na spotkanie lub moc odnawialną za każdy stopień (jedną na stopniu heroicznym, dwie na stopniu archetypowym, a trzy na stopniu epickim).

8. Oblicz premię do ataku. Premia do ataku zależy od poziomu i roli potwora. Moce, którym przeciwstawia się KP, na ogół mają wyższą premię do ataku niż te, którym przeciwstawia się inne obrony.

9. Ustal zadawane obrażenia. Skorzystaj z tabeli „Obrażenia w zależności od poziomu”, żeby ustalić, ile obrażeń zadaje dany potwór swoimi atakami. Większość ataków nieograniczonych powinna zadawać obrażenia średnie normalne (zob. tabela). W przypadku ataków przeciwko liczywno wrogom, ataków wręcz wykonywanych przez potwory o roli strzelec i ataków wykonywanych przez potwory o roli manipulator obejmujących też silny efekt kontrolny wybierz obrażenia niskie normalne. W przypadku ataków o niskiej celności (w tym ataków brutalnych) i potężnych ataków potworów o roli czatownik wybierz obrażenia wysokie normalne. Obrażenia podwyższone zarezerwuj dla mocy, które potwory mogą wykorzystać raz lub dwa razy na starcie - moce posiadających odnowienie na spotkanie lub testy odnowienia

10. Dodatkowe szczegóły. Wymyślanie potwora nie kończy się na tych wszystkich obliczeniach. Pomyśl jeszcze o jego cechach wyjątkowych, wyglądzie i taktyce stosowanej w walce.

POTWORY ELITARNE I SAMOTNICY

Potwory elitarne i samotnicy są najpotężniejszymi wrogami, jakich bohaterowie mogą napotkać na swej drodze. Więcej na ich temat znajdziesz w rozdziale 4. Takie potwory można wykorzystać jako ostatecznych wrogów, gwiazdy kampanii i przerażających „szefów” spotykanych w kulminacyjnym punkcie przygody.

Legendarni przeciwnicy, jak wampir Hrabia Strahd von Zarovich czy demiliciz Acererak, są potworami samotnikami.

STATYSTYKI POTWORÓW W ZALEŻNOŚCI OD ROLI

	Harcownik	Osiłek	Żołnierz	Czatownik	Manipulator	Strzelec
Premia do inicjatywy	+2	–	+2	+4	–	–
Punkty wytrzymałości	8 + Kon + (poziom × 8)	10 + Kon + (poziom × 10)	8 + Kon + (poziom × 8)	6 + Kon + (poziom × 6)	8 + Kon + (poziom × 8)	6 + Kon + (poziom × 6)
KP	Poziom + 14	Poziom + 12	Poziom + 16	Poziom + 14	Poziom + 14	Poziom + 12
Inne obrony	Poziom + 12	Poziom + 12	Poziom + 12	Poziom + 12	Poziom + 12	Poziom + 12
Atak vs. KP*	Poziom + 5	Poziom + 3	Poziom + 7	Poziom + 5	Poziom + 5	Poziom + 7
Atak vs. inne obrony	Poziom + 3	Poziom + 1	Poziom + 5	Poziom + 3	Poziom + 4	Poziom + 5

*Zmniejsz premię do ataku o 2 w przypadku mocy wpływających na liczne istoty.

OBRAŻENIA W ZALEŻNOŚCI OD POZIOMU

Poziom	Normalne obrażenia		
	Niskie	Średnie	Wysokie
1.-3.	1k6 + 3	1k10 + 3	2k6 + 3
4.-6.	1k6 + 4	1k10 + 4	2k8 + 4
7.-9.	1k8 + 5	2k6 + 5	2k8 + 5
10.-12.	1k8 + 5	2k6 + 5	3k6 + 5
13.-15.	1k10 + 6	2k8 + 6	3k6 + 6
16.-18.	1k10 + 7	2k8 + 7	3k8 + 7
19.-21.	2k6 + 7	3k6 + 8	3k8 + 7
22.-24.	2k6 + 8	3k6 + 8	4k6 + 8
25.-27.	2k8 + 9	3k8 + 9	4k6 + 9
28.-30.	2k8 + 10	3k8 + 10	4k8 + 10

Poziom	Podwyższone obrażenia		
	Niskie	Średnie	Wysokie
1.-3.	3k6 + 3	2k10 + 3	3k8 + 3
4.-6.	3k6 + 4	3k8 + 4	3k10 + 4
7.-9.	3k8 + 5	3k10 + 5	4k8 + 5
10.-12.	3k8 + 5	4k8 + 5	4k10 + 5
13.-15.	3k10 + 6	4k8 + 6	4k10 + 6
16.-18.	3k10 + 6	4k10 + 7	4k10 + 7
19.-21.	4k8 + 7	4k10 + 7	4k10 + 7
22.-24.	4k8 + 8	4k12 + 8	5k10 + 8
25.-27.	4k10 + 9	5k10 + 9	5k12 + 9
28.-30.	4k10 + 9	5k10 + 9	5k12 + 9

Takie istoty są tak potężne, by samodzielnie stawić czoła drużynie poszukiwaczy przygód. Potwory elitarne są na tyle silne, by w pojedynkę walczyć z drużyną postaci na niższych poziomach, ale na ogół mają one kilku sojuszników. Dobrym przykładem jest tutaj Lareth Piękniś, zły kapłan Lolth – choć jest potężny, nigdy nie staje do walki bez pomocnych bandytów, gnolli i ghuli.

TWORZENIE NOWYCH POTWORÓW ELITARNYCH

Prostym sposobem tworzenia ciekawych przeciwników jest przerabianie istniejących potworów w ich wersje elitarne. Na przykład świetnym wodzem goblinów zamieszkujących podziemia będzie elitarny wojownik bugbearów. Dodanie szablonu pozwala na łatwe „dopakowanie” potworów, zarówno tych wziętych z *Księgi potworów*, jak i tych stworzonych samodzielnie.

Aby awansować potwora do poziomu elitarnego, możesz też skorzystać z poniższych wskazówek.

- 1. Dostosuj rolę.** Poziom i rola potwora pozostają takie same, ale jest on teraz w wersji elitarnej.
- 2. Dostosuj punkty wytrzymałości.** Liczba punktów wytrzymałości potwora elitarnego równa jest podwójnej liczbie punktów wytrzymałości standardowego potwora, powiększonej o podwojoną wartość jego Kondycji.
- 3. Dostosuj obrony.** Spośród trzech obron i KP wybierz maksymalnie trzy wartości i podnieś je o 2. Zaczynaj od najwyższych obron tej istoty. Jeśli któraś obrona jest słabą stroną twojego potwora, nie podnoś jej.
- 4. Dostosuj rzuty obronne.** Potwory elitarne otrzymują premię +2 do rzutów obronnych.
- 5. Dodaj punkt akcji.** Potwory elitarne mają 1 punkt akcji.
- 6. Dostosuj moce i zdolności.** Chociaż walka z istotą elitarną liczy się jako walka z dwoma przeciwnikami, taka

istota wciąż ma tylko jeden zestaw akcji. A zatem wymieniasz dwa zestawy akcji za jeden. Dlatego też elitarny potwór powinien mieć dodatkowe okazje do ataku, opóźniać działania bohaterów bądź w inny sposób je utrudniać.

Odnowienie przy pierwszym osiągnięciu progu ciężkich ran: Zasadniczo potwory elitarne stają się groźniejsze, kiedy ich życiu zagraża niebezpieczeństwo. Aby odzwierciedlić tę zasadę, wybierz jedną z mocy na spotkanie posiadanych przez istotę i ustal, że może ona ją ponownie wykorzystać, kiedy po raz pierwszy w danym spotkaniu przekroczy próg ciężkich ran.

Natychmiastowe akcje: Elitarny potwór na ogół potrafi w jakiś sposób odpowiedzieć na działania bohaterów lub takim działaniom przeszkodzić. Wiele z szablonów opisanych wcześniej w tym rozdziale obejmuje moce, które dają natychmiastową akcję (przeszkodzenie lub reakcja) pozwalającą odpowiedzieć na atak lub ruch bohaterów bądź je uprzedzić.

Dodatkowe ataki: Zamiast dawać swojemu elitarnemu potworowi natychmiastowe akcje, możesz pozwolić mu wykonać w jego turze dodatkowy atak. Może to być specjalny atak wykonywany jako pomniejsza akcja w czasie jego tury lub po prostu podwójny atak w ramach standardowej akcji.

TWORZENIE NOWYCH POTWORÓW SAMOTNIKÓW

Możesz przekształcić zwykłą istotę w potężnego potwora samotnika, który stanie się kulminacyjnym punktem przygody.

Potwora samotnika możesz stworzyć ekspresowo, przez dodanie dwóch szablonów (lub jednego, gdy potwór jest elitarny), tak jak to opisano w części „Szablony”. Możesz też wykreować go od zera.

- 1. Dostosuj rolę.** Poziom i rola potwora pozostają takie same, ale jest on teraz samotnikiem.
 - 2. Dostosuj punkty wytrzymałości.** Liczbę punktów wytrzymałości samotnika wlicza się, mnożąc 8 przez poziom potwora + 1 i dodając do tego wartość jego Kondycji. Jeśli potwór ten jest z poziomu niższego niż 10., otrzymany wynik pomnóż potem przez 4, zaś jeśli jest z poziomu 11. lub wyższego, pomnóż przez 5.
 - 3. Dostosuj obrony.** Spośród trzech obron i KP wybierz maksymalnie trzy wartości i podnieś je o 2.
 - 4. Dostosuj rzuty obronne.** Potwory samotnicy otrzymują premię +5 do rzutów obronnych.
 - 5. Dodaj punkty akcji.** Potwory samotnicy mają 2 punkty akcji.
 - 6. Dostosuj moce i zdolności.** Walka z istotą elitarną liczy się jako walka z pięcioma przeciwnikami, więc musisz dać jej kilka możliwości wykorzystania dodatkowych akcji. Musi ona też mieć więcej sposobów na wykorzystanie mocy w swojej turze i na przerywanie działań bohaterów.
- Więcej mocy nieograniczonych:* Wybierz jedną z mocy na spotkanie posiadanych przez istotę i ustal, że może ona ją wykorzystywać nieograniczenie.

Dodatkowa standardowa akcja: Najprostszym sposobem, by uczynić potwora samotnika zdolnego do walki z całą drużyną jednocześnie, jest przyznanie mu dodatkowej standardowej akcji w każdej turze. Dzięki temu będzie on mógł wykonać w każdej turze przynajmniej dwa ataki, a w razie potrzeby wykorzystać punkt akcji na zaatakowanie po raz trzeci.

Bohaterowie niezależni (PN) są drugoplanowymi postaciami w sztuce, w której w głównych rolach obsadzono postacie graczy. Postacie niezależne pomagają ożywić twoje przygody i kampanie oraz stworzyć świat, który przypomina rzeczywistość.

PN są na ogół istotami humanoidalnymi, którym przypisano własne osobowości i które mają jasno wytyczone zadania w twojej kampanii. Taką postacią może być budzący strach w okolicy, mroczny paladyn Królowej Kruków, który może stać się sojusznikiem lub wrogiem drużyny. Innym PN może być opracowujący nieczne plany kapłan Asmodeusa, stojący na czele sekretnego kultu tego boga i będący głównym przeciwnikiem bohaterów. Kolejny PN to na przykład brutalny, lecz honorowy czempion orków – potężny dowódca, który może stanąć przeciwko drużynie lub się do niej przyłączyć. Każda z tych postaci jest w dużym stopniu charakteryzowana przez swoją klasę i kontakty z innymi elementami świata.

Żadna PN nie potrzebuje więc tak szczegółowo opisanej historii, osobowości i statystyk jak porządnie wykreowana postać gracza. Informacje wystarczające w przypadku większości PN to imię, kilka umiejętności i parę słów na temat jego miejsca na świecie i związku z PG. Na przykład: miejski ksiądz o imieniu Avarun jest wyznawcą Erathis i ma kilka zwyczajów z rytuałami, które potrafi wykorzystać: Uleczenie choroby (4), Wskrzeszenie (1), Odjęcie cierpienia (2).

Idąc krok dalej, możesz opisać PN w siedmiu zdaniach podsumowujących najważniejsze informacje na jego temat, aby w czasie kontaktu z bohaterami graczy sprawił on wrażenie rzeczywistej osoby, która zapada w pamięć.

Zawód: pierwsze zdanie wprowadza PN i mówi, czym się on w życiu zajmuje

Opis fizyczny: w tym zdaniu znajduje się krótki opis fizycznego wyglądu PN. Uwzględnij podstawowe dane (wzrost, budowa ciała, kolor skóry, włosów, oczu itd.), ale pomyśl też o jakiejś charakterystycznej cesze, która pomoże graczom zapamiętać tę postać. Wylosuj lub wybierz charakterystyczną cechę z tabeli albo wymyśl ją samodzielnie.

Atrybuty i zdolności: w tym zdaniu uwzględnij wszystkie atrybuty PN, które wyraźnie odbiegają od normy – może to być na przykład ogromna siła lub wielka głupota. Powinieneś też wspomnieć o wszystkich niezwykłych umiejętnościach tej postaci, nawet jeśli nie są one związane z jej zawodem. Takie uwagi pomogą ci później w określeniu statystyk.

Wartości i motywacje: opisz wartości, które są dla PN ważne i które popychają ją do działania. Takie cechy mogą mieć wpływ na kontakty drużyny z tą osobą. Ponadto pomogą ci zdecydować, w jaki sposób PN zareaguje na bohaterów.

Zachowanie: to zdanie opisuje, w jaki sposób PN zachowuje się w kontaktach z innymi – są to cechy, które pozwalają graczom go zapamiętać. PN może na przykład mieć wytworne maniery, być sarkastyczna, głośna, wstrętna, wygadana albo protekcyjna. Jeśli PN zachowuje się inaczej w zależności od rozmówcy (na przykład inaczej wśród znajomych niż obcych), także to tutaj zaznacz.

Przydatna wiedza: czy PN wie o czymś, co może być istotne dla PG? PN może mieć dostęp do wiedzy, która będzie służyła wyłącznie tworzeniu klimatu gry, ale może też posiadać informację niezbędną bohaterom graczy do przejścia do dalszej części przygody.

Nawyki: opisz nietypową cechę PN, która pomoże graczom go zapamiętać. Gracze mogą zapomnieć imienia PN, ale będą pamiętać kowala, który używał bardzo wyszukanego słownictwa. Wylosuj lub wybierz nawyk z tabeli albo wymyśl go samodzielnie.

NAWYKI PN

1k20	Nawyk
1	Często śpiewa, pogwizduje lub cicho nuci
2	Tworzy rymowane wypowiedzi
3	Ma bardzo niski lub wysoki głos
4	Mówi niewyraźnie, sepleni lub jąka się
5	Bardzo wyraźnie wypowiada wszystkie głoski
6	Mówi głośno
7	Mówi szeptem
8	Mówi bardzo kwiecicie lub używa długich wyrazów
9	Często myli znaczenie słów
10	Używa rozbudowanych przekleństw i wykrzykników
11	Ciągle żartuje lub stosuje grę słów
12	Często mówi o nadchodzącej zagładzie
13	Wierci się lub nerwowo się czymś bawi
14	Mruży oczy
15	Patrzy w dal
16	Ciągle coś żuje
17	Chodzi w trakcie rozmowy
18	Uderza o coś palcami
19	Obgryza paznokcie
20	Okręca włosy na palcu lub głaszcze brodę

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE PN

1k20	Cecha charakterystyczna
1	Widoczna biżuteria (kolczyki, naszyjnik, bransolety)
2	Kolczyki w wielu miejscach
3	Ekstrawagancki lub dziwny strój
4	Elegancki lub nadzwyczaj czysty strój
5	Podarty lub bardzo brudny strój
6	Widoczna duża blizna
7	Brakujący ząb
8	Brakujący palec
9	Nietypowy kolor oczu (lub każde oko w innym kolorze)
10	Tatuż
11	Znamię
12	Nietypowy kolor skóry
13	Łysina
14	Warkoczyki na głowie lub brodzie
15	Nietypowy kolor włosów
16	Nerwowo drgająca powieka
17	Duży nos
18	Dziwna postawa ciała – garbaty lub wyprostowany jak struna
19	Nadzwyczaj piękny
20	Nadzwyczaj brzydki

ETAPY TWORZENIA PN

Jeśli w *Księdze potworów* nie znajdziesz odpowiedniej postaci, skorzystaj z tych wskazówek, by stworzyć PN. Pamiętaj, że wystarczy dać PN imię, opisać ją w kilku zdaniach (jak zademonstrowano na poprzedniej stronie), dać jej jedną lub dwie kluczowe umiejętności i ewentualnie jakiś rytuał. Większość z PN nie ma nawet klasy ani roli (jak w przypadku potworów). Przygotowanie statystyk PN ma sens tylko wtedy, gdy ma on być wrogiem PG lub ich sprzymierzeńcem podróżującym z drużyną. W innych przypadkach jest to tylko niepotrzebny kłopot.

Potraktuj PN tak jak potwory, to znaczy nie opisuj ich dokładnie, niż wymaga tego spotkanie lub przygoda. Nie przygotowuj dla nich tak pełnych statystyk jak dla PG, ponieważ jest to pracochłonna czynność, a wszystkie te dane nie są potrzebne. W przypadku większości PN, nawet przeciwników postaci graczy, wystarczy tyle informacji co do opisu potworów. W rzadkich przypadkach, kiedy tworzysz czarny charakter całej kampanii, przydatne może być pełne opisanie PN tak jak PG, ale powinna to być naprawdę wyjątkowa sytuacja.

1. Wybierz poziom. Poziom PN określa jego najważniejsze statystyki oraz to, jak bardzo zagraża on drużynie.

2. Wybierz rasę i klasę. Zdecyduj, która klasa najlepiej pasuje do roli PN. Niektóre klasy sprawdzają się dla więcej niż jednej roli, w zależności od mocy, które wybierzesz. Skorzystaj z podanych niżej sekcji klas PN.

3. Określ wartości atrybutów. Użyj standardowej puli atrybutów. Rozdziel wartości sześciu atrybutów odpowiednio dla klasy PN, uwzględniając wszystkie modyfikatory rasowe. Następnie dostosuj te liczby do poziomu PN, tak jak robisz to w przypadku PG. Poniższa tabela podaje całkowite premie do atrybutów na odpowiednich poziomach (te premie nie kumulują się).

WARTOŚCI ATRYBUTÓW PN

Standardowa pula atrybutów: 16, 14, 13, 12, 11, 10

Poziom	Premia do atrybutów
4.	+1 do dwóch
8.	+2 do dwóch
11.	+3 do dwóch, +1 do pozostałych
14.	+4 do dwóch, +1 do pozostałych
18.	+5 do dwóch, +1 do pozostałych
21.	+6 do dwóch, +2 do pozostałych
24.	+7 do dwóch, +2 do pozostałych
28.	+8 do dwóch, +2 do pozostałych

4. Określi liczbę punktów wytrzymałości i opis przyływy sił. Liczba punktów wytrzymałości zależy głównie od klasy, poziomu i roli, jak opisano poniżej. Z punktu widzenia zasad PN są zasadniczo traktowani jak potwory, dlatego liczba punktów wytrzymałości PN powinna być zbliżona do liczby punktów wytrzymałości odpowiedniego potwora.

PN mogą wykorzystywać przyływy sił. Podobnie jak potwory, mają oni jeden przyływ sił na stopień. A więc PN na stopniu heroicznym (poziom 1.-10.) ma jeden przyływy sił, a PN na stopniu epickim (poziom 21. i wyższe) ma trzy.

Podobnie jak bohaterowie graczy, PN mogą wykorzystać drugi oddech jako standardową akcję raz na spotkanie.

5. Oblicz obronę. Ustal wysokość obrony, Wytrwałości, Refleksu i Woli, korzystając ze standardowego wzoru: 10 + 1/2 poziomu + odpowiedni modyfikator z atrybutu. Oblicz klasę pancerza PN tak jak zrobiłbyś to dla PG, uwzględniając premie ze zbroi.

Po zakończeniu tych obliczeń dodaj do obrony premie z klasy i rasy. Następnie dodaj premie z poziomu, aby odzwierciedlić wzrost spowodowany awansem na poziomie, jak opisano w tabeli „Premia za poziom i próg magii PN”.

Jeśli dałeś PN magiczny przedmiot, który zapewnia premie do obrony, musisz odjąć od tej premii próg magii, który odczytasz z poniższej tabelki.

PREMIA ZA POZIOM I PRÓG MAGII PN

Poziom	Premia za poziom	Próg magii
1.-5.	+1	+0
6.-10.	+3	+1
11.-15.	+5	+2
16.-20.	+7	+3
21.-25.	+9	+4
26.-30.	+11	+5

6. Wybierz moce. Jak opisano poniżej.

Moce nieograniczona: wybierz jedną

Moce na spotkanie: wybierz jedną na poziomie PN. Jeśli PN ma poziom 11. lub wyższy, wybierz dodatkową moc na poziomie o jeden niższym od poziomu PN.

Moce na dzień: wybierz jedną na poziomie PN. Jeśli PN ma poziom 21. lub wyższy, wybierz dodatkową moc na poziomie o jeden niższym od poziomu PN.

Moce użytkowe: wybierz jedną na poziomie PN. Jeśli PN ma poziom 11. lub wyższy, wybierz dodatkową moc na poziomie o jeden niższym od poziomu PN i dodatkową moc na takim poziomie, jeśli PN ma poziom 21. lub wyższy.

PREMIA ZA POZIOM I PRÓG MAGII

W miarę zdobywania kolejnych poziomów postacie wybierają atuty i zyskują magiczne przedmioty, które zwiększają ich premie do ataku i obrony. Premia za poziom pokazana w poniższej tabeli jest abstrakcyjnym usprawnieniem, który pozwala PN nadążyć za bohaterami. Możesz potraktować je jako odzwierciedlenie atutów, których nie musisz wybierać, niskopoziomowych magicznych przedmiotów lub wrodzonych mocy bohaterów.

Dodaj tę liczbę do klasy pancerza PN, pozostałych obron, testów ataku i obrażeń.

Próg magii PN jest powiązany z premią za poziom. Jeśli dasz PN przedmiot magiczny, który daje premie do testów ataku i obrażeń lub do obrony, odejmij od tej premii próg magii, zanim ją doliczysz.

Na przykład jeśli dasz 12-poziomowemu PN *długi miecz* +4, to otrzyma on premie do testów ataku i obrażeń równą +2, ponieważ próg magii na tym poziomie wynosi +2.

7. Wybierz umiejętnośći. Korzystając z niżej umieszczonych informacji, wybierz dla PN jedną lub dwie umiejętności, w których jest wyszkolony.

8. Wybierz ekwipunek. Wybierz broń i zbroję z rozdziału 7 Podręcznika gracza, biorąc pod uwagę klasę i rasę PN.

Możesz dać PN przedmiot magiczny odpowiedniego poziomu, ale jeśli ten PN jest wrogiem bohaterów graczy, pamiętaj o wliczeniu tego przedmiotu do skarbów za daną przygodę (więcej informacji znajdziesz w części „Przyznawanie skarbów” na stronie 125).

9. Oblicz premie do ataku i obrażeń. Oblicz premie do ataku i obrażeń PN w taki sposób jak dla postaci gracza, a następnie dodaj do tych premii premie za poziom, tak jak w przypadku obron w punkcie 5. Broń, którą wybrałeś w punkcie 8., określa obrażenia zadawane przez moce związane z bronią.

Jeśli dałeś PN magiczny przedmiot, pamiętaj, by od dawanych przez niego premii odjąć próg magii, tak jak w przypadku obron w punkcie 5.

10. Wybierz rytuały. Danie PN pewnych zwojów z rytuałami może być dobrym pomysłem, zwłaszcza jeśli jest ona sojusznikiem bohaterów. Zwoje z rytuałami sprawdzają się w przypadku PN, które nie są rytualistami. Pamiętaj, że przeciwnicy graczy mogą odprawiać potężne rytuały w tajemnicy przed drużyną, aby pomóc fabularnej warstwie twojej przygody.

PN CZARNOKSIĘŻNIK

Rodzaj mocy: tajemna. Rola: harcownik

Obrony: Refleks +1, Wola +1

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

Biegłość w broni: proste do walki wręcz, proste dystansowe

Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia

Wyszkolona umiejętność: dwie umiejętności z listy klasy czarnoksiężnika

Zdolności klasowe: czarnoksięski pakt, czarnoksięski wybuch, klątwa czarnoksiężnika

Rekwizyty: berła, różdżki

PN CZARODZIEJ

Rodzaj mocy: tajemna. Rola: strzelec

Obrony: Wola +2

Punkty wytrzymałości: 6 na poziom + wartość Kondycji

Biegłość w broni: sztylet, drąg

Biegłość w pancerzu: ubranie

Wyszkolona umiejętność: Arkana plus jedna inna umiejętność z listy klasy czarodzieja

Zdolności klasowe: księga zaklęć, mistrzostwo w stosowaniu tajemnych rekwizytów, rytualista

Rekwizyty: kule, berła, różdżki

PN DOWÓDCA

Rodzaj mocy: bojowa. Rola: żołnierz (przywódca)

Obrony: Wytrwałość +1, Wola +1

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

Biegłość w broni: proste do walki wręcz, żołnierskie do walki wręcz, żołnierskie dystansowe

Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, kolczuga, lekka tarcza

Wyszkolona umiejętność: dwie umiejętności z listy klasy dowódcy

Zdolności klasowe: inspirujące słowo, dowódca wojskowy

PN KAPŁAN

Rodzaj mocy: boska. Rola: manipulator (przywódca)

Obrony: Wola +2

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

Biegłość w broni: broń proste

Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, zbroja skórzana, kolczuga

Wyszkolona umiejętność: Religia plus jedna inna umiejętność z listy klasy kapłana

Zdolności klasowe: przywołanie boskości (jedna moc), uzdrawiające słowo

Rekwizyt: święty symbol

PN ŁOTRZYK

Rodzaj mocy: bojowa. Rola: harcownik

Obrony: Refleks +2

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

Biegłość w broni: sztylet, ręczna kusza, shuriken, proca, krótki miecz

Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia

Wyszkolona umiejętność: Złodziejstwo plus jedna inna umiejętność z listy klasy łowcy

Zdolności klasowe: mistrzostwo w broniach łotrzyka, pierwszy cios, podstępny atak

PN ŁOWCA

Rodzaj mocy: bojowa. Rola: harcownik

Obrony: Wytrwałość +1, Refleks +1

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

Biegłość w broni: proste do walki wręcz, żołnierskie do walki wręcz, proste dystansowe, dystansowe żołnierskie

Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, zbroja skórzana

Wyszkolona umiejętność: Podziemia lub Przyroda (wybierz jedną) plus jedna inna umiejętność z listy klasy łowcy

Zdolności klasowe: styl walki, wytypowanie ofiary

PN PALADYN

Rodzaj mocy: boska. Rola: żołnierz

Obrony: Wytrwałość +1, Refleks +1, Wola +1

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

Biegłość w broni: proste do walki wręcz, żołnierskie do walki wręcz, proste dystansowe

Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, zbroja skórzana, kolczuga, zbroja łuskowa, zbroja płytowa, lekka tarcza, ciężka tarcza

Wyszkolona umiejętność: Religia plus jedna inna umiejętność z listy klasy paladyna

Zdolności klasowe: boska prowokacja, nakładanie rąk

Rekwizyt: święty symbol

PN ZBROJNY

Rodzaj mocy: bojowa. Rola: żołnierz

Obrony: Wytrwałość +2

Punkty wytrzymałości: +8 na poziom + wartość Kondycji

Biegłość w broni: proste do walki wręcz, żołnierskie do walki wręcz, proste dystansowe, dystansowe żołnierskie

Biegłość w pancerzu: ubranie, skórznia, zbroja skórzana, kolczuga, zbroja łuskowa, lekka tarcza, ciężka tarcza

Wyszkolona umiejętność: dwie umiejętności z listy klasy zbrojnego

Zdolności klasowe: rzucenie wyzwania

TWORZENIE ZASAD

Bycie Mistrzem Podziemi oznacza wcielenie się w wiele ról: narratora, sędziego, aktora, twórcy przygód i pisarza. Niektórzy MP dodają do tego jeszcze jedną rolę – twórcy zasad. Zasady domowe stanowią modyfikacje zasad podstawowych stworzone specjalnie na potrzeby konkretnej kampanii D&D. Odzwierciedlając unikalne cechy twojego świata, czynią one grę ciekawszą poprzez nadanie jej wyjątkowości.

Zasady domowe pełnią też funkcje wygodnych „łatek” naprawiających zasady, za którymi nie przepadasz ty lub twoi gracze. Zasad D&D nie dało się przygotować tak, by pasowały do każdej kampanii i stylu gry wszystkich graczy. Jeśli nie podoba ci się któraś z zasad, masz pełne prawo ją zmienić.

Poniższe porady nie dadzą ci wiedzy doświadczonego twórcy gier – do tego potrzeba więcej niż jednej strony tekstu. Stanowią one jednak krótki wstęp do przygotowywania zasad. Kiedy już się z nimi zapoznasz, przejdź do praktyki i w sprawdź w trakcie gry, które zmiany wyszły jej na dobre, a które nie. Ta wiedza pomoże ci w dalszym tworzeniu zasad.

PODSTAWY TWORZENIA ZASAD

Zanim zaczniesz tworzyć domowe zasady, zadaj sobie pytanie, jak bardzo jest to potrzebne. Nowe zasady nie pomogą ci w grze, jeśli nie zlikwidują problemów powodowanych przez stare. Odpowiedz sobie na następujące pytania:

- ◆ Dlaczego chcę zmienić lub dodać zasadę?
- ◆ Do czego doprowadzi ta zmiana?
- ◆ W jaki sposób moja zasada spełni swoje zadanie?

Zastanów się mocno nad powodem zmiany lub dodania jakiejś zasady. Czy robisz to z powodu problemu często pojawiającego się w twojej kampanii czy z powodu jednorazowego wydarzenia? Z rzadkimi problemami lepiej poradzić sobie w inny sposób. Bardzo ważne jest to, czy twoi gracze uważają, że ta zmiana jest potrzebna. Decyzja o zmianie zasad należy do ciebie, ale twoje wysiłki zdadzą się na nic, jeśli nie będziesz miał z kim grać.

Jeśli po zastanowieniu się, dalej uważasz, że ta zmiana jest potrzebna, pomyśl o tym, co miałyby robić ta nowa lub zmieniona zasada. Musisz dobrze rozumieć funkcjonowanie obecnej zasady, zanim zaczniesz ją zmieniać. Zaczynij od zastanowienia się nad celem jej istnienia i nie myśl na razie o mechanice. Wyobraź sobie, co byś chciał osiągnąć podczas gry dzięki wprowadzeniu tej zasady.

Kiedy będziesz już wiedział, po co chcesz wprowadzić zmianę, rozpisz jej działanie. Nie musi to być wyczerpujący opis przypominający kodeks prawny. Możesz modyfikować zasadę lub decydować o jej działaniu w trakcie gry.

Wprowadzenie nowej zasady do gry jest najważniejszą fazą procesu projektowania. Zwracaj baczność uwagę na to, jak ta zasada wpływa na grę. Czy przynosi oczekiwany rezultat? Czy twoi gracze lepiej się dzięki niej bawią? Jeśli nie, spróbuj ją poprawić lub nawet stwórz ją całkiem od nowa. Nowa zasada rzadko kiedy działa bardzo dobrze po pierwszym zastosowaniu.

PRZYKŁADOWE ZASADY DOMOWE

Poniżej przedstawiamy kilka domowych zasad wraz z omówieniem celu ich wprowadzenia.

POTKNIĘCIE

Kiedy podczas testu ataku wyrzucisz naturalną 1, twoja tura natychmiast się kończy i dajesz wszystkim istotom atakującym cię przewagę bojową do początku twojej następnej tury.

Jeżeli ten test jest częścią ataku bezpośredniego lub obszarowego, rozpatrz wszystkie inne testy ataku przed końcem swojej tury.

Potknięcie, zwane też „krytycznym pudłem”, to nieudany atak, który zostawia atakującego w kiepskiej pozycji. Wielu MP lubi symetrię dawaną przez potknięcie, ponieważ równoważy ono możliwość wykonania krytycznego trafienia po rzuceniu naturalnej 20. Ta zasada odzwierciedla nieprzewidywalność walki, w której nawet wytrenowany wojownik może wykonać zły ruch lub wyprowadzić atak na tyle źle, że nie jest w stanie odpowiedzieć na jakąkolwiek ripostę.

Wyjątek w przypadku ataków bezpośrednich i obszarowych wynika z tego, co na pewno sam odkryłeś w trakcie gry. Takie moce wpływają na wszystkie cele jednocześnie, w przeciwieństwie do tych nakierowanych na jednego przeciwnika, więc nie ma sensu negocjować pozostałych ataków. Na przykład, jeśli czarodziej wyrzuci 1 przy jednym teście ataku *kuł ognia*, zaklęcie i tak spali pozostałe potwory na obszarze jego działania.

Bohaterowie wykorzystujący moce dające im kilka testów ataku, będą potykać się częściej, ponieważ częściej wykonują test (i tym samym częściej będą rzucać naturalną 1). Czarodziej w twojej drużynie mógłby bardzo się zdenerwować, gdyby potykał się w każdej walce dlatego, że rzuca kostką trzy razy częściej niż zbrojni.

Zasada potknięcia dodaje każdemu atakowi niepewności, więc najlepiej sprawdza się wśród graczy lubiących losowy czynnik ryzyka. Dużo radości daje też sytuacja, w której to potwór wyrzuci krytyczne pudło.

KRYTYCZNY SUKCES I KRYTYCZNA PORAZKA

W teście zdolności lub atrybutu wyrzucenie naturalnej 20 oznacza krytyczny sukces, a naturalnej 1 krytyczną porażkę.

Krytyczny sukces oznacza automatyczne zaliczenie testu i daje rzucającemu premię +5 do testów danej umiejętności do końca jego następnej tury. W przypadku próby umiejętności dodaje się też dodatkowe zwycięstwo do rejestru.

Krytyczna porażka oznacza automatyczne niezaliczenie testu i nakłada na rzucającego karę -5 do testów danej umiejętności do końca jego następnej tury. W przypadku próby umiejętności dodaje się też dodatkową porażkę do rejestru.

Opisana zasada domowa rozszerza symetrię naturalnych 20 i 1 na testy umiejętności. Niektórzy MP nie lubią, kiedy zawsze istnieje możliwość odniesienia sukcesu, inni z kolei uważają, że desperackie próby powinny zawsze dawać ci szansę na sukces.

Ta zasada tworzy dodatkową niepewność i napięcie wokół sytuacji niebojowych, zwłaszcza prób umiejętności (zob. strona 72). Korzyści i ryzyko związane z tą zasadą dotyczy także potworów i PN, co może mieć nieplanowany wpływ na grę.

Bohaterowie twoich graczy niespodziewanie zagłębili się Wielki Labirynt pod miastem minotaurów? A może miałeś mniej czasu na przygotowanie sesji lub masz ochotę poprowadzić przygodę w nieco zwariowanych podziemiach? Kiedy chcesz przygotować na szybko przygodę na najbliższy wieczór lub po prostu zabawić się w deszczowy dzień, system tworzenia losowych podziemi pozwoli ci błyskawicznie zamienić kartkę w kratkę w ciekawy loch.

Tabele znajdujące się w tej części ułatwiają i usprawniają tworzenie podziemi. Możesz samodzielnie rozrysować komnaty i korytarze, korzystając z zawartych tu przykładów, lub użyć do tego celu elementów z dodatku *D&D Dungeon Tiles*. Wymiary podano w polach.

Na początku przerysuj jeden z obszarów pokazanych w tej części na pokratkowaną kartkę lub skorzystaj z ksera siatki bitewnej ze stron 222 i 223 niniejszego podręcznika. Jeśli tworzysz podziemia na bieżąco, kiedy gracze siedzą przy stole, połóż przed sobą płytki tworzące obszar startowy lub narysuj go na siatce bitewnej. Następnie wybierz wyjście - lub zostaw wybór graczom - i rzuć k20, odczytując wynik ze znajdującej się tutaj Tabeli Korytarzy lub Tabeli Drzwi.

JAK TO SKOŃCZYĆ?

Zastosowanie się do tych instrukcji może doprowadzić do wypełnienia więcej niż jednej kartki papieru. Jeśli chcesz w jakiś sposób ograniczyć swoje podziemia, ustal z góry pewien limit ich rozszerzania.

Nie opuszczaj kartki: jeśli jakiś fragment podziemi znalazłby się poza kartką, zmniejsz go lub w inny sposób ogranicz. Korytarz może skręcić lub dotrzeć do ślepego końca na krawędzi mapy. Komnatę możesz zmniejszyć bądź zastąpić ją schodami lub ślepym zakończeniem korytarza.

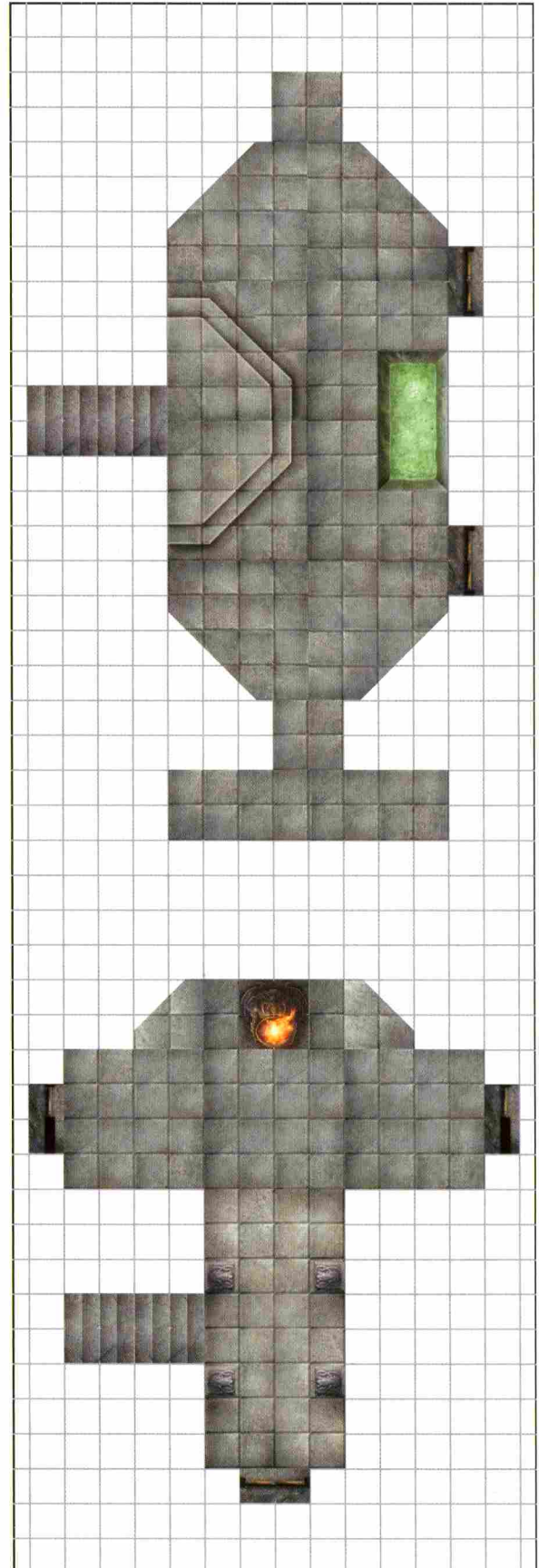
Jeden poziom na raz: kiedy już stworzysz osiem do dziesięciu komnat, zatrzymaj się. Stworzyłeś już podziemia, które powinny umożliwić PG awans o poziom i dać im skarb odpowiedniej wartości. Możesz albo wymazać drzwi i korytarze prowadzące do miejsc, których nie stworzyłeś, albo spróbować połączyć je z już zaplanowanymi miejscami.

KORYTARZE

Korytarz może pojawić się na początku podziemi lub pełnić funkcję łącznika prowadzącego od drzwi do komnaty.

Wynik 1-19: jeśli korytarz zakończy się drzwiami, komnatą lub schodami, znajdź tabelę w odpowiedniej części i rzuć jeszcze raz.

Jeśli korytarz rozdziela się na skrzyżowaniu lub ma boczną odnogę, wybierz jedną z dróg i rzuć ponownie, odczytując wynik z tabeli w tej części. Jeśli korytarz ciągnie się dalej, a po drodze znajdują się drzwi lub schody, wybierz tabelę korytarza, drzwi lub schodów i wykonaj rzut. Ty decydujesz, na którym polu znajdzie się wejście, drzwi lub klatka schodowa, dorysowując je do mapy lub umieszczając na wybranym polu podziemi.



Jeśli korytarz kończy się ślepo, wybierz inne wyjście i wykonaj rzut, odczytując wynik z odpowiedniej tabeli.

Wynik 20: taki wynik uzyskany na kostce oznacza losowe spotkanie: pułapkę, zagrożenie bądź jednego lub kilka potworów. Aby to ustalić, zajrzyj do części „Losowe spotkania” na stronie 193.

KORYTARZE

k20	Korytarz
1	Prosto 4 pola
2	Prosto 8 pól
3-5	Kończy się drzwiami
6	Prosto 4 pola, drzwi po prawej
7	Prosto 4 pola, drzwi po lewej
8	Prosto 4 pola, odnoga po prawej
9	Prosto 4 pola, odnoga po lewej
10	Rozgałęzienie w dwie strony (skrzyżowanie typu T)
11	Skrzyżowanie z odnogami w cztery strony
12	Skręt w lewo pod kątem prostym
13	Skręt w prawo pod kątem prostym
14-15	Kończy się komnatą (bez drzwi)
16	Kończy się schodami
17	Prosto 4 pola, schody po prawej
18	Prosto 4 pola, schody po lewej
19	Ślepy koniec
20	Losowe spotkanie

DRZWI

Pierwszym etapem tworzenia losowych drzwi jest ustalenie, czy łatwo jest je otworzyć. Jeśli chcesz umieścić w podziemiach drzwi o zróżnicowanej trudności, zerknij najpierw do „Tabeli rodzajów drzwi”. Materiał, z którego zrobiono drzwi, określa trudność ich otwarcia, przy czym trudność wzrasta wraz ze stopniem (odczytaj wynik rzutu z odpowiedniej kolumny). Zajrzyj na stronie xx w rozdziale 4, aby dowiedzieć się więcej o różnych rodzajach drzwi i krat.

RODZAJE DRZWI

k20	Rodzaj drzwi		
	Heroiczne	Archetypowe	Epickie
1-4	Niezamknięte	Zakratowane lub zamknięte	Kamienne
5-8	Drewniane	Kamienne	Żelazne
9-11	Zakratowane lub zamknięte	Żelazne	Drewniana krata
12-14	Kamienne	Drewniana krata	Adamantytowe
15-17	Żelazne	Adamantytowe	Żelazna krata
18-20	Drewniana krata	Żelazna krata	Adamantytowa krata

Po ustaleniu trudności drzwi rzuć ponownie k20, aby ustalić, co się z nimi znajduje.

ZA DRZWIAMI

k20	Opcja
1-2	Korytarz rozgałęzia się na lewo i na prawo
3-8	Korytarz biegnie w przód
9-18	Komnata
19	Schody
20	Fałszywe drzwi plus pułapka

Wynik 1-8: taki wynik oznacza, że za drzwiami znajduje się korytarz. Zajrzyj do części „Korytarze” i rzuć ponownie, by ustalić szczegóły.

Wynik 9-18: taki wynik oznacza, że za drzwiami znajduje się komnata. Zajrzyj do części „Komnaty” i rzuć ponownie, by ustalić szczegóły.

Wynik 19: taki wynik oznacza, że za drzwiami znajdują się schody. Zajrzyj do części „Schody” i rzuć ponownie, by ustalić szczegóły. Jeśli twoje podziemia mają tylko jeden poziom, powtórz rzut lub zastąp schody innym rodzajem wyjścia.

Wynik 20: taki wynik oznacza, że były to fałszywe drzwi i uruchamia się pułapka. Zajrzyj do części „Pułapki i zagrożenia” w rozdziale 5, aby wybrać pułapkę odpowiednią do poziomu twoich postaci.

KOMNATY

Dosyć często drzwi lub korytarz prowadzą do jakiejś komnaty. Choć mogą to być małe pomieszczenia, duże sale sprawdzają się lepiej pod względem walki, ponieważ dają więcej możliwości ruchu i pozwalają wprowadzić zróżnicowany teren. Komnaty umieszczone w poniższej tabeli są na tyle obszerne, by zostawić dużo miejsca dla drużyny oraz dla potworów i zagrożeń.

Na początku skorzystaj z tabeli „Rozmiar i kształt komnaty”, a potem przejdź do tabeli „Wyjścia z komnaty”, by ustalić liczbę wyjść (wejście się nie liczy). Będziesz musiał ustalić, ile wyjść jest w każdej ścianie, lub skorzystać z pasującej płytki podziemi o odpowiedniej liczbie wyjść. Dla każdego wyjścia niebędącego schodami rzuć k20, aby ustalić, czy jest ono korytarzem czy drzwiami. Jeśli twoje podziemia mają tylko jeden poziom, powtórz rzut lub zastąp schody innym rodzajem wyjścia.

ROZMIAR I KSZTAŁT KOMNATY

k20	Komnata
1-2	Kwadratowa, 8 × 8 pól
3-4	Kwadratowa, 10 × 10 pól
5-6	Prostokątna, 6 × 8 pól
7-8	Prostokątna, 8 × 10 pól
9-10	Prostokątna, 10 × 16 pól
11-12	Ośmioboczna, 8 × 8 pól
13-14	Ośmioboczna, 8 × 12 pól
15-16	Ośmioboczna, 12 × 12 pól
17-18	Nieregularna, około 8 × 10 pól
19-20	Nieregularna, około 10 × 16 pól

WYJŚCIA Z KOMNATY

k20	Wyjścia
1-5	Żadnego
6-11	Jedno
12-15	Dwa
16-17	Trzy
18	Cztery
19	Tylko schody
20	Jedno wyjście i schody

Dla każdego wyjścia innego niż schody rzuć k20:

1-10: to wyjście jest drzwiami

11-20: to wyjście jest korytarzem

Na końcu skorzystaj z poniższej tabeli, aby wylosować nietypowe elementy komnaty, które możesz rozmieścić tak, jak chcesz. Jeśli masz ochotę, możesz rzucić więcej niż raz lub rozmieścić ten sam element na kilku polach, ale uważaj, by nie zrobiło się zbyt ciasno. W części „Typy terenu” w rozdziale 4 znajdziesz więcej wskazówek na temat skutecznego wykorzystywania terenu.

ELEMENTY KOMNATY

k20	Elementy komnaty
1-3	Gruzy lub inny trudny teren
4-5	Szczelina lub rozpadlina
6-7	Statua, obelisk lub podobny obiekt
8-9	Dół
10-13	Sadzawka, fontanna lub zagłębienie z wodą
14-16	Umeblowanie
17-18	Ołtarz, rytualne palenisko lub tajemny symbol na podłodze
19	Podwyższenie lub podium
20	Sarkofag

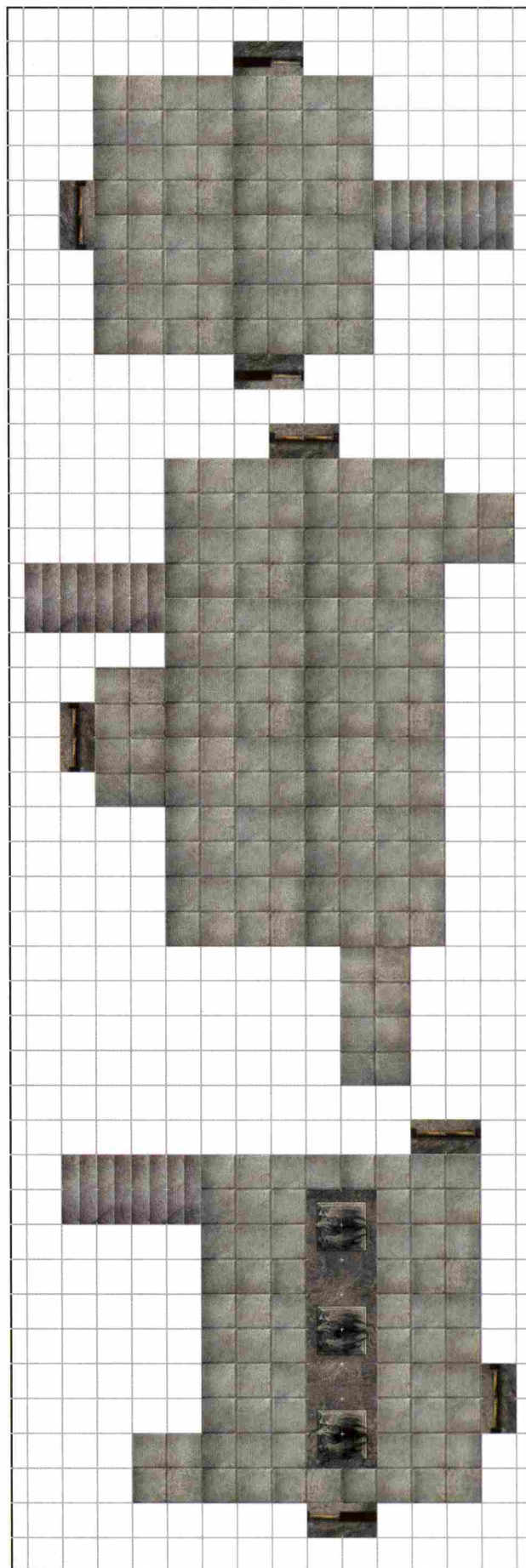
SCHODY

Pojawienie się schodów oznacza, że podziemia mają więcej niż jeden poziom. Jeśli chcesz stworzyć proste podziemia, powtarzaj rzuty, które sugerują ci użycie schodów, lub zastępuj schody innymi elementami.

Na potrzeby tego rozdziału słowo „schody” oznacza też inne sposoby przedostawania się w górę lub w dół, jak kominy, szyby (z windami lub bez) czy drabiny. Odległość między piętrami podziemi możesz ustalić dowolnie, ale 10 metrów jest na początek dobrym pomysłem.

SCHODY

k20	Schody
1	Do góry, kończące się ślepo
2	W dół, kończące się ślepo
3-9	W dół o jeden poziom
10-14	Do góry o jeden poziom
15-17	Właz z drabiną wiodącą jeden poziom do góry
18-19	Właz z drabiną wiodącą jeden poziom w dół
20	Szyb, którym można dostać się poziom wyżej lub niżej



Czasem musisz w sekundę znaleźć grupę potworów, które zmierzą się z drużyną bohaterów graczy. Z tej części dowiesz się, jak zapełnić losowe podziemia wymagającymi spotkaniami. Także w tej części w końcu zdradzimy sekret, jak grać w D&D bez Mistrza Podziemi!

Losowe spotkania są na ogół mniej skomplikowane niż te, które przygotowujesz samodzielnie, ale to nie znaczy, że dają graczom mniej radości. Kilka rzutów kostką wystarczy, by stworzyć ciekawe wyzwania taktyczne.

PODSTAWY SPOTKANIA

Zanim zaczniesz tworzyć losowe spotkanie, musisz ustalić jego trudność i rodzaj.

Aby ustalić trudność spotkania, rzuć k20 i odczytaj wynik z poniższej tabeli.

TRUDNOŚĆ SPOTKANIA

k20	Trudność
1-4	Łatwe
5-16	Średnie
17-20	Trudne

Następnie rzuć k10 i odczytaj wynik z poniższej tabeli, aby ustalić rodzaj spotkania. Szablony spotkań opisane są w rozdziale 4.

SZABLON SPOTKANIA

k10	Szablon
1-2	Generał i żołnierze
3-4	Smocza jama
5-6	Walka w dwuszeregu
7-8	Wilcza sfera
9-10	Kontrola nad polem walki

Jeśli chcesz wprowadzić do spotkań więcej zróżnicowania i umieścić w nich pułapki i zagrożenia (zob. rozdział 5), rzuć ponownie k10 i odczytaj wynik z tabeli „Dodatkowe elementy spotkań”.

DODATKOWE ELEMENTY SPOTKAŃ

k10	Dodatkowy element
1-4	Bez dodatkowego elementu
5	Wymień jednego potwora na pułapkę
6	Wymień jednego potwora na zagrożenie
7	Wymień jednego potwora na czatownika
8	Dodaj pułapkę do wylosowanego szablonu
9	Dodaj zagrożenie do wylosowanego szablonu
10	Dodaj czatownika do wylosowanego szablonu

Każdy szablon opisany w rozdziale 4 podaje różne propozycje w zależności od trudności. Jeśli szablon daje kilka opcji dla wybranej trudności (na przykład wilcza sfera), wybierz lub wylosuj jedną z nich.

Teraz czas na trudniejszą część – wybór konkretnych potworów (bądź pułapek lub zagrożeń) w celu stworzenia spotkania. Aby ustalić pułapki i zagrożenia, wybierz z rozdziału 5 przykład, który jest najbliższy ustalonemu przez ciebie poziomowi. W wybraniu potworów najbardziej pomocna jest znajdująca się w *Księdze potworów* lista potworów z podziałem pod względem roli i poziomu. Z tej listy możesz wybrać lub wylosować odpowiednie potwory. Załóżmy, że tworzysz spotkanie typu generał i żołnierze dla drużyny na 4 poziomie i potrzebujesz do niego 4-poziomowych żołnierzy lub osiłków. W *Księdze potworów* znajdują się cztery rodzaje 4-poziomowych osiłków i trzy rodzaje 4-poziomowych żołnierzy. Aby wysłużyć się w tym wyborze losem, rzuć k8. Jeśli wyrzucisz 8, wybierz potwora z 5 poziomu.



TALIA SPOTKAŃ

Możesz przygotowywać losowe spotkania poprzez stworzenie talii kart reprezentujących potwory, pułapki i zagrożenia. Idealne do tego celu są karty statystyk znajdujące się w zestawie *D&D Miniatures Game*, ponieważ dla ułatwienia podają one skrócone statystyki potwora. Ten sposób wymaga pewnych przygotowań, ale daje dużo zabawy i zróżnicowane rezultaty.

Przed rozpoczęciem gry musisz zebrać talię spotkań. W przypadku przygody zawierającej osiem do dziesięć spotkań powinna ona liczyć około 50 kart. Prawdopodobnie wszystkich nie wykorzystasz, ale taki zestaw zapewni duże zróżnicowanie wyników. Przygotuj zestaw potworów o różnych rolach przypominający poniższą listę:

ZESTAW POTWORÓW

- ◆ 18 żołnierzy lub osiłków
- ◆ 14 harcówników
- ◆ 5 popleczników
- ◆ 5 strzelców
- ◆ 5 manipulatorów
- ◆ 2 czatowników
- ◆ 1 samotnik

W ramach tego zestawu przygotuj zakres wyzwań zgodnie z poniższymi wytycznymi. W każdym przypadku „poziom” oznacza poziom postaci graczy.

POZIOM POTWORÓW

- ◆ 7. poziomu -2
- ◆ 30. w zakresie poziom -1 do poziom +1
- ◆ 8. poziomu +2 lub poziomu +3
- ◆ 5. poziomu +4 lub poziomu +5

Możesz wybrać potwory losowo, ale ciekawsze i bardziej klimatyczne spotkania możesz stworzyć dzięki wybraniu jednego motywu, na przykład wynaturzeń lub złych kultystów. Sprawdza się także mieszanie motywów - wynaturzone potwory możesz na przykład uzupełnić solidną grupą demonów i ich wyznawców. Kilka kart może reprezentować tego samego potwora.

WYBIERANIE SPOTKAŃ

Kiedy przyjdzie czas na wybranie spotkania, wylosuj z talii jedną kartę na każdego członka drużyny. Zasadniczo każda karta oznacza jednego potwora danej roli, ale są od tej reguły dwa wyjątki. Karta żołnierza lub osiłka oznacza dwa potwory, zaś karta poplecznika - cztery potwory.

Kiedy już wylosujesz wszystkie karty, stwórz spotkanie, korzystając z poniższych zasad. Wtąsuj do talii karty, których nie użyłeś, aby była ona gotowa na kolejne spotkania.



- ◆ Każde spotkanie powinno obejmować dwóch osiłków lub żołnierzy oraz dwa lub trzy potwory o innej roli. Jeśli w twojej drużynie jest więcej niż pięciu graczy, dodaj potwora za każdą dodatkową postać.
- ◆ Jeśli wylosujesz czatownika, odłóż go na bok i wybierz inną kartę. Stwórz spotkanie z resztą wylosowanych kart i karty zastępującej czatownika, a następnie dodaj czatownika do całości.
- ◆ Jeśli wylosujesz kartę samotnika, wszystkie pozostałe karty wtasuj z powrotem do talii. Samotnik będzie jedynym potworem biorącym udział w tym spotkaniu.

Jeśli jakieś potwory wydają się naturalnie do siebie pasować w którymś spotkaniu, po prostu wybierz ich karty z talii, zamiast je losować.

UROZMAIACENIA

Możesz dodać specjalne cechy do niektórych kart z twojej talii, aby nieco ożywić swoje spotkania i sprawić, by bardziej przypominały wcześniej napisaną przygodę.

Szef: stwórz kartę potężnego potwora (na poziomie o 6 lub 7 wyższym od poziomu bohaterów) i oznacz ją jako szefa, główny czarny charakter przygody. Celem drużyny jest pokonanie tego potwora. Za pierwszym razem, kiedy wyciągniesz kartę, nie dodawaj jej do spotkania - wtasuj ją do talii i wyciągnij inną na jej miejsce. Robiąc to, dasz graczom pierwszy przedsmak konfrontacji i zaczniesz budować atmosferę przed późniejszym spotkaniem z tym przeciwnikiem. Być może zobaczą, jak szef wymyka się z komnaty za plecami innych potworów lub zobaczą go obserwującego walkę z bezpiecznego miejsca (jest to moment, który szef może wykorzystać, by szyderczo wykrzyknąć: „Wpadliście w moją pułapkę, bezmyślni siepacze!”, szaleńczo się rozśmiać i zniknąć im z oczu). Wyjątkowo sprytny szef może dwukrotnie uciec bohaterom, zanim zmierzy się z nimi w ostatecznym starciu.

Innym sposobem na wprowadzenie szefa jest pozostawienie jego karty poza talią. Kiedy PG pokonają jednego lub dwa potwory, który wyznaczyłeś jako kluczowe, wtasuj kartę szefa do talii. Możesz na przykład zdecydować, że szef pojawi się, kiedy drużyna pokona potwora samotnika.

Ewolucja talii: aby stworzyć wrażenie rozwoju, możesz sprawić, by twoje podziemia zmieniały się z czasem. Zacznij z jedną talią spotkań, a w miarę jak bohaterowie będą zagłębiali się w podziemia, dodawaj z drugiej talii karty z trudniejszymi spotkaniami.

Aby skorzystać z tej opcji, musisz przygotować dwie talie spotkań, przy czym w drugiej znajdują się istoty z wyższych poziomów niż w pierwszej. Kiedy drużyna pokona potwory, rozbroi pułapki i przetrwa zagrożenia z pierwszej talii, włóż na miejsce tych kart taką samą liczbę losowych kart z drugiej talii. W miarę rozwoju przygody spotkania będą się stawały coraz trudniejsze.

Możesz połączyć tę opcję z potworem będącym szefem. W takiej sytuacji odłóż kartę szefa na bok, dopóki bohaterowie nie pokonają jednej lub więcej istot z drugiej talii, a następnie wtasuj jego kartę do drugiej talii.

Ciekawą opcją jest przydzielenie dwóm taliom różnych motywów. Pierwsza talia może zawierać głównie robactwo i bestie, a druga złych kapłanów oraz ich nieumarłe sługi i humanoidalnych obrońców. W tym przykładzie zadaniem bohaterów byłoby znalezienie i zniszczenie świątyni zła. Na początku drużyna napotykałaby różnych mieszkańców podziemi, a później trafiłaby na istoty należące do świątyni, by w końcu stoczyć finałową walkę.

Pułapki i zagrożenia: do swoich losowych spotkań możesz dodać pułapki, zagrożenia i ciekawe typy terenu. Aby to zrobić, dołącz karty oznaczające takie atrakcje do standardowej talii pięćdziesięciu potworów. Za każdym razem, kiedy wylosujesz taką kartę, dodaj ją do spotkania i wyciągnij kolejną kartę z talii spotkań.

GRANIE BEZ MP

Może ci się wydać, że ta część nie pasuje do *Przewodnika Mistrza Podziemi*, ale w D&D można bez problemu zagrać bez MP. Jeśli jesteście w rozrywkowym nastroju i macie ochotę na kilka ciekawych walk pozbawionych mocno spajającego je wątku lub nadrzędnego celu, to całkowicie wystarczy wam losowe podziemia i talia losowych spotkań. Ktoś musi tylko przygotować talię, a ktoś kontrolować zachowanie potworów w trakcie gry. Nie musi to być ta sama osoba. Wszyscy gracze mogą wspólnie decydować o zachowaniu potworów i pozwalać graczowi będącemu celem ataku potworów samemu wykonać za niego test (lub oddać to zadanie w ręce gracza siedzącego po lewej).

Losowe podziemia bez MP to dobry sposób na rozegranie sesji, kiedy wasz zwyczajowy MP nie ma czasu. Jest to również przyjemny sposób na spędzenie przerwy obiadowej, o ile Wasi koledzy ze szkoły lub biura nie mają nic przeciwko grupie osób rzucających kostkami i wydających przy tym bitewne okrzyki!

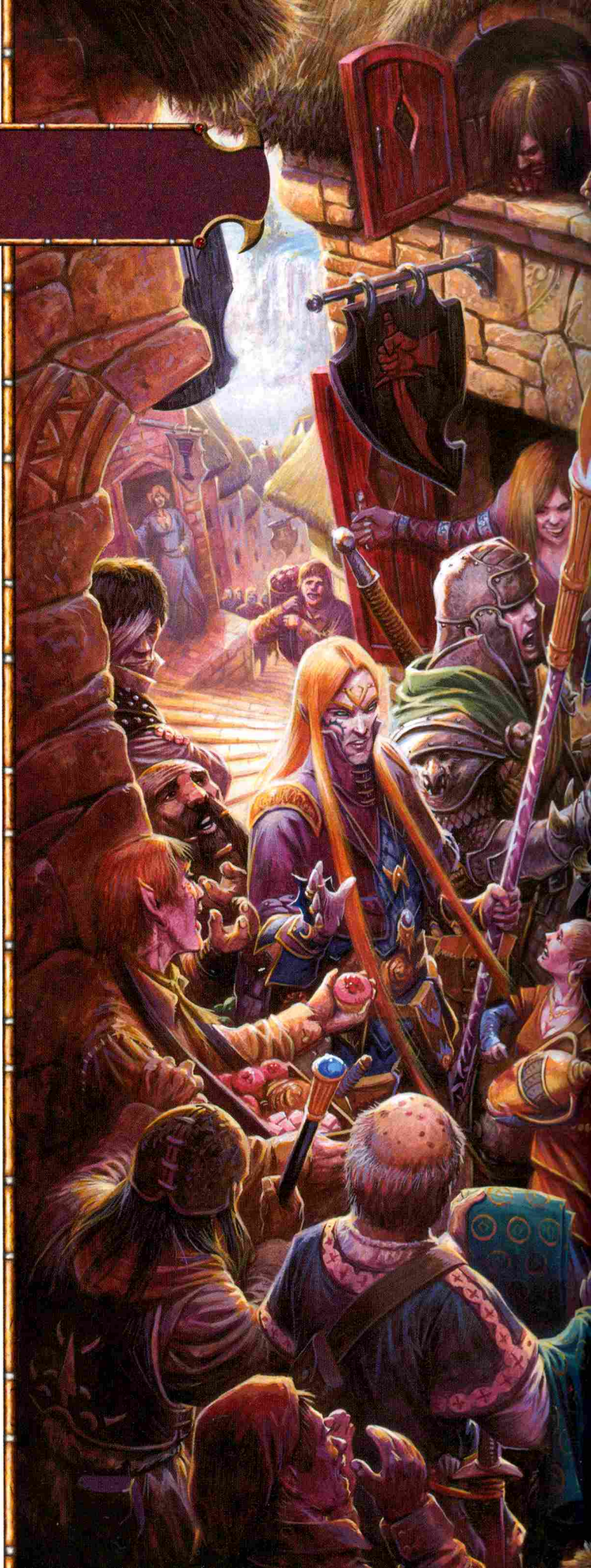
FALLCREST

DOKĄD KIERUJĄ się bohaterowie, kiedy nie przebijają się właśnie przez posępne podziemia lub nie penetrują starożytnych ruin? Dokąd udają się, by wydać zdobyte bogactwa i odpocząć przed kolejną przygodą? Odpowiedź jest prosta: do swojej bazy wypadowej.

Baza wypadowa jest bezpiecznym miejscem, gdzie bohaterowie mogą porozmawiać ze swoimi patronami, zorientować się w najnowszych plotkach, sprzedać dzieła sztuki i magiczne przedmioty oraz kupić nowy sprzęt. Może być to elfia wioska położona niedaleko podziemi, które eksplorują bohaterowie, ludzkie miasteczko handlowe, przez które przewijają się wiele ciekawych osób, samotna krasnoludzka graniczna twierdza lub duże miasto posiadające tysiące mieszkańców. Niezależnie od tego baza wypadowa jest po prostu miejscem, dokąd PG wracają po zakończeniu przygód i skąd wyruszają na nowe przygody.

W tym rozdziale opisano miasteczko o nazwie Fallcrest, które możesz uczynić bazą wypadową dla graczy podczas waszych pierwszych przygód w świecie D&D.

- ◆ **Miasteczko Fallcrest:** w tej części krótko opisano historię miasta, ważne postacie i interesujące miejsca. W Fallcrest poszukiwacze przygód znajdą zajazdy, gdzie można przenocować, karczmy, które można odwiedzić, kupców, z którymi można handlować, oraz patronów i osoby kontaktowe, które mogą wysłać ich na kolejną przygodę.
- ◆ **Dolina Nentir:** miasteczko Fallcrest otoczone jest przez rzadko zaludniony teren graniczny, gdzie znajduje się wiele ruin i równie wiele siedlisk potworów. W tej części omówiono terytoria otaczające Fallcrest.
- ◆ **Wprowadzenie graczy:** w tej części podajemy wskazówki, w jaki sposób można powiązać historię swoich bohaterów z Fallcrest i jego mieszkańcami.
- ◆ **Dwór Koboldów:** na końcu tego rozdziału znajdziesz gotową do rozegrania przygodę pt. „Dwór Koboldów”. Jeśli szukasz przygody, która pomoże ci zostać Mistrzem Podziemi, to znajdziesz ją właśnie w tej części.





MIASTECZKO FALLCREST

Fallcrest położone jest na Księżycowych Wzgórzach, przy wodospadzie na rzece Nentir. Tutaj spotykają się podróżni i handlarze przychodzący do miasta z północy i południa starą Królewską Drogą, ciągnący do niego ze wschodu i zachodu kransoludzką Handlową Drogą oraz wpływający do niego trasą rzeczną. Wśród otaczających miasteczko wzgórz skryło się kilka niewielkich dolinek, gdzie mieszkają rolnicy i hodowana przez nich trzoda. Większość takich wiosek znajduje się w zasięgu dziesięciu kilometrów od miasteczka. Zasadniczo ludzie żyjący za murami Fallcrest utrzymują się z rolnictwa lub hodowli trzody, natomiast mieszkańcami miasta są głównie rzemieślnicy, robotnicy i kupcy. Ludzie niemający lepszego zajęcia ciężko pracują jako tragarze, przenosząc towary z Dolnego Nabrzeża na Górne Nabrzeże i w przeciwną stronę.

Fallcrest importuje gotowe dobra z większych miast leżących w dole rzeki oraz wyroby żelazne z krasnoludzkiego miasteczka Hammerfast. Na eksport wysyłane jest drewno, skóry, owoce i zboże. Fallcrest prowadzi też wymianę handlową z pobliskim miasteczkiem Winterhaven. W pobliskich wzgórzach znajduje się kilka kopalni marmuru, które niegdyś dostarczały dużo tego surowca, ale w tej chwili w okolicy znacznie spadł popyt na ten ozdobny kamień, więc w biznesie pozostali już tylko nieliczni kamieniarze.

FALLCREST

Niewielkie miasteczko zbudowane na ruinach większego miasta położone na skrzyżowaniu dróg w Dolinie Nentir.

Populacja: 1350; około 900 osób żyje na wsiach położonych w odległości kilku kilometrów od miasteczka. Większość populacji stanowią ludzie, niziolki i krasnoludy. Wśród stałych mieszkańców nie ma żadnych eladrinów ani drakonów, ale przez miasteczko przewijają się podróżni wszystkich ras.

Władza: osobą zarządzającą jest człowiek szlachcic Faren Markelhay noszący dziedziczny tytuł Lorda Strażnika. To on rozstrzyga w Fallcrest spory, zarządza obroną i ustanawia prawa. Lord Strażnik wyznacza radę miejską, która zajmuje się standardowymi projektami handlowymi i publicznymi.

Obrona: Straż Fallcrest składa się z 60 wojowników (zob. załączona sekcja statystyk), którzy odpowiadają też za przestrzeganie porządku publicznego. Ich koszary mieszczą się w Księżycowej Twierdzy. W razie potrzeby Lord Strażnik może też zmobilizować 350 milicjantów.

Zajazdy: Zajazd Nentir oraz Srebrny Jednorożec. Srebrny Jednorożec jest droższy i oferuje usługi wyższej jakości. W Zajeździe Nentir można za to spotkać ciekawszych osobników.

Karczmy: Piwiarnia Niebieski Księżyc, Gospoda pod Szczęśliwym Gnomem i bar w Zajeździe Nentir.

Dostawcy towarów: Dom Handlowy Halfmoonów oraz Dostawcy Sandercot.

Świątynie: Świątynia Erathis, Świątynia Księżycowej Piosnki (Sehanine) oraz Dom Słońca (Pelor).

HISTORIA FALLCREST

Jeszcze czterysta lat temu Księżycowe Wzgórze wraz z otaczającą je Doliną Nentir były rzadko zaludnioną graniczną krainą, gdzie spotkać można było zbójceckich ludzkich górali oraz wędrujących nieludzi, jak krasnoludy i elfy z dalekich krain. Życie na całym obszarze uprzykrzali giganci, minotaury, orki, ogry i gobliny.

Z tych czasów pochodzą ruiny, takie jak te na Szarych Pagórkach, oraz okrągłe forty na szczytach Starych Wzgórz, a także legendy o bohaterze imieniem Vendar i smoku z Nentir.

Rozwój położonego na południu imperium Nerath sprawił, że ludzcy osadnicy zaczęli przemieszczać się w górę rzeki Nentir, zakładając miasta takie, jak Fastormel, Harkenwold i Winterhaven. Nerathańska bohaterka Aranda Markelhay uzyskała zgodę na postawienie fortecy obok przeprawy przy Wodospadzie Nentir. Trzysta dziesięć lat temu w miejscu, gdzie dziś znajduje się Księżycowa Forteca, wzniosła ona prostą wieżę, w cieniu której zaczęło rozwijać się miasteczko Fallcrest.

W ciągu dwóch kolejnych wieków Fallcrest stał się małym, ale dobrze prosperującym miastem. Położenie na skrzyżowaniu dróg sprzyjało rozwojowi handlu, a Markelhayowie dobrze zarządzali swoją osadą. Kiedy przed około stu laty imperium Nerath zaczęło podupadać, Fallcrest wciąż miał się świetnie - do czasu. Dziewięćdziesiąt lat temu horda bezwzględnych orków znanych jako Krwawe Włócznie wyłoniła się z Kamiennej Marchii i rozlała po całej dolinie. Naprędce zebrana armia Fallcrest została pokonana w Bitwie na Pagórkach Gardbury. Krwawe Włócznie zrujnowały i spaliły Fallcrest oraz dokonały spustoszenia w całej Dolinie Nentir.

W latach po Wojnie z Krwawymi Włóczniami Fallcrest starał się powrócić do dawnej chwały, ale dzisiejsze miasteczko jest tylko cieniem dawnego miasta. Płynąca przez Fallcrest rzeka ma obecnie niezbyt wielkie znaczenie handlowe. W promieniu dziesiątek kilometrów od miasteczka napotkać można opuszczone domostwa i dworki pamiętające świetność imperium Nerath. Dolina Nentir znów stała się słabo zamieszkanym granicznym rejonem, gdzie zdecydowali się osiedlić tylko nieliczni. W takim miejscu na pewno przydałoby się kilku bohaterów z prawdziwego zdarzenia.

NAJWAŻNIEJSZE MIEJSCA

Strome urwisko biegnące przez środek Fallcrest dzieli miasteczko na dwie dzielnice. Na północ od urwiska znajduje się dzielnica przez miejscowych zwana Górką. Przetrwiała ona upadek miasta w stosunkowo dobrym stanie i była pierwszym ponownie zasiedlonym rejonem. Na południe od urwiska leży Dołek, który jest nowszy, ale też biedniejszy. W sytuacji zagrożenia wszyscy mieszkańcy uciekają na Górkę - urwisko oraz miejskie mury zupełnie odcinają tę część Fallcrest od okolicy, czyniąc ją trudną do zdobycia.

Na mapie znajdującej się na następnej stronie zaznaczono ponumerowane miejsca, które opisano w tej części. W przypadku czterech z nich zamieszczono statystyki bohaterów niezależnych, którzy mogą wejść w konflikt z PG.

1. WIEŻA CZEKANIA

Ta stara wieża została wybudowana na wysepce na Nentir, żeby bronić miasta przed atakami drogą wodną z północy. Popadła w ruinę jeszcze przed grabieżą starego Fallcrest, a w tej chwili jest tylko pustą skorupą zamieszkałą przez myszy i ptaki.



FALLCREST

metry 0 15 30 60 150



Wskazówka dla MP: miejscowa legenda mówi, że wieża ta była niegdyś więzieniem dla szlachetnie urodzonych, którzy byli zbyt wysoko postawieni, by można ich od razu zabić lub poddać torturom. Ponoć w wieży straszy duch złej księżniczki, która wplątała się w kontakty z demonami. Możesz zaprojektować pod wieżą niewielkie podziemia, w których bohaterowie spotkają rozniewane widziadło i pomniejsze demony.

2. GÓRNE NABRZEŻE

Łodzie płynące w dół Nentir muszą się tu zatrzymać i wyładować swój ładunek, który jest następnie transportowany przez tragarzy na Dolne Nabrzeże i umieszczany na łodziach znajdujących się poniżej wodospadu. Tutaj też przynoszone są ładunki wyładowane na Dolnym Nabrzeżu, które następnie trafiają na łodzie kierujące się w górę rzeki.

Gburowaty krasnoludzki zabijaka Barstomun Strongbeard szefuje gildii tragarzy, pobierając marżę od wypłat wszystkich robotników zajmujących się dźwiganiem ładunków pomiędzy nabrzeżami. Barstomun i jego zbiry próbują też rozszerzyć zasięg swoich wpływów, zastraszając kupców transportujących swoje towary łodem i zmuszając ich do wynajmowania tragarzy z gildii w celu noszenia towarów po całym mieście.

Barstomun Strongbeard		Poziom 4., osiłek
Średni naturalny humanoid, krasnolud		175 PD
Inicjatywa +3	Zmysły: Percepcja +4; widzenie w słabym świetle	
PW 67; próg ciężkich ran 33		
KP 16; Wytrwałość 18, Refleks 15, Wola 15		
Rzuty obronne +5 przeciwko efektom trucizny		
Szybkość 5		
⊕ Okładanie pięściami (standardowa; nieograniczona)		
+7 vs. KP; 1k6 + 4 obrażeń		
⊖ Szybkie uderzenie pięścią (pomniejsza; nieograniczona)		
+7 vs. KP; 1k6 + 4 obrażeń		
Odskok i rzut pod nogi (natychmiastowa reakcja; na spotkanie; kiedy przeciwnik wykona niecelny atak wręcz)		
+7 vs. Wytrwałość; przesunięcie celu 1, cel przewraca się do stanu leżącego		
Utrzymanie pozycji		
Kiedy jakiś efekt zmusza Barstomuna do ruchu - przez odepchnięcie, przyciągnięcie lub przesunięcie - krasnolud przesuwa się 1 pole mniej, niż podaje ten efekt. Jeśli jest celem ataku, który ma go przewrócić do stanu leżącego, może natychmiast wykonać rzut obronny, aby zapobiec upadkowi.		
Charakter: neutralny Języki: wspólny, krasnoludzki		
Umiejętności: Wytrzymałość +7		
S 18 (+6)	Zr 13 (+3)	Roz 13 (+3)
Kon 17 (+5)	Int 11 (+2)	Cha 8 (+1)

3. MOST PIĘCIU ŁUKÓW

Dwieście lat temu krasnoludzcy rzemieślnicy z cytadeli w Hammerfast zbudowali solidny kamienny most przez Nentir. Chociaż most został zniszczony w czasie najazdu na Fallcrest, podtrzymujące go potężne kamienne filary pozostały nietknięte. Kilka lat temu mieszkańcy położyli więc na starych kamiennych podporach nowe drewniane przęsła.

Przy wejściu na most od zachodniej strony stoi niewielka budka, w której pobierane są opłaty. Pilnuje jej pięciu strażników miejskich dowodzonych przez sierżant Thurminę. Pobierają oni opłatę w wysokości 1 sm od każdej osoby (1 ss od konnego) przekraczającej most w którymkolwiek kierunku. Thurmina jest szorstką kobietą, o której wiadomo, że

potrafi przymknąć oko na dziwne towary przenoszone przez most, jeśli odpowiednio się jej za to zapłaci.

Prąd rzeczny zaczyna przyspieszać po południowej stronie mostu. Łodzie (lub pływacy), którzy za bardzo oddalą się od brzegu, ryzykują porwanie przez wodospad.

4. ZAJAZD NENTIR

Zajazd Nentir to solidny nowy budynek zbudowany z kamieni i grubego drewna, stojący na zachodnim brzegu rzeki. Jego klientami są zazwyczaj kupcy z Winterhaven i Hammerfast oraz podróżnicy przejeżdżający przez miasteczko. Dobry pokój z dwoma pojedynczymi łózkami kosztuje 5 ss za noc. Zajazd Nentir znany jest ze swego tętniącego życiem baru, popularnego zwłaszcza wśród mieszkańców dolin leżących po zachodniej stronie rzeki.

Właścicielem zajazdu jest ujmujący półelf Erandil Zemoar, który dwa lata temu pojawił się w Fallcrest, kupił tu ziemię i postawił zajazd. Pieniądze, które pozwoliły otworzyć mu zajazd, nie były jego – Erandil oczarował starzejącą się szlachciankę gdzieś na dalekim południu, po czym uciekł z jej fortuną, o włos wymykając się ścigającym go strażom.

Jednym z gości Zajazdu Nentir jest w tej chwili wygnany z południa szlachcic Serim Selduzar, który ma niecne plany wobec Fallcrest. To sprytny diabeł często udaje dobry humor i żartuje ze swojego „tymczasowo niekorzystnego położenia”, a po jego twarzy przebiega wtedy szelmowski uśmiech. Serim twierdzi, że jest trzecim synem szlachcica z południa, więc ma niewielkie szanse na odziedziczenie majątku. Ciekawskim mówi, że planuje wybudowanie niewielkiego domu w okolicy, ale tak naprawdę planuje on doprowadzenie do upadku rodziny Markelhay i przejęcie funkcji Lorda Strażnika. Diabeł poszukuje odpowiednich współpracowników, a grupa entuzjastycznych poszukiwaczy przygód na pewno bardzo przypadnie mu do gustu. Jeśli będzie miał okazję, Serim spróbuje zaprzyjaźnić się z postaciami graczy, licząc na to, że uda mu się ich wrobić w zadanie obalenia Markelhayów.

5. RYCERSKA BRAMA

Północna brama Fallcrest zwana jest Rycerską Bramą, ponieważ to przez nią zazwyczaj wjeżdżają do miasta (oraz wyjeżdżają z niego) żołnierze Lorda Strażnika. Brama składa się z solidnych drzwi zewnętrznych wykonanych z wzmocnionego żelazem drewna oraz wewnętrznej opuszczonej kraty znajdującej się pomiędzy dwoma kamiennymi wieżyczkami. Krata jest opuszczana po zachodzie słońca, zaś drzwi zamykane są tylko na wypadek niebezpieczeństwa.

W położonej przy bramie strażnicy znajduje się pięciu strażników oraz sierżant Nereth, który jest odpowiedzialny za to wejście. Jest on upartym zrzędą, który drobiazgowo wymaga przestrzegania wszystkich zasad. Nie ma się co dziwić, że stacjonujący tutaj strażnicy nie mogą z nim wytrzymać.

MURY MIEJSKIE

Dzielnica Górka po dwóch stronach chroniona jest murami (rzeka i urwisko zapewniają ochronę z pozostałych dwóch stron). Mury składają się z dwóch oddalonych od siebie o około metr, wysokich na około 6 metrów, równoległych kamiennych ścian. Między ścianami znajduje się obniżenie, po którym można chodzić. Mniej więcej co 100 metrów mury wzmocnione są małą wieżą. Dwie pary wartowników (strażników z zamku Fallcrest) chodzą w nocy po murach, ale jeśli nikt nie spodziewa się zagrożenia, wieżyczki są zamykane i nikogo w nich nie ma. W stróżówkach przy bramach zawsze znajdują się strażnicy.

6. ZAJAZD SREBRNY JEDNOROŻEC

Prowadzący Srebrnego Jednorożca od wielu lat nazywają go „dumą Fallcrest”, pobierając wysokie opłaty za kulturalną obsługę i dobrze urządzone pokoje. Niedawno otwarty Zajazd Nentir znacznie uszczupla przychody Jednorożca, co bardzo denerwuje jego właścicielkę – surową niziołkową matronę Wisarę Osterman. Jest ona przekonana, że Erandil Zemoar skrywa jakiś sekret, ale dotychczas nie udało jej się dojść do żadnych wniosków.

Pokój w Srebrnym Jednorożcu kosztuje 2 sz za noc.

7. DOM HANDLOWY HALFMOONÓW

Rodzina Halfmoonów jest liczny i mający kontakty w wielu miejscach klanem niziołków prowadzącym małe punkty handlowe w kilku osadach rozrzuconych po Dolinie Nentir.

Dom handlowy w Fallcrest to największy z tych przybytków. Prowadzi go Selarund Halfmoon, przyjacielski niziołek, który nieustannie przekazuje swoim klientom porady w stylu: „Nigdy nie pada, a zawsze ktoś jest mokry!” albo „Gwoździe nie boją się młotka bez rączki!”. Na ogół nikt nie wie, o co mu chodzi, ale Selarund jest sprytniejszy, niż mogłoby się wydawać i ma na oku wszystko, co dzieje się w mieście.

Dom Handlowy Halfmoonów jest doskonałym miejscem, żeby nabyć zwykłe narzędzia, sprzęt, zapasy lub ubrania opisane w *Podręczniku Gracza*.

8. KSIĘŻYCOWA TWIERDZA

Księżycowa Twierdza, będąca siedzibą Lorda Strażnika Farena Markelhaya, jest starym zamkiem znajdującym się na stromym wzgórzu ponad miastem. Dziedziniec przy murze zewnętrznym obejmuje koszary zamieszkałe przez maksymalnie sześćdziesięciu strażników. O każdej porze znajduje się tam około dwudziestu z nich (są po pracy). Inne budynki na dziedzińcu to stajnia, zbrojownia, kaplica, warsztat kowalski i kilka sklepów. Twierdza jest dużym budynkiem w kształcie litery D, położonym w północnej części zamku.

Faren Markelhay jest łysiejącym człowiekiem w średnim wieku. Jest inteligentny i ma złośliwe poczucie humoru. Jest osobą bardzo zajętą, ponieważ wielu miejscowych spraw dogląda osobiście, a więc poszukiwacze przygód pragnący się z nim spotkać będą musieli długo poczekać na krótką rozmowę. Jest on jednak bardzo zainteresowany wieściami



z innych miasteczek w dolinie (oraz z dalej położonych osad) i nigdy nie ignoruje osób przynoszących mu informacje bądź czekających na spotkanie z nim z innych powodów.

Wskazówka dla MP: Lord Strażnik zawsze ma jakieś zadanie dla wędrownych najemników lub poszukiwaczy przygód, na przykład zniszczenie siedziby bandytów, przedsięwzięcie groźnej bestii lub dostarczenie w jakieś miejsce cennego towaru. Koboldy zamieszkujące Dwór Koboldów powodowały ostatnio zamieszanie na Królewskiej Drodze, więc zajęcie się tą sprawą jest teraz priorytetem. Jeśli PG będą szukali pracy, Lord Makrelhay skieruje ich najpierw do Dworu Koboldów (zob. przygodę znajdującą się w dalszej części tego rozdziału). Lord słyszał też, że z problemami boryka się Winterhaven, więc później może poprosić bohaterów, by spróbowali pomóc burmistrzowi tamtego miasteczka.

Żoną Lorda Markelhaya jest Lady Allanda Markelhay (kobieta, człowiek, czarodziej poziomu 4). Jest ona chłodną i powściągliwą kobietą młodszą od męża o dziesięć lat. Zgłębia sztuki tajemne i wykorzystuje swoje moce, by doradzać mężowi. Markelhayowie mają czwórkę dzieci. Ich najstarszy syn, Ernesto, przebywa obecnie na południu na dworze innego władcy.

9. GROBOWY LAS

Południowe stoki Księżycowych Wzgórz porasta duży obszar gęstej kniei, której część znajduje się tutaj od zarania dziejów. Wijące się przez gęstwinę ścieżki prowadzą na stary zamkowy cmentarz (obecnie bardzo już zarosnięty) oraz do kurhanu skrywającego ciała żołnierzy poległych w bitwie stoczonej tu przed wiekami.

Wskazówka dla MP: te stare krypty łączą się poprzez tajne przejścia z niebezpiecznymi, odciętymi od reszty fragmentami Księżycowych Jaskiń położonych pod miasteczkiem. Możesz stworzyć w tym miejsce własne podziemia.

10. DOM SŁOŃCA

Kiedy Fallcrest był większym miastem, na Górcie znajdowało się kilka dużych świątyń. W wyniku zmniejszenia się liczby zamieszkującej miasteczko ludności, część z nich została opuszczonych, w tym Dom Słońca, świątynia poświęcona Pelorowi, w której znajdowały się też ołtarze ku czci Korda i Bahamuta. Niedawno do Fallcrest przybył z Hammerfast żarliwy krasnoludzki kapłan o imieniu Grundelmar, który na nowo otworzył świątynię. Grundelmar jest osobą głośną i pewną siebie, prawdziwym zagorzalcem, którego celem jest wypalenie zła z każdego miejsca, w którym się ono pojawi.

Wskazówka dla MP: Grundelmar jest zaniepokojony sytuacją na Handlowej Drodze i będzie gorąco zachęcał naszych herosów, by odnaleźli siedzibę bandytów koło Kruczego Gniazda i rozprawili się ze złoczyńcami. Możesz zaprojektować tę siedzibę jako podziemia.

11. DOM AZAER

Dom Azaer jest małą, ale dobrze prosperującą firmą handlową prowadzoną przez diablęta z rodziny Azaer. Zajmują się oni importem towarów (w tym broni i pancerzy) z Ham-

merfast, Harkenwold i krain leżących na południu, a kilka razy w roku wysyłają karawany do Winterhaven. Dom Azaer jest świetnym miejscem, by kupić właściwie każdy zwykły ekwipunek opisany w *Podręczniku Gracza*, chociaż ceny są tutaj trochę wyższe niż normalnie.

Amara Azaer zarządza działalnością firmy w Fallcrest i spędza większość czasu na terenie sklepu. Jest młoda, ale bardzo bystra, więc nigdy nie przepuści okazji, by zwiększyć zyski rodziny Azaer.

12. WODOSPAD NENTIR

W tym miejscu rzeka Nentir opada 60 metrów trzystopniowym wodospadem. Na małej wysepce położonej pośrodku stoi pomnik dawnego bohatera: człowieka o imieniu Vendar. Postać trzyma ręce podniesione w górę, jakby szykowała się do walki z wrogami zbliżającymi się z dołu rzeki. Miejscowa legenda mówi, że Vendar zabił smoka, którego leże znajdowało się w jaskini pod wodospadem.

13. ŚWIĄTYNIA ERATHIS

Ta duża i imponująca kamienna świątynia została wykończona marmurem pochodzącym z okolic Fallcrest. Centralnym punktem jest duża, okrągła kaplica zwieńczona wysoką na 10 metrów kopułą. Świątynia Erathis jest największą i najbardziej wpływową świątynią w miasteczku. Znajdują się w niej też ołtarze ku czci Ioun i Moradina.

Najwyższa Kapłanka, Dirina Mornbrow, ma pod sobą dwóch innych kapłanów i kilku akolitów - mieszkańców miasteczka, którzy poświęcają część dnia na dogładaniu porządku w świątyni. Dirina jest kobietą w wieku około 60 lat, która jest przekonana o wyższości dogmatów Erathis. Jest niezadowolona z faktu, że w Fallcrest nie ma więcej osób, które darzą należną czią „opiekuńcze bóstwo naszego miasta”. Zna kilka rytuałów poznania i odnowienia i może odprawić je dla poszukiwaczy przygód, oczywiście pod warunkiem przekazania odpowiedniego daru dla Erathis. Posiada ograniczoną liczbę następujących zwojów z rytuałami: Ręce przeznaczenia (1), Uleczenie choroby (4), Wskrzeszenie (1), Odjęcie cierpienia (2).

14. URWISKO

Fallcrest podzielone jest na pół przez wielki klif ciągnący się przez całe miasteczko od północnego zachodu do południowego wschodu. Jego średnia wysokość waha się między 45 a 75 metrów. Urwisko nie jest całkiem pionowe, ale jest na tyle wysokie i strome, że bardzo trudno się po nim wspina. Ktoś, kto zeskoczy (lub zostanie zepchnięty) z jego krawędzi, spadnie i będzie toczyć się przez 2k6 x 3 metrów, dopóki nie uda mu się zatrzymać (najczęściej na niebezpiecznym nawisie).

15. KATAKUMBY

Wapienne urwisko oddzielające części Fallcrest mieści w sobie liczne jaskinie, które mieszkańcy od stuleci wykorzystują w charakterze krypt służących do chowania zmarłych.

Kiedy jakaś jaskinia się zapełni, zostaje zamurowana i zapomniana. Oczywiście mieszkańcy znają mnóstwo fantastycznych historii o skrytych tam skarbach i niemających ukojenia nieumarłych, którzy ich pilnują.

Wskazówka dla MP: te historie są po części prawdziwe. Używana obecnie część katakumb jest bezpieczna, ale osoby próbujące dostać się do ich starszej części mogą natrafić na śmiertelne pułapki, starodawne klątwy, ołtarze złych bogów i dużą liczbę wściekłych nieumarłych.

16. ŚWIĄTYNIA KSIĘŻYCOWEJ PIOSNKI

Trzecia ze świątyń Fallcrest poświęcona jest Sehanine, ale znajdują się tam także ołtarze ku czci Corellona, Melory i Avandry. Markelhayowie uważają Sehanine za swoją największą patronkę i nigdy nie skąpili środków na utrzymanie świątyni. Budynek ma imponujące położenie na najwyższym punkcie urwiska, a jego białe wieżyczki są doskonale widoczne z każdego miejsca Dołku.

Najwyższym kapłanem świątyni jest Resslerimae Starlight, mądry i współczujący elf, który skończył z podróży dzieściolecia temu i poświęcił się życiu pełnemu zadumy. Jest bardzo utalentowanym muzykiem, który z radością udziela lekcji miejscowym dzieciom, także tym biednym, które nie mogą mu zapłacić za naukę. Posiada ograniczoną liczbę następujących zwojów z rytuałami: uleczenie choroby (2), wskrzeszenie (1), odjęcie cierpienia (1).

17. STAJNIE FALLCREST

Właścicielem stajni jest Lannar Thistleton. Można u niego kupić siodła, uprzęże i inny jeździecki sprzęt, podkuć konia i przemocować go w stajni, naprawić wóz oraz załatwić właściwie wszystko co ma związek z końmi, słuzami czy kucykami. Lannar ma większą zagrodę jakieś 1,5 kilometra od miasta. W swoim padoku położnym obok Bramy Czarodziejów zawsze ma kilka koni jeździeckich, pociągowych oraz służów. Ten niziołek jest też doskonałym źródłem plotek, ponieważ widzi podróżnych wjeżdżających do miasteczka i z niego wyjeżdżających. Jest przyjazną osobą około czterdziestki. Mieszka wraz z dużą gromadką dzieci w znajdującej się obok Fallcrest wiosce.

18. BRAMA CZARODZIEJÓW

Wschodnia brama Fallcrest zwana jest Bramą Czarodziejów, ponieważ wiedzie przez nią najprostsza droga do Wieży Sektarcha. Droga na wschód ciągnie się kilka kilometrów przez wzgórze, łącząc z miasteczkiem kilka farm i gospodarstw.

Architektoniczna brama przypomina Bramę Rycerską i również chroniona jest przez pięciu strażników i ich sierżanta. Tutaj jest to sierżant Murgeddin, krasnoludzki weteran, który walczył w Wojnie z Krwawymi Włóczykami i brał udział w Bitwie na Pagórkach Gardbury, gdzie armia Fallcrest została pokonana. Przyjacielska biesiada z krasnoludem na pewno skończy się opowiadaniem historii z czasów dawnej wojny.

Wskazówka dla MP: w czasie Bitwy na Pagórkach Gardbury Murgeddin widział, jak stary Lord Markelhay uciekł do katakumb pod Katedrą Gardmore i nigdy stamtąd

nie wyszedł. Krasnolud podejrzewa, że rodowy miecz Markelhayów – Księżycowa zguba, magiczny długi miecz Arandy Markelhay – znajduje się gdzieś pod katedrą. W ruinach katedry możesz stworzyć własne podziemia.

19. SKLEP NAERUMARA

Sklep Naerumara uznawany jest za najbardziej luksusowy z handlowych punktów Fallcrest – można tu dostać klejnoty, biżuterię, dzieła sztuki i pomniejsze magiczne przedmioty. Jego właścicielem jest Orest Naerumar, diablę cechujące się dyskrecją i nienagannymi manierami. Orest pozostaje w kontakcie z krewnymi i znajomymi w kilku miastach i miasteczkach poza Doliną Nentir – w ciągu kilku tygodni jest w stanie zdobyć przedmioty magiczne niższych poziomów i inne wartościowe sprzęty. Orest skupuje też takie przedmioty z myślą o znajomych handlarzach w innym mieście.

Orest nie pyta, skąd bohaterowie mają przedmioty, które chcą sprzedać, ale nie jest paserem – jeśli wie, że coś zostało zdobyte w sposób nielegalny, nie kupi takiej rzeczy.

Wskazówka dla MP: w celu transportu towarów na specjalne zamówienie (biżuterii, klejnotów lub cennych magicznych przedmiotów) Orest korzysta zazwyczaj z usług niziołków z klanu Swiftwater, ale czasem, w przypadku niezwykle cennych lub niebezpiecznych rzeczy, może wynająć kogoś innego. Jeśli PG poszukują jakiegoś zajęcia, Orest może ich wynająć, by przewieźli lub eskortowali przewóz wyjątkowo cennych towarów do kupca w innym mieście.

Orest Naerumar		Poziom 8., harcownik
Średni naturalny humanoid, diablę łotrzyk		350 PD
Inicjatywa +8	Zmysły: Percepcja +5; widzenie w słabym świetle	
PW 79; próg ciężkich ran 39		
KP 21; Wytrwałość 19, Refleks 23, Wola 22		
Odporność na ogień 9		
Szybkość 6		
⬇ Sztylet +1 (standardowa; nieograniczona) ⬆ Broń		
+11 vs. KP; 1k4 + 1 obrażeń		
⬆ Przebiegły zwód (standardowa; nieograniczona) ⬆ Bojowa, Broń		
+14 vs. KP; 1k4 + 9 obrażeń.		
⬆ Otumaniający cios (standardowa; na spotkanie) ⬆ Bojowa, Broń		
+14 vs. KP; 1k4 + 4 obrażeń, cel zostaje otumaniony do końca następnego tury Oresta.		
Piekielny gniew (pomniejsza; na spotkanie)		
Orest otrzymuje premię z mocy +1 do następnego ataku przeciwko przeciwnikowi, który trafił go od czasu ostatniej tury Oresta. Jeśli Orest trafi przeciwnika i tym atakiem i zada obrażenia, to zostają one zwiększone o 5.		
Pierwszy cios		
Na początku spotkania Orest zyskuje przewagę bojową przeciwko każdej istocie, która jeszcze nie wykonała akcji.		
Ukradkowy atak		
Raz na rundę Orest zadaje +2k6 obrażeń, kiedy ma przewagę bojową.		
Krwawy łów		
Orest otrzymuje premię +1 z rasy przeciwko ciężko rannym przeciwnikom.		
Charakter: neutralny Języki: wspólny, krasnoludzki		
Umiejętności: Oszustwo +13, Dyplomacja +14, Wnikliwość +11, Skradanie się +10		
S 13 (+5)	Zr 19 (+8)	Roz 14 (+6)
Kon 15 (+6)	Int 15 (+6)	Cha 20 (+9)
Ekwipunek: na ogół bez broni, może mieć magiczny sztylet poziomu 6-8		

20. MAJĄTEK KAMROTH

Jest to dom samowłaźczego „lorda” Armosa Kamrotha – bogatego właściciela ziemskiego, który zbiera opłaty od kilkuset rolników i pasterzy mieszkających w pobliskich wioskach. Armos jest opryskliwym, łysiejącym mężczyzną koło pięćdziesiątki, który głośno mówi, że pożyczka pieniędzy w dobrej wierze i że nie robi nic wbrew prawu – tak się jednak złożyło, że przez te wszystkie lata po cichu wykupił już kilkadziesiąt farm należących do wolnych ludzi, po czym im wykupioną ziemię wydzierżawił.

Armos jest paskudnym skąpcem i sekretnym czcicielem Tiamat. Stoi on na czele koła podobnych sobie mieszkańców, którzy potajemnie spotykają się w lochach ukrytych pod jego wygodną rezydencją. Każda wiadomość o skarbach odkrytych przez wędrownych śmiałków podsyca jego chciwość i nie daje mu spokojnie zasnąć, dopóki nie obmyśli planu pozbawienia ich tego bogactwa.

Armos Kamroth Poziom 5., manipulator (przywódca)		
Średni naturalny humanoïd, człowiek kapłan 200 PD		
Inicjatywa +3	Zmysły: Percepcja +6	
PW 54; próg ciężkich ran 27		
KP 18; Wytrzymałość 16, Refleks 15, Wola 20		
Szybkość 5		
⊕ Buzdygan (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń		
+7 vs. KP; 1k8 + 3 obrażeń		
↘ Lanca wiary (standardowa; nieograniczona) ♦ Boska, Rekwizyt		
Dystansowa 5; +7 vs. Refleks; 1k8 + 5 obrażeń, jeden sojusznik otrzymuje premię z mocy +2 do swojego następnego ataku przeciwko temu celowi.		
↘ Wywołanie strachu (standardowa; na spotkanie) ♦ Boska, Rekwizyt		
Dystansowa 10; +7 vs. Wola; cel przesuwa się z prędkością +1 w kierunku od Armosa. Uciekający cel w miarę możliwości unika niebezpiecznych pól i trudnego terenu. Te ruch prowokuje okazyjne ataki.		
Opatrzność boska (darmowa; na spotkanie) ♦ Boska		
Armos otrzymuje premię +1 do następnego testu ataku lub rzutu obronnego wykonywanego przed końcem jego następnej tury.		
Uzdrowiające słowo (pomniejsza; 2/spotkanie) ♦ Boska, Leczenie		
Bliski rozprysk 5; rzucający lub jego sojusznik może wykorzystać przypływ sił i odzyskać dodatkowe 1k6 punktów wytrzymałości.		
Charakter: zły	Języki: wspólny, smoczy	
Umiejętności: Dyplomacja +14, Religia +7		
S 14 (+4)	Zr 12 (+3)	Roz 18 (+6)
Kon 14 (+4)	Int 11 (+2)	Cha 12 (+3)
Ekwipunek: kolczuga, buzdygan, symbol Tiamat noszony pod koszulą		

21. KSIĘŻYCOWY WODOSPAD

Mały, bystry strumień zwany Księżycowym Strumieniem przepływa przez Fallcrest i wpada do Nentir. Szerokość strumienia rzadko przekracza 6 metrów, a głębokość 1,5 metra. Miejscowe dzieci uwielbiają bawić się w jeziorce, które tworzy się latem u dołu wodospadu.

22. WIEŻA SEPTARCHA

Ta samotna budowla to wysoka, siedmiokątna iglica z jasnozielonego kamienia, która bardzo odróżnia się od pozostałych budynków miasteczka. Przed Wojną z Krwawymi Włóczękami mieściła się tutaj fallcrestańska gildia

magów – zakon skupiający kilkunastu czarodziejów i adeptów tajemnych sztuk. Zakłęcia obronne ochroniły wieżę przed orkami, ale członkowie gildii zginęli, broniąc miasta, lub uciekli w bezpieczniejsze rejony.

Obecnie wieża jest własnością Nimozarana Zielonego, starszego czarodzieja, który był kiedyś uczniem ostatniego z magów należących do gildii. Nimozaran uważa się za „Najwyższego Septarcha Fallcrest” i mistrza gildii, do której poza nim należy obecnie tylko jeden i do tego niezbyt obiecujący uczeń, młody niziołek Tobolar Quickfoot. Nimozaran oczekuje od potencjalnych nowych członków gildii olbrzymiej opłaty wstępnej, więc jak na razie żaden z nielicznych arkanistów mieszkających lub przejeżdżających przez Fallcrest nie zdecydował się zasilić jej szeregów. Nimozaran może nauczyć kogoś pewnych rytuałów, w tym: Rozumienie języka, Strażnicze oko i Zaczarowanie przedmiotu.

Na najwyższym poziomie wieży znajduje się pokój, w którym jest stały krąg teleportacyjny. Bohaterowie korzystający z rytuałów podróży mogą wybrać ten krąg jako swój punkt docelowy (choć bez wątplenia swoim pojawieniem się zaskoczą starego Nimozarana).

23. PIWIARNIA NIEBIESKI KSIĘŻYC

Piwiarnia położona na brzegu Księżycowego Strumienia uchodzi za najlepszą karczmę w Fallcrest. Jej właścicielem jest Par Winnomer – nerwowy i łatwo wpadający w złość mężczyzna w wieku około 50 lat. Matką sukcesu tego przybytku jest jednak zajmująca się warzeniem piwa kobieta niziołek, Kemara Brownbottle. Cieszy się, że prowadzenie karczmy wziął na siebie Par, ponieważ dzięki temu może poświęcić cały swój czas na doskonalenie swoich ale i lagerów.

Niebieski Księżyc cieszy się popularnością niziołków handlarzy, których łodzie cumują przy Dolnym Nabrzeżu, bogatych miejskich kupców i rolników mieszkających w wioskach na południe od Fallcrest. Stare krasnoludy, Teldorthan (obszar 24) i sierżant Murgeddin (obszar 18), często wpadają tutaj na kufel lub dwa – obydwoj mogą przekazać początkującym poszukiwaczom przygód wskazówki pozwalające rozpocząć przygodę.

24. ZBROJOWNIA TELDORTHANA

Krasnolud Teldothran Ironhews jest miejscowym kowalem i zbrojmistrzem. Jest gadatliwym staruszkiem z nieodłączną fajką w zębach, który spędza całe dni na rozmowach ze swoimi klientami, podczas gdy uczniowie (w tym dwóch jego synów) odwalają całą pracę. Nie daj się jednak zwieść pozorom – Teldothran jest doskonałym zbrojmistrzem, a uczniowie pracujący pod jego nadzorem wykonują przedmioty wyjątkowej jakości.

Teldothran ma w swoich zapasach (lub może szybko wykuć) właściwie każdą zwyczajną broń lub zbroję opisaną w *Podręczniku gracza*, choć wszystkim początkującym doradzi korzystanie z młotów: „Jeśli dasz radę wbić gwóźdź, to dasz radę zabić orka! A umiesz chyba wbić gwóźdź?”.

Wskazówka dla MP: Teldothran stracił niedawno cenny kawałek smoczjej skóry, z której chciał wykuć zbroję łuskową. Znajdował się on w karawanie handlowej jadącej z Winterhaven, ale niedaleko Lasu Płaszcy napadły ją koboldy i zrabowały wszystkie przewożone towary. Krasnolud podejrzewa, że koboldy zamieszkały w zrujnowanym dworcu zwanym obecnie Dworem Koboldów i chciałby, żeby ktoś odzyskał jego własność. Jest gotów zapłacić bohaterom graczy za podjęcie takiej próby. Taka propozycja pozwala rozpocząć przykładową przygodę opisaną dalej w tym rozdziale.

25. KRÓLEWSKA BRAMA

Południowa brama Fallcrest została zniszczona podczas ataku, który wiele lat temu zrujnowało miasto, ale od tego czasu nie została do końca odbudowana. Jedna z dwóch wież jest zrujnowana, a na południe od urwiska w miejskich murach znajduje się kilka dużych otworów, przez które każdy może dostać się do miasta.

Pomimo swojej niefunkcjonalności Królewska Brama przez miejscowych strażników wciąż używana jest jako strażnica. Tym posterunkiem zarządza Sierżant Gerdrand - wysoki i chudy mężczyzna, który mówi niewiele, a na pytania odpowiada chrząknięciem lub ruchem głowy.

26. ZIELONY RYNEK

Większość mieszkańców Fallcrest żyje na Górcie ponad urwiskiem, ale załatwiać interesy schodzi na kipiący handlem Dołek. Zielony Rynek jest szerokim, porośniętym trawą placem, gdzie interesy załatwiają mieszkańcy Fallcrest i przyjezdni, jeśli tylko pozwala na to pogoda. Miejscowe dzieci gromadzą się tutaj, żeby grać w berka lub kamienie.

27. DOSTAWCY SANDERCOT

Jest to największy wielobranżowy sklep w Fallcrest. Sanderkoci handlują czym popadnie: jedzeniem, ubraniami, sprzętem podróżniczym, linami, narzędziami, wyrobami skózanymi i wieloma innymi rzeczami. W porównaniu z Domem Handlowym Halfmoonów jest tu nieco taniej, ale towary są trochę gorszej jakości.

Właścicielem sklepu jest Nirmena Sandercoat, wdowa po poznaczonym bez żalu Markenie Sandercoacie. Marken współpracował z rabusiami i rzezimieszkami, nieźle zarabiając na kupowaniu towarów ukradzionych swoim sąsiadom. Jego żona nie zarzuciła tej gałęzi działalności. Choć na co dzień robi wrażenie sympatycznej wieśniaczki, kiedy przychodzi do załatwiania szemranych interesów, robi się bezwzględna, zachłanna i chciwa. Ma trzech młodych synów, którzy bardzo szybko uczą się zasad obowiązujących w rodzinnym biznesie.

Nimena jest paserem, który kupi przedmiot z każdego źródła, ale nie zapłaci ani miedziaka więcej, niż będzie to konieczne.

28. GOSPODA POD SZCZĘŚLIWYM GNOMEM

Gospoda ta powszechnie uważana jest za najtańszy i najgorszy z fallcrestańskich alkoholowych przybytków.

Przychodzą tu głównie robotnicy i tragarze pracujący w pobliskich dokach, a nocami odbywają się tu walki na pięści.

Właścicielem Szczęśliwego Gnoma jest podejrzany typ o imieniu Kelson. Z zaplecza swojej gospody Kelson zarządza niewielkim gangiem Rzecznych Szczurów, który jest utrapieniem mieszkańców Dołka.

Kelson		Poziom 5., harcownik
Średni naturalny humanoid, człowiek łotrzyk		200 PD
Inicjatywa +5	Zmysły: Percepcja +6	
PW 52; próg ciężkich ran 26		
KP 20; Wytrwałość 16, Refleks 21, Wola 16		
Szybkość 6		
⚔ Sztylet +1 (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń		
+8 vs. KP; 1k4 + 3 obrażeń		
⚔ Zwinny cios (standardowa; nieograniczona) ♦ Bojowa, Broń		
Kelson może przesunąć się o 2 pola przed atakiem. +11 vs. KP; 1k4 + 6 obrażeń		
⚔ Roszada (standardowa; na spotkanie) ♦ Bojowa, Broń		
+11 vs. Refleks; 2k4 + 6 obrażeń; Kelson może zamienić się miejscami z sojusznikiem na sąsiadującym polu, jeśli ten się na to zgodzi.		
Pierwszy cios		
Na początku spotkania Kelson zyskuje przewagę bojową przeciwko każdej istocie, która jeszcze nie wykonała akcji.		
Szybka reakcja		
Kelson otrzymuje premię z rasy +2 do KP przeciwko okazyjnym atakom.		
Druga szansa (natychmiastowe przeszkodzenie; na spotkanie)		
Kiedy Kelson zostanie trafiony atakiem, zmusza przeciwnika do powtórzenia testu ataku. Jego przeciwnik musi wykorzystać drugi rzut.		
Ukradkowy atak		
Raz na rundę Kelson zadaje +2k6 obrażeń, kiedy ma przewagę bojową.		
Charakter: zły	Języki: wspólny	
Umiejętności: Oszustwo +9, Dyplomacja +9, Rozoznanie +7, Skradanie się +12		
S 14 (+4)	Zr 20 (+7)	Roz 11 (+2)
Kon 12 (+3)	Int 10 (+2)	Cha 15 (+4)
Ekwipunek: skórzniak, sztylet, magiczny przedmiot poziomu 4-6		

29. DOLNE NABRZEŻE

To tutaj zawijają towarowe łodzie, żeby wyładować towary, które są następnie przenoszone do łodzi czekających ponad wodospadem. Jak już powiedziano w opisie Górnego Nabrzeża, gildia tragarzy zazdrośnie strzeże swojego monopolu na przenoszenie towarów w dół i w górę wodospadu, często starając się zastraszyć miejscowych kupców, by płacić za usługi tragarzkie nawet, jeśli ich nie potrzebują. Jakby mało było jeszcze kłopotów z gildią tragarzy, w okolicach Dolnego Nabrzeża grasuje jeszcze kłopotliwy gang Rzecznych Szczurów. Ta banda opryszków i złodziei nie przepuści żadnej okazji, by wykraść co nieco z miejscowych magazynów lub wciągnąć w ciemną uliczkę jakiegoś pijanego nieszczęśliwca.

Cumują tutaj łodzie należące do różnych podróżnych, najczęściej są to jednak towarowe łodzie niziołków z rodziny Swiftwater. Swiftwaterowie przewożą towary aż do samego ujścia Nentir, setki kilometrów od Fallcrest. Za niewielką opłatą bardzo chętnie przyjmują na pokład pasażerów. Głową rodziny jest Irena Swiftwater, która pod maską roztargnionej wróżbitki wytwarzającej proste talizmany skrywa osobowość sprytnego kupca.

Fallcrest leży niemal w samym centrum rozległego granicznego regionu znanego jako Dolina Nentir. W dzisiejszych czasach dolina jest prawie bezludna, a zamieszkałe wioski i miasteczka rozrzucone są z dala od siebie po całym regionie. Częstym widokiem są tutaj opuszczone farmy, zrujnowane dworki i zniszczone fortece. Bandyci, dzikie zwierzęta i potwory bezkarnie grasują po całej dolinie, stanowiąc zagrożenie dla każdego, kto oddali się choć na kilka kilometrów od zamieszkałych osad. Bezpiecznie przebiegają najczęściej podróże drogami i rzeką. Najczęściej nie znaczy zawsze, gdyż od czasu do czasu podróżującym zdarza się jednak kończyć trasę nieco wcześniej, niż zaplanowali.

Dolina Nentir leży na północy, ale nie pada tutaj wiele śniegu - zimy są za to wietrzne i bardzo zimne. Nentir jest rzeką na tyle dużą, że zamarza tylko na kilka najzimniejszych tygodni roku. Lata są tutaj chłodne i łagodne.

„Czyste” obszary mapy to teren mieszany - duże połacie łąk, zagajniki rzadkich lasów, delikatnie pofałdowane wzgórza i sporadyczne fragmenty gęstych lasów pełnych splątanych zarośli. Pagórki zaznaczone na mapie to lekko pofałdowane łąki, z niewielką ilością rzadkich lasów. Wzgórza są bardziej strome i poszarpane, a pomiędzy ich szczytami znajdują się porośnięte niezbyt gęstymi lasami doliny i przełęcze.

Interesujące miejsca w Dolinie Nentir opisano poniżej.

DOM PIĘCIU LIG

Dom Pięciu Lig znany jest lepiej jako Zajazd Pięciu Lig. Jest to solidnie zbudowana oberża otoczona drewnianą palisadą. Dom Pięciu Lig służy podróżnym i kupcom podróżującym drogą do Hammerfast, które od Fallcrest położone jest o dzień drogi na wschód, czyli w odległości 5 lig (liga to dawna jednostka miary równa ok. 5 km). Jej właścicielem jest potężny, niedźwiedziowaty człowiek o imieniu Barton. Barton robi wrażenie osoby sympatycznej i jowialnej, ale tak naprawdę współpracuje z bandytami z Kruczego Gniazda, przekazując im informacje o tym, których podróżnych udających się w stronę Fallcrest opłaca się obrabować.

OPACTWO GARDMORE

Pagórki Gardbury wzięły swoją nazwę właśnie od tej efektownie wyglądającej zrujnowanej świątyni - wielkiego klasztoru, który leży w gruzach niemal od 150 lat. Opactwo założono ku czci Bahamuta i było ono bazą wojskowego zakonu paladynów, którzy okryli się chwałą, walcząc w dalekich krucjatach prowadzonych przez imperium Nerath. Z jednej z wypraw paladyni przywieźli na przechowanie mroczny artefakt, ale siły zła zgromadziły odpowiednią armię, by napaść na opactwo i odbić przedmiot. Pod ruinami opactwa położone są rozległe podziemia, które wciąż mogą kryć bogactwa nagromadzone przez paladynów podczas dawnych krucjat.



KOPIEC MIECZY

Duży kurhan znajduje się prawie w środku bezludnego rejonu Szarych Pagórków. Stare góralskie klany, które zasiedlały Dolinę, wzniosły ten kopiec setki lat przed tym, jak w Fallcrest osiedlili się pierwsi mieszkańcy. Góralskie klany już dawno nie istnieją, ale pozostał po nich ten mroczny kopiec. Kopiec Mieczy zawdzięcza swoją nazwę setkom zardzewiałych starodawnych mieczy, które są wokół niego zakopane ostrzami skierowanymi do środka. Kilka minut szukania wystarczy, by znaleźć kilkanaście z nich. Ostrza wydają się być normalnymi przedmiotami i nic nie zdradza, że zaklęta jest w nich stara ochronna magia otaczająca kopiec.

HAMMERFAST

Ta krasnoludzka twierdza wykuta w skałach głębokiej doliny w Górach Dawnforge jest największym i najbogatszym miasteczkiem tego regionu. Handlowa Droga przechodzi przez bramę cytadeli i biegnie dalej na wschód, za Góry Dawnforge. Miasteczkiem zarządza rada mistrzów – każdy z członków rady jest szefem jednej z potężnych miejscowych gildii. Obecnie Najwyższym Mistrzem jest szefująca gildii kupców krasnoludzka kobieta Marsinda Goldspinner. Krasnoludy z Hammerfest dbają przede wszystkim o własne interesy i niczego nie oddają za darmo, ale są uczciwi i pracowite.

LAS HARKEN

Ten duży obszar leśny rozciąga się od Nentir aż do gór i wiele kilometrów dalej na południe. Oddziela on Dolinę Nentir od bardziej ludnych miasteczek położonych na południowym wybrzeżu. Gdzieś w jego południowo-zachodniej części, nieopodal Dworku Kalton, leży potężna gobliniska twierdza Daggerbug. Gobliny napadają czasem na podróżnych wędrujących wzdłuż Nentir lub wysyłają małe grupy rabusiów na teren Harkenwold.

We wschodniej części lasu można spotkać plemię elfów zwane Klanem Leśnych Śpiewaków. Obserwują oni podróżnych poruszających się starą Królewską Drogą i od czasu do czasu handlują z ludźmi zamieszkującymi Harkenwold. Od wielu lat pozostają w konflikcie z goblinami z Daggerbug, dlatego pragnące uniknąć celnych i śmiercionośnych strzał gobliny trzymają się zachodniej części lasu. W ostatnich miesiącach jednak liczebność goblinów wzrosła, a wraz z nią ich odwaga.

HARKENWOLD

Pół tuzina małych wiosek leżących w górnych dolinach Białej Rzeki tworzy Baronię Harkenwold – małutkie państwo, w którym mieszka tylko trochę więcej ludzi niż w Fallcrest. Na populację Harkenwold składają się głównie rolnicy, drwale i stolarze. Dzięki starej Królewskiej Drodze do Baronii trafiają też nieliczni kupcy.

Władcą Harkenwold jest Baron Stockmer, starszy człowiek, który w młodości znany był z ponadprzeciętnych umiejętności władania mieczem. Jest sprawiedliwym i współczującym władcą.

DWOREK KALTON

W dawnych czasach, kiedy na terenie Doliny Nentir osiedlali się ludzie z imperium Nerath, pomniejsi lordowie szukali dla siebie kawałków ziemi, na których mogliby wybudować dworki i twierdze. Dworek Kalton jest właśnie jedną z tych małych fortec. Przed około dwustu laty założył go Lord Arrol Kalton. Lord Arrol planował zasiedlenie niżej położonych dolin Białej Rzeki, ale nie było mu to dane, gdyż potwory z Moczarów Wiedźmiego Światła przepędziły przywiezionych przez niego osadników. W niedokończonej i popadającej w ruinę twierdzy mieszkał potem już tylko Arrol ze swoją rodziną i garstką najwierniejszych sług, ale w końcu i oni zniknęli. Legendy mówią o ukrytym skarbie – fortunie starego Kaltona – schowanym głęboko w komnatach pod zrujnowaną fortecą.

TWIERDZA NAD ZMROKIEM

Dawno temu żołnierze imperium Nerath zbudowali potężną fortecę nad rozpadliną prowadzącą do Zmroku, aby chronić dostęp do tej płaszczyzny. Stara twierdza leży teraz w gruzach i potajemnie zamieszkała w niej nowa grupa kultystów. Starają się złamać magiczne pieczęcie zamykające rozpadlinę do Zmroku i otworzyć drogę nieumarłym potworom.

Twierdza została szczegółowo opisana w przygodzie *H1: Keep on the Shadowfell*.

DWÓR KOBOLDÓW

Podobnie jak Dworek Kalton, ruina znana obecnie jako Dwór Koboldów była majątkiem należącym do pomniejszego lorda, który przybył do Nentir Vale, by wytyczyć tu własne posiadłości. Stary zamek został zrujnowany podczas Wojny z Krwawymi Włóczykami i od prawie wieku pozostaje opuszczony. W jego mrocznym wnętrzu pomieszkują obecnie plemiona koboldów z Lasu Płaszcy.

Krótką przygodą opisaną pod koniec tego rozdziału rozgrywa się właśnie w Dworze Koboldów.

NENLAST

Ta małutka ludzka wioska leży na wschodnim brzegu jeziora Nen. Jej mieszkańcy wiodą mizerny żywot, utrzymując się głównie ze sprzedaży wędzonych ryb krasnoludom z Hammerfast. Prowadzą oni też handel z barbarzyńcami z klanu Tygrysiego Pazura, którzy mieszkają w lesie Zimowych Pni. Kiedy barbarzyńcy zdecydują się podjąć działania handlowe, przybywają do Nenlast, żeby wymienić skóry i bursztyny na porządną krasnoludzką broń i narzędzia.

KRUCZE GNIAZDO

Ta mała twierdza znajduje się na południowym krańcu Starych Wzgórz. Kiedyś mieścił się tu niewielki dworek, ale już wiele lat temu popadł on w ruinę. Niedawno zrujnowaną twierdzą zainteresował się gang bandytów. Ich przywódcami jest trzech shadar-kai o imionach Samminel, Erzoun i Geriesh. Zawiązali sekretne porozumienie z Bartonem, właścicielem Domu Pięciu Lig, które polega na tym, że w zamian za informacje o bogatych podróżnych wędrujących Drogą Handlową dzielą się z nim częścią zrabowanych dóbr.

RUINY FASTORMEL

Fastormel było kiedyś bogatym miasteczkiem położonym na brzegu jeziora Nen, ale po tym jak zostało zniszczone przez Krwawe Włócznie, nigdy nie zostało ponownie zasiedlone. Miasteczkiem zarządzał Lord Magus (najpotężniejszy czarodziej w miasteczku otrzymywał berło władcy), czego pamiątką jest wciąż stojąca pośród ruin Zamglona Wieża, w której mieszkał ostatni Lord Magus. Wieża okryta jest całunem dziwnej, srebrnej mgły, która nigdy się nie rozplywa, nawet jeśli jest to zupełnie sprzeczne z panującą w okolicy pogodą.

KAMIENNA MARCHIA

Kamienna Marchia jest surową krainą kamiennych wzgórz i głębokich wąwozów wyciętych przez pędzące górskie strumienie. Te niegościnnie tereny zamieszkują giganci,trolle i niebezpieczne humanoidy, jak orki i ogry. Na szczęście dla mieszkańców doliny, potwory te rzadko zapuszczają się na wschód dalej niż do Szczytów Cairngorm. W północnej części tych pustkowi znajduje się wielkie skupisko orków znane jako Jadowite Szczęki Kulkoszaru, w którym mieszkają setki bezwzględnych wojowników rządzone przez wodza plemienia Krwawych Włóczni.

ŚWIĄTYNIA ŻÓŁTYCH CZASZEK

Pośrodku odludnych wzgórz stoją ruiny złej świątyni. Legenda mówi, że księżę rakszasów wezwał do tego miejsca demony i zmusił je, by mu usługiwały poprzez uwiecznienie ich esencji życiowych w pozłacanych ludzkich czaszkach. Żadna z nich nie została jeszcze wydobyta z ruin, ale legenda jest wciąż żywa. Głębokie jaskinie pod ruinami prowadzą aż do Podmroku, dlatego od czasu do czasu do podziemi wylaniają się niebezpieczne potwory i grasują po okolicy.

IGLICA GRZMOTÓW

Ten niezwykle szczyt jest największy w paśmie Starych Wzgórz. Pod Iglicą Grzmotów leży Saruun Khel – starożytne miasto minotaurów. Królestwo minotaurów upadło niemal sto lat przed założeniem Fallcrest. Doprowadziła do tego brutalna wojna domowa, która rozpętała się w wyniku kłótni między kandydatami do tronu. W górnych częściach miasta minotaurów skrywa się twierdza założona przez tajemniczy zakon czarodziejów znany jako Magowie z Saruun. Czasem znajdują w nim schronienie kupcy podróżujący Handlową Drogą.

Labirynt miasta Saruun Khel jest lokacją przygody
H2: *Thunderspire Labirynth*.

WINTERHAVEN

U stóp Szczytów Cairngorm, na zachodnim końcu Doliny Nentir leży odległe miasteczko Winterhaven. Podobnie jak Fallcrest, Winterhaven jest niewielkim miasteczkiem otoczonym kilkukilometrowym pierścieniem pastwisk i terenów rolniczych. Winterhaven jest bazą wypadową bohaterów podczas przygody H1: *Keep on the Shadowfell*.

Kiedy rozpoczynasz nową kampanię do Dungeons & Dragons, dobrze jest zachęcić graczy do stworzenia postaci pasujących do wybranej przez siebie lokalizacji. Zanim zaczniecie grę, zapytaj graczy, jakimi postaciami chcieliby zagrać. Uzyskane informacje pozwolą ci połączyć losy bohaterów graczy z miasteczkiem Fallcrest. Gracze będą znacznie bardziej zainteresowani tym, co dzieje się w miasteczku i wokół niego, jeśli będą znali powody, dla których powinno to interesować ich postacie.

Jeśli nie spodobał ci się pomysł zaproponowany poniżej, to nic nie stoi na przeszkodzie, byś wymyślił własne sposoby na połączenie bohaterów z Fallcrest lub zdecydował, że w ogóle takich połączeń nie będzie. Ogrywanie postaci autsajdera również może dać dużą przyjemność któremuś z twoich graczy.

RASY

Drakon: z Fallcrest nie pochodzą żadne drakony, ale zdarza się, że podróżni tej rasy przejeżdżają przez miasteczko i podejmują w nim tymczasową pracę, głównie jako ochroniarze lub strażnicy karawan. Niziołki z rodziny Halfmoon, Dom Azaer oraz importer Naerumar znajdują pracę dla kompetentnego przedstawiciela tej rasy.

Krasnolud: w Fallcrest mieszka wielu krasnoludów, dlatego bohater tej rasy może być rdzennym mieszkańcem miasteczka – na przykład krewnym Teldorthana Irontootha. Taka postać może też pochodzić z położonego o tydzień drogi od Fallcrest, zamieszkałego niemal wyłącznie przez krasnoludy miasteczka Hammerfast. Kupcy i rzemieślnicy z Hammerfast przybywający do Fallcrest w celach handlowych lub zawodowych zatrzymują się na kilka tygodni w miejscowych zajazdach.

Eladrin: eladrini nie są rasą widywaną w Fallcrest zbyt często, ale niektóre ze starych dworów w Księżycowych Wzgórzach i pobliskich częściach Doliny Nentir należały niegdyś do bogatych eladrińskich rodzin. Bohaterowi będącemu eladrinem może przysługiwać prawo do porzuconego majątku położonego dwa lub trzy kilometry od miasteczka, co jest dobrym powodem, by skontaktować się z Lordem Markelhayem (i równie dobrym sposobem na wzbudzenie wrogości Armosa Karmotha, który chciałby zagarnąć ten teren dla siebie).

Elf: elfy również są rzadko widywane w Fallcrest, ale kilka z nich mieszka w mieście i jego okolicach. Ressimilae Starlight ze świątyni Sehanine może być krewnym lub starym przyjacielem elfiego bohatera. Taki bohater może też należeć do Klanu Leśnych Śpiewaków z lasu Harkenwold.

Półelf: niewielka liczba półelfów mieszka w Fallcrest i jego okolicy. Większość z nich to bogaci rolnicy lub pasterze mieszkający na Księżycowych Wzgórzach niedaleko miasteczka. Pozostali są doświadczeniymi miejskimi rzemieślnikami: jubilerami, krawcami lub stolarzami. Półelfi bohater może być dzieckiem lub krewnym półelfiej rodziny mieszkającej w Fallcrest.

Niziołek: niziołki stanowią najliczniejszą poza ludźmi grupę zamieszkującą Fallcrest i parają się tutaj najróżniejszymi zajęciami. Rdzenny niziołek może być spokrewniony z rodziną Halfmoon, Ostermanami prowadzącymi Srebrnego Jednorożca bądź Thistletonami posiadającymi fallcresckie stajnie. Niziołki będące potomkami handlarzy podróżujących przez Fallcrest mogą należeć do klanu Swiftwater.

Człowiek: ludzie stanowią większość mieszkańców Fallcrest. Postacie wywodzące się ze wsi mogą pochodzić z terenów rolniczych nieopodal Księżycowych Wzgórz, zaś bohaterowie wychowani w mieście mogą być na przykład potomkami bogatych właścicieli ziemskich (na przykład Kamrothów) lub dziećmi zbirów bądź najemników, które przeszły twardą szkołę życia w dzielnicy Dołek.

Diabeł: w Fallcrest żyją i dobrze prosperują dwie rodziny diabłów (Azaerowie i Naerumarowie) oraz kilka pojedynczych osób tej rasy.

KLASY

Czarnoksiężnik: mieszkańcy Fallcrest traktują czarnoksiężników podobnie jak czarodziejów – są dla nich tajemniczymi postaciami, do których należy podchodzić ostrożnie. Bogate rodziny kupieckie lub szlacheckie często zatrudniają „domowych magów” służących im swoimi poradami, więc postać będąca czarnoksiężnikiem może pracować dla Markelhayów, Amrosa Kamrotha lub innego bogatego mieszkańca.

Czarodziej: postać będąca czarodziejem może służyć jako uczeń Nimozarana w Wieży Septarcha lub pomocnik Lady Markelhay, która również jest doświadczonym magiem.

Dowódca: podobnie jak zbrojni i paladyni, dowódcy również mogą być związani z dworem Markelhayów. Dowódcy o nieco niższym statusie mogą pracować jako najemnicy lub agenci służący firmom handlowym, na przykład Domowi Azaer.

Kapłan: jako że w miasteczku znajdują się świątynie Erathis, Pelora i Sehanine, postać będąca kapłanem jednego z tych bóstwa będzie miała w Fallcrest sprzymierzeńców i znajomych.

Łotrzyk: znajomymi postaci łotrzyka na pewną będą członkowie gildii tragarzy lub gangu Rzecznych Szczurów. Uzdolnione osoby są potrzebne każdemu, więc łotrzyk może też pełnić funkcję agenta pracującego dla którejś z handlowych rodzin, na przykład Halfmoonów lub Azaerów.

Łowca: wiele osób mieszkających w okolicach Fallcrest trudni się leśnictwem i myślistwem – bohater gracza może być osobą należącą do takiej właśnie rodziny. Łowcy niebędący rdzennymi mieszkańcami tych terenów mogą pochodzić z Baronii Harkenwold lub odległej wioski Nenlast położonej na północnym wschodzie.

Paladyn: podobnie jak w przypadku kapłanów, paladyni Erathis, Pelora i Sehanine mają sprzymierzeńców w fallcresckich świątyniach. Bohater będący paladynem może też służyć rodzinie Markelhayów, dążąc do uzyskania tytułu rycerza.

Zbrojni: Fallcrest jest miasteczkiem handlowym, a mieszkający w nim kupcy potrzebują ochroniarzy i strażników karawan, kiedy wyruszają do odległych miejsc. Zbrojnego może zatrudniać rodzina Halfmoonów lub Dom Azaer. Zbrojni pochodzący z lepszych rodzin mogą służyć na dworze Markelhayów – są wtedy młodymi lordowskimi strażnikami, stojącymi w hierarchii ponad zwykłymi strażnikami.



Zrujnowany dworek znany obecnie jako Dwór Koboldów należał niegdyś do pomniejszego lorda. Ogrodzona twierdza stojąca przy starej Królewskiej Drodze stanowiła dumę swojego właściciela. Było to jednak wiele lat temu, a imię tego lorda i chwalebny czyn, których dokonał, dawno już zostały zapomniane. Dziś, ze względu na złośliwe istoty, które w nim zamieszkały, miejsce to zwane jest Dworem Koboldów. Terenu folwarku osiągnął już Las Płaszcy, więc na dawnych dziedzińcach i w ogrodach rosną teraz drzewa.

W ruinach osiedliło się kilkanaście plemion koboldów, które kryją się w labiryncie tunelów, piwnic i zniszczonych budynków. Plemiona te sprzecają się ze sobą nawzajem, organizują zbójckie ataki na pobliskie osady i rabują karawany przejeżdżające starą Królewską Drogą. Ostatnio koboldy stały się jeszcze bardziej agresywne. Plemię Kopaczy Czaszek pokonało lub przegoniło inne plemiona, po czym – ośmielone swoimi sukcesami – ukradło cały wóz pełen towarów z karawany jadącej starą Królewską Drogą. Na początku tej przygody bohaterowie graczy znajdują się w miasteczku Fallcrest. Wyjaśnij swoim graczom, że ich postacie znają się nawzajem i pragną wspólnie wybrać się na poszukiwanie przygód.

Wykorzystaj jeden z niżej opisanych punktów zaczepienia, żeby wciągnąć bohaterów w tę przygodę, lub wymyśl własny początek. Nie musisz być zbyt szczegółowy: musisz tylko wyjaśnić PG, dlaczego stanowią drużynę i co ciągnie ich do Dworu Koboldów.

Jeśli skorzystasz z podanych punktów zaczepienia, PG mogą dodatkowo zyskać punkty doświadczenia za ukończenie zadania. Kiedy drużyna zakończy zadanie, podziel nagrodę w PD na wszystkich bohaterów, którzy brali udział w tym zadaniu.

ZACZEPIENIE: SMOCZA SKÓRA

Bohaterowie graczy zostają wynajęci przez Teldorthana Goldcapa, krasnoludzkiego zbrojmistrza. Wśród towarów znajdujących się w ukradzionym wozie była wyprawiona skóra zielonego smoka, która miała trafić do warsztatu Teldorthana – krasnolud zamierza zrobić z niej wspaniałą łuskową zbroję. Teldothran wynajmie poszukiwaczy przygód, by dostali się do siedziby koboldów i odzyskali zrabowaną skórę. Jeśli im się to uda, w nagrodę otrzymają 200 sz.

Ewentualnie: PG dowiadują się o skradzionym wozie i znajdującej się tam smoczej skórze, a następnie udają się do Teldorthana, by zapytać, czy za jej znalezienie nie otrzymają nagrody.

PD za zadanie: 500 PD za odzyskanie smoczej skóry i zwrócenie jej Teldorthanowi Goldcapowi.

ZACZEPIENIE: NAGRODA ZA KOBOLDY

Lord Strażnik Fallcrest ma już dość koboldów napadających na podróżnych wędrujących starą Królewską Drogą. Jeśli PG zgłoszą się do niego, szukając pracy, chętnie zaproponuje im nagrodę za oczyszczenie Dworu Koboldów. Lord Strażnik obiecuje nagrodę 10 sz za każdego kobolda, który pożegna się z życiem, oraz dodatkowe 100 sz, jeśli bohaterowie przyniosą

dowód na to, że ruiny zostały całkowicie oczyszczone – na przykład kościaną maskę noszoną przez wodza koboldów.

Ewentualnie: Lord Strażnik sam wyjdzie z inicjatywą znalezienia PG i zlecenia im tej misji.

PD za zadanie: 750 PD za przyniesienie Lordowi Strażnikowi kościanej maski szamana koboldów jako dowód zlikwidowania zagrożenia ze strony tych istot.

ZACZEPIENIE: STRASZNA TAJEMNICA

Nimozaran Zielony, Najwyższy Septarch Fallcrest, uważa, że za atakami koboldów stoi coś bardziej przerażającego i niebezpiecznego. Te koboldy wydają się zbyt agresywne i dobrze zorganizowane w porównaniu ze swoim pobratymcami, z którymi w przeszłości zmagali się czarodzieje. Nimozaran zapyta PG, czy są gotowi, by wejść do siedziby tych stworzeń i odkryć ich tajemnicę. Jeśli przyjmą to zadanie, zaproponuje im skorzystanie z kręgu teleportacji znajdującego się w jego wieży.

Ewentualnie: PG sami przyjdą do starego czarodzieja i zaoferują mu swoje usługi w zamian za jego życzliwość i magiczną pomoc, jaką może zaproponować.

PD za zadanie: 500 PD z poinformowanie Nimozarana o obecności w ruinach białego smoka.

WSTĘP DLA GRACZY

Jeśli PG zdecydują się zbadać Dwór Koboldów, przeczytaj im poniższy fragment lub przekaż jego treść własnymi słowami: *Po wyruszeniu z Fallcrest podróżujecie w dżicy przez 25 kilometrów, aż wreszcie docieracie do zrujnowanego, rozległego niegdyś folwarku, który teraz zwany jest Dworem Koboldów. W podłodze starej wieży strażniczej należącej do twierdzy znajdujecie właz. Na pewno prowadzi on do podziemi znajdujących się pod ruinami.*

WSTĘP DLA MP

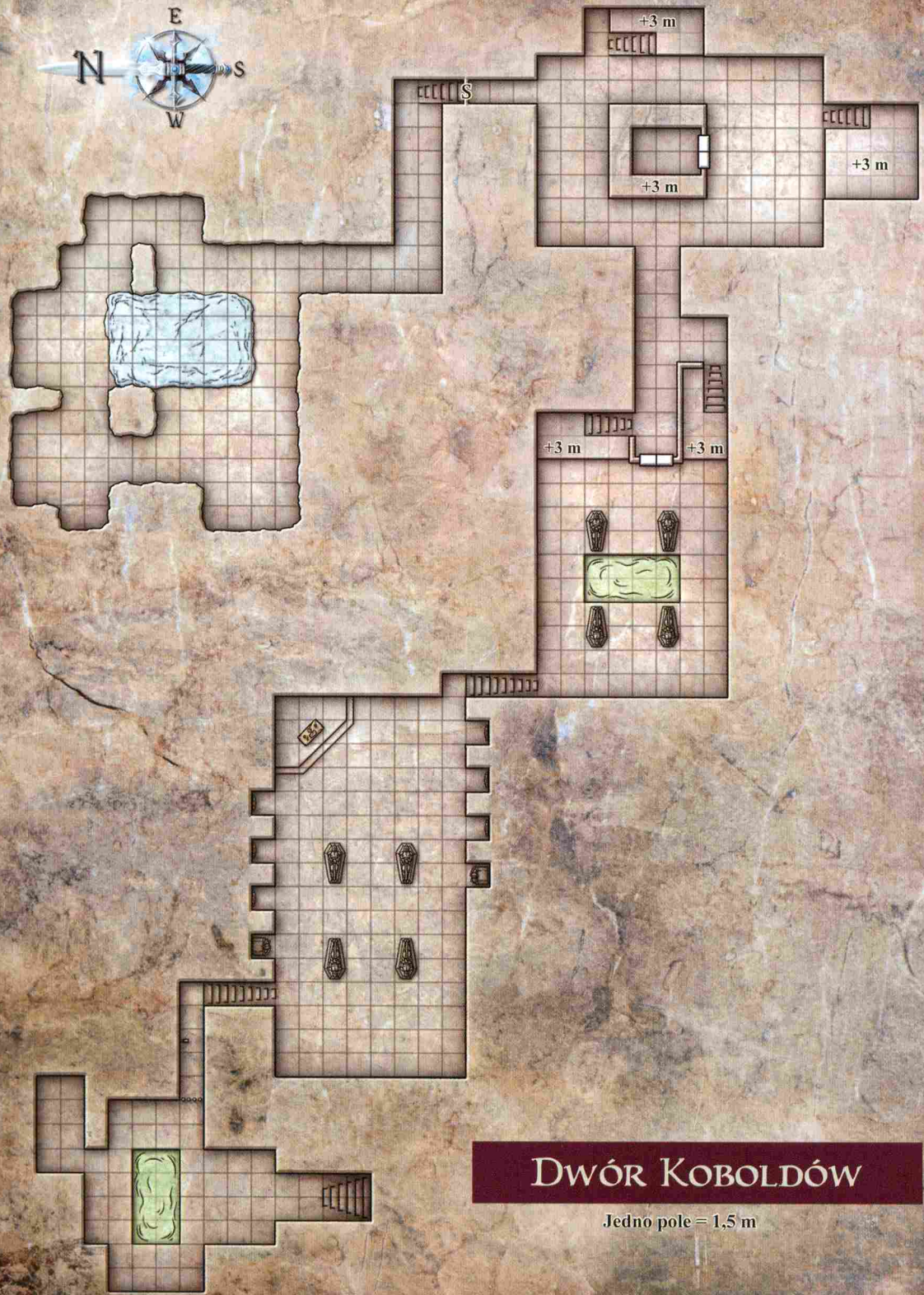
„Dwór Koboldów” jest prostą przygodą do D&D przeznaczoną dla pięciu 1-poziomowych postaci. Ma ona nieskomplikowany wątek i wymaga podjęcia niewielu decyzji – jest to po prostu pięć spotkań bojowych z rzędu. Powstała ona z myślą o osobie, która po raz pierwszy wciela się w rolę Mistrza Podziemi, więc jest łatwa do poprowadzenia. Przy okazji pozwala ona poznać graczom umiejętności ich postaci i nauczyć się podstaw gry.

Postaraj się ożywić koboldy i otoczenie. Pierwsze spotkanie jest prostą walką, ale kolejne cztery wykorzystują interaktywne środowisko i pułapki, aby pokazać graczom ciekawe elementy gry D&D.

Pamiętaj, żeby dokładnie przeczytać opis każdego spotkania, zwracając szczególną uwagę na pułapki i teren. Powinieneś też uważnie przyjrzeć się opisom potworów – znają one wredne sztuczki, które mogą uprzykrzyć życie bohaterom twoich graczy!

ZMIANA SKARBÓW

Podobnie jak w przypadku każdej gotowej przygody, tak i tutaj może się zdarzyć, że proponowane skarby nie są najlepszym dla twojej drużyny. Dobrym pomysłem jest więc wymienienie takich przedmiotów na rzeczy, które będą bardziej odpowiednie dla bohaterów twoich graczy. Dwa przedmioty będące skarbami w tej przygodzie mają określone poziomy, aby łatwiej było ci znaleźć dla nich zastępstwo.



DWÓR KOBOLDÓW

Jedno pole = 1,5 m

OBSZAR 1: DÓŁ ZE ŚLUZEM

Poziom spotkania 1 (500 PD)

WSTĘP

Ten obszar pełni funkcję strażnicy koboldów. Dół wypełniony śluzem stanowi przeszkodę dla intruzów. PG zjawiający się po raz pierwszy w tym obszarze zauważają jednego kobolda. Reszta pozostaje ukryta, dopóki bohaterowie nie zagłębią się w obszar.

To spotkanie obejmuje następujące stworzenia:

2 koboldów procarzy (P)

3 koboldów harcowników (H)

Kiedy poszukiwacze przygód wejdą do tej komnaty, przeczytaj:
Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po wejściu do komnaty, jest długi rów wypełniony zieloną, połyskliwą substancją. Za rowem, w zacienionej sali stoi niewielki, przypominający gada humanoid, który się wam przygląda. W rękę trzyma procę, a na wasz widok szybko sięga po kamień do woreczka zawieszzonego przy pasie. Syczącym głosem krzyczy: „Obccsssy, Obccsssy!”.

3 koboldy harcownicy (H)	Poziom 1., harcownik
Mały naturalny humanoid	100 PD za każdego
Inicjatywa +5	Zmysły: Percepcja +0; widzenie w ciemnościach
PW 27; próg ciężkich ran 13	
KP 15; Wytrwałość 11, Refleks 14, Wola 13; zob. też wyczucie pułapek	
Szybkość 6	
⊕ Włócznia (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń	
+6 vs. KP; 1k8 obrażeń; zob. też grupowy atak.	
Przewaga bojowa	
Harcownik zadaje +1k6 obrażeń w atakach wręcz i dystansowych celom, wobec których ma przewagę bojową.	
Grupowy atak	
Premia +1 do testów ataku za każdego kobolda sojusznika na sąsiadującym polu.	
Ruchliwy (pomniejsza; nieograniczona)	
Przesunięcie o 1 pole jako pomniejsza akcja.	
Wyczucie pułapek	
+2 obrony przeciwko wszystkim pułapkom.	
Charakter: zły	Języki: wspólny, smoczy
Umiejętności: Akrobatyka +8, Skradanie się +10, Złodziejstwo +10	
S 8 (-1)	Zr 16 (+3) Roz 10 (+0)
Kon 11 (+0)	Int 6 (-2) Cha 15 (+2)
Ekwipunek: zbroja skórzana, lekka tarcza, włócznia	

CECHY OBSZARU

Dół: dół ma 3 metry głębokości i niemal do połowy wysokości wypełniony jest gęstym zielonym śluzem. Każdy PG, który wpadnie do dołu, zostaje unieruchomiony. Aby uwolnić się z śluzu, konieczny jest udany test Siły o ST 13. Śluz jest trudnym terenem. Istoty mogą się w nim poruszać, ale każda istota, która kończy ruch w śluzie zostaje unieruchomiona (jak opisano powyżej).

Wspięcie się po ścianie dołu wymaga testu Atletyki o ST 10. Istota, która wpadnie do dołu, otrzymuje 1k10 - 2 obrażeń ze względu na to, że śluz amortyzuje upadek.

Krata: przejście na wschód zagrodzone jest kratą, która ma za zadanie powstrzymać duże istoty. Małe istoty mogą się przez nią przedostać, ale dla większych jest ona

przeszkodą. Podniesienie kraty wymaga testu siły o ST 15. Dźwignia podnosząca kratę znajduje się w sali za nią.

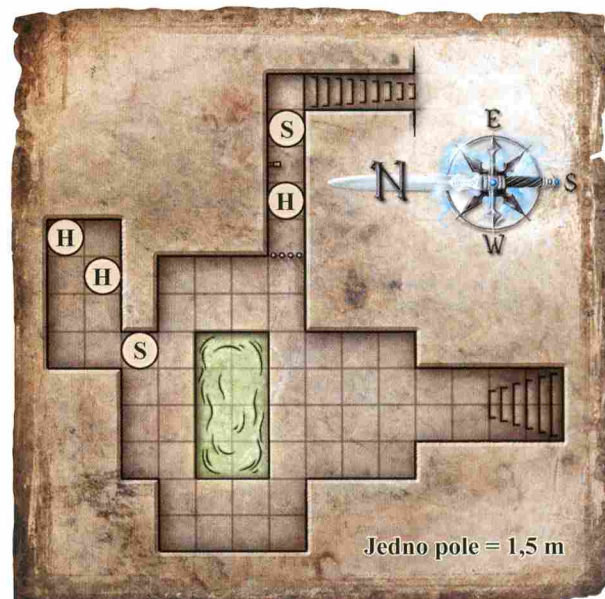
2 koboldy procarze (P)	Poziom 1., strzelec
Mały naturalny humanoid	100 PD za każdego
Inicjatywa +3	Zmysły: Percepcja +1; widzenie w ciemnościach
PW 24; próg ciężkich ran 12	
KP 13; Wytrwałość 12, Refleks 14, Wola 12; zob. też wyczucie pułapek	
Szybkość 6	
⊕ Sztylet (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń	
+5 vs. KP; 1k4 + 3 obrażeń.	
⊗ Proca (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń	
Dystansowa 10/20; +6 vs. KP; 1k6 + 3 obrażeń; zob. też lepki strzał	
Lepki strzał (standardowa; nieograniczona)	
Dystansowa 10/20; +6 vs. Refleks; cel zostaje unieruchomiony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy).	
Ruchliwy (pomniejsza; nieograniczona)	
Przesunięcie o 1 pole.	
Wyczucie pułapek	
+2 obrony przeciwko wszystkim pułapkom.	
Charakter: zły	Języki: wspólny, smoczy
Umiejętności: Akrobatyka +8, Skradanie się +10, Złodziejstwo +10	
S 9 (-1)	Zr 17 (+3) Roz 12 (+1)
Kon 12 (+1)	Int 9 (-1) Cha 10 (+0)
Ekwipunek: skórzna, sztylet, proca z 20 pociskami i 3 lepki pociskami (zob. wyżej)	

TAKTYKA

Pierwszy kobold procarz stara się zwabić PG do pomieszczenia, gdzie chowają się inne koboldy. Procarz strzeli w PG, zaś dwóch koboldzkich harcowników rozdzieli się, żeby ominąć dół i zaatakować.

Tymczasem koboldy znajdujące się za kratą czekają aż PG znajdą się w zasięgu ich broni. Kiedy bohaterowie zbliżą się, koboldy zaatakują.

Koboldy dbają o to, by nie paść ofiarą ataku obszarowego. Nigdy nie tworzą chmary, jeśli nie mogą wykonać ataku flankowego.



1 pole = 1,5 metra

OBSZAR 2: GROBOWIEC

Poziom spotkanie 1 (500 PD)

WSTĘP

Ta komnata była kiedyś grobowcem. Koboldy założyły tutaj pułapki, aby ochronić swoją kryjówkę.

To spotkanie obejmuje następujące stworzenia i pułapki:

3 koboldów harcówników (H)

2 pułapki strzałkowe (1 i 2)

Kiedy poszukiwacze przygód wejdą do tej komnaty, przeczytaj:

W tym pomieszczeniu znajdują się cztery kamienne trumny. Na każdej z nich widać ślady dewastacji i aktów wandalizmu. Po waszej lewej stronie znajduje się sześć nisz, po trzy na każdej bocznej ścianie. Na każdej z tych ścian znajduje się dodatkowa nisza, w której umieszczona jest zbroja.

Po przeciwnej stronie komnaty widać podwyższenie, na którym utworzono prowizoryczny ołtarz Tiamat. Przed ołtarzem stoją trzy koboldy uzbrojone we włócznie.

3 koboldy harcównicy (H)

Mały naturalny humanoid

Zob. strona 212.

Poziom 1., harcównik

100 PD za każdego

Pułapka strzałkowa

Pułapka

Miotająca, poziom 1.

100 PD

Strzałki są wystrzeliwane ze zbroi, stwarzając niebezpieczeństwo w całej komnacie.

Pułapka: kiedy któraś pułapka zostanie uruchomiona, z przyłbicy odpowiedniej zbroi wystrzelona zostaje strzałka.

Percepcja

- ♦ ST 20: bohater zauważa mechanizm strzelający umieszczony w zbroi.
- ♦ ST 25: bohater zauważa kamień uruchamiający pułapkę.

Uruchomienie

Jeśli bohater wejdzie na uruchamiające pole lub zacznie na nim swoją turę, pułapka strzałkowa zostanie uruchomiona.

Atak

Natychmiastowe przeszkodzenie dystansowy 10

Cel: bohater, który wejdzie na pole uruchamiające lub zacznie na nim turę.

Atak: +8 vs. KP

Trafienie: 1k6 + 2 obrażeń. Cel zostaje unieruchomiony do końca swojej następnej tury.

Przeciwdziałanie

- ♦ Bohater sąsiadujący z kamieniem uruchamiającym może próbować go rozbroić, wykonując test Złodziejstwa o ST 20
- ♦ Bohater sąsiadujący z mechanizmem strzelającym może próbować go rozbroić, wykonując test Złodziejstwa o ST 25
- ♦ Zbroje można zniszczyć. Każda z nich ma KP 12, 30 PW i odporność 5 na wszystkie obrażenia

TAKTYKA

Koboldy spróbują wykorzystać pułapki na swoją korzyść. Postarają się sprowokować bohaterów, by zaczęli gonić je po komnacie, wiedząc, że istoty o Małym rozmiarze są za lekkie, żeby uruchomić pułapkę.

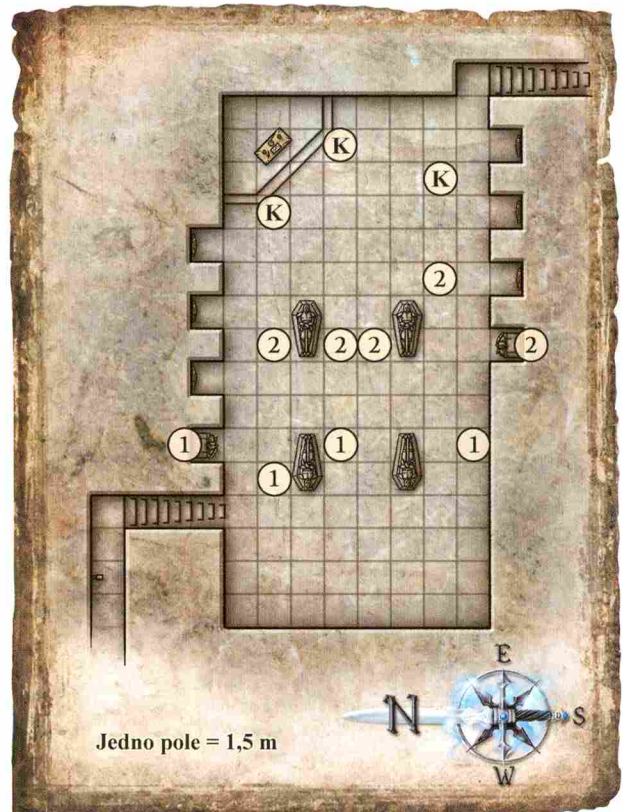
CECHY OBSZARU

Trumny: kamienne trumny są trudnym obszarem, który zapewnia osłonę.

Zbroje: dwie pełne płytowe zbroje stoją na baczność. Kiedy pułapka strzałkowa zostanie uruchomiona, przyłbica hełmu zbroi podnosi się, ukazując mechanizm strzelający.

Punkty uruchomienia: kilka pól na mapce oznaczono numerami 1 i 2. Cyfra 1 oznacza pola uruchamiające pułapkę strzałkową numer 1, a cyfra 2 - pułapkę numer 2. Takimi samymi cyframi oznaczono zbroje, wskazując położenie mechanizmu strzelającego każdej pułapki.

Ołtarz: koboldy pieczołowicie wyrzeźbiły ten prymitywny ołtarz dla złej smoczjej bogini. W leżącym na ołtarzu małym mieszkule złożonym Tiamat w ofierze jest 60 sz.



OBSZAR 3: CZACHA!

Poziom spotkania 2 (675 PD)

WSTĘP

Tę komnatę przerobiono na boisko, na którym koboldy grają w grę zwaną „czacha”, będącą ich ulubionym sportem. Bohaterowie graczy wchodzą do tej sali w trakcie rozgrywki i szybko orientują się, że gra, jak na koboldy przystało, pełna jest bezsensownej przemocy.

To spotkanie obejmuje następujące stworzenia:

2 koboldy procarze (P)

2 smoczyska strażnicze (S)

4 koboldy poplecznicy (K)

Kiedy poszukiwacze przygód wejdą do tej komnaty, przeczytaj: *Ta komnata wygląda jak dawny grobowiec, ale koboldy zmieniły ją w coś, co można właściwie nazwać boiskiem.*

Widzicie cztery kamienne trumny, pomiędzy którymi znajduje się dół wypełniony śluzem. Po przeciwnej stronie komnaty są podwójne drewniane drzwi. Po obu stronach drzwi znajdują się dwa podwyższenia wznoszące się około 3 metrów nad ziemię. Na każdym z nich stoją 2 koboldy.

Na trumnach ułożone są kopczyki ze zwierzęcych czaszek. Jeden z koboldów trzyma kamień umocowany w śluzie, który przywiązany jest do długiej liny zamocowanej do sufitu.

2 smoczyska strażnicze (S)	Poziom 2., osiłek
Mała naturalna bestia (gad)	125 PD za każde
Inicjatywa +3	Zmysły: Percepcja +7
PW 48; próg ciężkich ran 24	
KP 15; Wytrwałość 15, Refleks 13, Wola 12	
Niepodatność na strach (jeśli znajduje się w odległości 2 pól od sojusznika)	
Szybkość 6	
⊕ Ugryzienie (standardowa; nieograniczona)	
+6 vs. KP; 1k10 + 3 obrażeń lub 1k10 + 9 obrażeń, jeśli znajduje się w odległości 2 pól od sojusznika)	
Charakter: neutralny	Języki: -
S 16 (+4)	Zr 15 (+3)
Kon 18 (+5)	Int 3 (-3)
	Roz 12 (+2)
	Cha 12 (+2)

4 koboldy poplecznicy (K)	Poziom 1., poplecznik
Mały naturalny humanoid	25 PD za każdego
Inicjatywa +3	Zmysły: Percepcja +1; widzenie w ciemnościach
PW 1; nietrafiony atak nigdy nie zadaje obrażeń poplecznikowi	
KP 15; Wytrwałość 11, Refleks 13, Wola 11; zob. też wycucie pułapek	
Szybkość 6	
⊕ Włócznia (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń	
+5 vs. KP; 2 obrażenia.	
⌘ Oszczep (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń	
Dystansowa 10/20; +5 vs. KP; 2 obrażenia.	
Ruchliwy (pomniejsza; nieograniczona)	
Przesunięcie o 1 pole.	
Wycucie pułapek	
+2 obrony przeciwko wszystkim pułapkom.	
Charakter: zły	Języki: wspólny, smoczy
Umiejętności: Skradanie się +5, Złodziejstwo +5	
S 8 (-1)	Zr 16 (+3)
Kon 12 (+1)	Int 9 (-1)
	Roz 12 (+1)
	Cha 10 (+0)
Ekwipunek: zbroja skórzana, lekka tarcza, 3 oszczepy, włócznia	

2 koboldy procarze (P)	Poziom 1., strzelec
Mały naturalny humanoid	100 PD za każdego
Inicjatywa +3	Zmysły: Percepcja +1; widzenie w ciemnościach
PW 24; próg ciężkich ran 12	
KP 13; Wytrwałość 12, Refleks 14, Wola 12; zob. też wycucie pułapek	
Szybkość 6	
⊕ Sztylet (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń	
+5 vs. KP; 1k4 + 3 obrażeń.	
⌘ Proca (standardowa; nieograniczona) ♦ Broń	
Dystansowa 10/20; +6 vs. KP; 1k6 + 3 obrażeń; zob. też lepki strzał	
Lepki strzał (standardowa; nieograniczona)	
Dystansowa 10/20; +6 vs. Refleks; cel zostaje unieruchomiony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy).	
Ruchliwy (pomniejsza; nieograniczona)	
Przesunięcie o 1 pole.	
Wycucie pułapek	
+2 obrony przeciwko wszystkim pułapkom.	
Charakter: zły	Języki: wspólny, smoczy
Umiejętności: Akrobatyka +8, Skradanie się +10, Złodziejstwo +10	
S 9 (-1)	Zr 17 (+3)
Kon 12 (+1)	Int 9 (-1)
	Roz 12 (+1)
	Cha 10 (+0)
Ekwipunek: skórznia, sztylet, proca z 20 pociskami i 3 lepki pociskami (zob. wyżej)	

Kamień do gry w czachę

Miotająca, poziom 1.

Pułapka

100 PD

Umoczony w śluzie kamień przywiązany do długiej liny zwisającej z haka znajdującego się na suficie.

Pułapka: kobold trzymający kamień rzuca go, atakując cel, po czym kamień ten wraca do kobolda znajdującego się na podwyższeniu po przeciwnej stronie.

Uruchomienie

Kobold wykorzystuje standardową akcję, żeby zaatakować kamieniem do gry w czachę. W jednej rundzie mogą wykorzystać go dwa inne koboldy.

Atak

Standardowa akcja wręcz

Cel: jeden bohater znajdujący się na zaznaczonym na mapce obszarze.

Atak: +8 vs. KP

Trafienie: 1k8 + 2 obrażeń. Cel zostaje odepchnięty o 2 pola.

Przeciwdziałanie

- Bohater znajdujący się na zaznaczonym obszarze może przygotować akcję, żeby zaatakować linę (KP 10, PW 10, odporność 5 na wszystkie obrażenia).
- Bohaterowie mogą atakować linę na odległość.

TAKTYKA

Koboldy starają się pokonać PG, unikając przy tym walki wręcz.

Koboldy poplecznicy podzieliły się na dwie grupy, po dwóch w każdej z nich. Dwa koboldy na zmianę uruchamiają pułapkę. Kobold, który w danej turze nie uruchamia pułapki, rzuca włócznią. Pozostałych dwóch popleczników stoi na schodach (PG ich nie widzą), aby w razie potrzeby zastąpić na podwyższeniu swoich towarzyszy i utrzymywać pułapkę w działaniu.

Procarze strzelają do PG, wykorzystując swoje specjalne strzały, aby uczynić graczy łatwiejszym celem dla kamienia pułapki.

Oswojone smoczyska strażnicze koboldów znajdują się po drugiej stronie drzwi. Zaatakują one każdego PG, który wejdzie na jedno z podwyższeń, lub każdego, kto przejdzie przez drzwi.

CECHY OBSZARU

Dół: dół ma 3 metry głębokości i niemal do połowy wysokości wypełniony jest gęstym zielonym śluzem. Śluz ma dwie ważne cechy.

Po pierwsze, jest lepki. Każdy bohater, który wpadnie do dołu, zostaje unieruchomiony. Aby uwolnić się z śluzu, konieczny jest udany test Siły o ST 13.

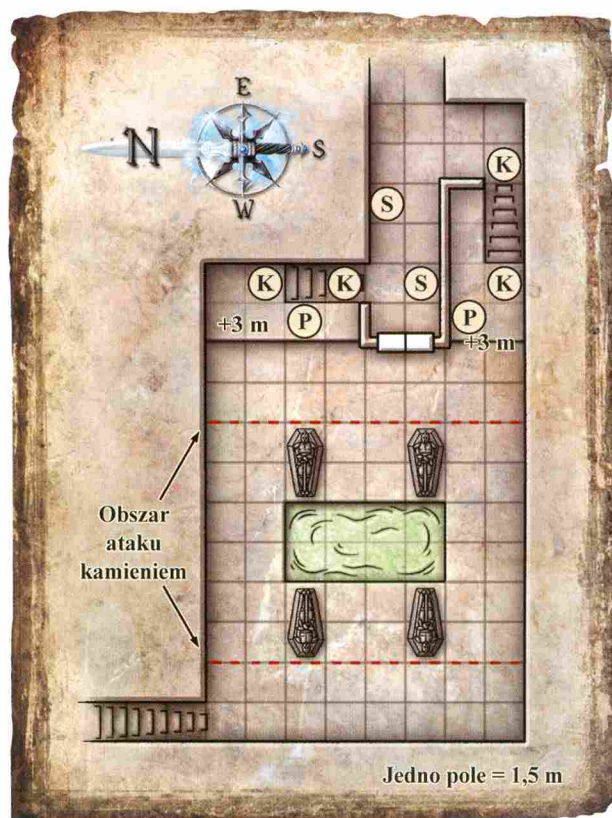
Śluz jest trudnym terenem. Istoty mogą się w nim poruszać, ale każda istota, która kończy ruch w śluzie, zostaje unieruchomiona (jak opisano powyżej).

Wspięcie się po ścianie dołu wymaga testu Atletyki o ST 10. Istota, która wpadnie do dołu, otrzymuje 1k10 - 2 obrażeń ze względu na to, że śluz amortyzuje upadek.

Drzwi: drzwi mają 20 punktów wytrzymałości. Żeby je wywarzyć, należy zdać test Siły o ST 16.

Kamień do gry w czachę: to dziwne urządzenie traktowane jest jako pułapka. W czasie normalnej gry koboldy rzucają nim, starając się trafić w kopczyki czaszek ułożone na kamiennych trumnach. Celem gry jest przyklejenie czaszki do kamienia, a następnie złapanie jej, kiedy kamień wróci do rzucającego. Kiedy PG wejdą do komnaty, koboldy z radością wykorzystają ten kamień przeciwko nim.

Podwyższenia: podwyższenia nie mają żadnych balustrad. Wspięcie na podwyższenie po ścianie wymaga zaliczenia testu Atletyki o ST 15. Na podłodze północnego podwyższenia zebrano kopczyk, w którym znajduje się 100 sz, rubin wart 50 sz i dwa granaty warte 25 sz każdy.



OBSZAR 4: SZEŃ

Poziom spotkania 4 (850 PD)

WSTĘP

Ta komnata jest centrum dowodzenia wodza koboldów. Wódz i jego poplecznicy, opętani myślą o intruzach, przygotowali w tym miejscu pułapkę z miażdżącym głazem. Kiedy PG wejdą do pomieszczenia, wódz uruchomi głaz i schowa się w swojej kryjówce. Koboldy wylegną tymczasem, aby zaatakować PG.

To spotkanie obejmuje następujące stworzenia:

- 2 koboldów procarzy (P)
- 1 kobold szaman (Z)
- 2 koboldy smoczyc tarczowników (T)
- 1 smoczysko iglicowe (I)
- 1 toczący się głaz (G)

Kiedy poszukiwacze przygód wejdą do tej komnaty, przeczytaj:
Dochodzicie do pomieszczenia o wysokości 6 metrów. Przed wami znajduje się ściana o wysokości 3 metrów, którą można ominąć z prawej i lewej strony. Nagle w całej sali rozlega się dźwięk pękającego drewna. Podłoga zaczyna się trząść, z sufitu spadają chmury piasku, a w waszą stronę toczy się coś wielkiego i ciężkiego!

Kobold szaman (Z) Poziom 3., strzelec (przywódcą) Mały naturalny humanoid 150 PD

Inicjatywa +4 Zmysły: Percepcja +4; widzenie w ciemnościach
PW 36; próg ciężkich ran 18
KP 17; Wytrzymałość 13, Refleks 15, Wola 15; zob. też wycucie pułapek
Szybkość 6

⊕ **Włócznia** (standardowa; nieograniczona) ♦ **Broń**
+7 vs. KP; 1k8 obrażeń.

➤ **Kula energii** (standardowa; nieograniczona) · zob. tekst
Dystansowa 10; +6 vs. Refleks; 1k10 + 3 obrażeń od zimna

↔ **Rozbudzenie wiary** (pomniejsza; spotkanie)
Bliski rozprysk 10; koboldy sojusznicy w zasięgu rozprysku otrzymują 5 tymczasowych punktów wytrzymałości i przesuwać się o 1 pole.

↔ **Smoczy oddech** (standardowa; na spotkanie)
Bliski wybuch 3; +6 vs. Wytrzymałość; 1k10 + 3 obrażeń od zimna.
Chybień: połowa obrażeń.

Ruchliwy (pomniejsza; nieograniczona)
Przesunięcie o 1 pole.

Wycucie pułapek
+2 obrony przeciwko wszystkim pułapkom.

Charakter: zły **Języki:** wspólny, smoczy
Umiejętności: Skradanie się +11, Złodziejstwo +11
S 9 (+0) **Zr** 16 (+4) **Roz** 17 (+4)
Kon 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Cha** 12 (+2)

Ekwipunek: skórzana zbroja, włócznia, kościana maska, laska wojennego maga +1

2 koboldy smoczy tarczownicy (H) Poziom 2., żołnierz Mały naturalny humanoid 125 PD za każdego

Inicjatywa +4 Zmysły: Percepcja +2; widzenie w ciemnościach
PW 30; próg ciężkich ran 15
KP 18; Wytrzymałość 14, Refleks 13, Wola 13; zob. też wycucie pułapek
Odporność na zimno 5

Szybkość 6
⊕ **Krótki miecz** (standardowa; nieograniczona) ♦ **Broń**
+7 vs. KP; 1k6 + 3 obrażeń, cel zostajeznaczony do końca następnej tury tarczownika.

Taktyka smoczego tarczownika (natychmiastowa reakcja, kiedy wróg na sąsiadującym polu odsuwa się lub wchodzi na sąsiadujące z tarczownikiem pole; nieograniczona)
Kobold smoczy tarczownik przesuwa się o jedno pole.

Grupowy atak
Premia +1 do testów ataku za każdego kobolda sojusznika na sąsiadującym polu.

Ruchliwy (pomniejsza; nieograniczona)
Przesunięcie o 1 pole jako pomniejsza akcja.

Wycucie pułapek
+2 obrony przeciwko wszystkim pułapkom.

Charakter: zły **Języki:** wspólny, smoczy
Umiejętności: Akrobatyka +7, Skradanie się +9, Złodziejstwo +9
S 14 (+3) **Zr** 13 (+2) **Roz** 12 (+2)
Kon 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Cha** 10 (+1)

Ekwipunek: zbroja łuskowa, ciężka tarcza, krótki miecz

Smoczysko iglicowe (I) Poziom 1., harcownik Mała naturalna bestia (gad) 100 PD

Inicjatywa +6 Zmysły: Percepcja +3
PW 29; próg ciężkich ran 14
KP 16; Wytrzymałość 11, Refleks 14, Wola 13
Niepodatność nas strach (jeśli znajduje się w odległości 2 pól od sojusznika)

Szybkość 4, latanie 8 (unoszenie się); zob. też atak z powietrza
⊕ **Ugryzienie** (standardowa; nieograniczona)
+6 vs. KP; 1k6 + 4 obrażeń.

⊕ **Pochwycenie** (standardowa; nieograniczona)
+4 vs. Refleks; 1 obrażenie, smoczysko iglicowe kradnie celowi małą rzecz, np. fiołkę, zwój lub monetę

Atak z powietrza
Smoczysko iglicowe przelatuje maksymalnie 8 pól, wykonując w dowolnym momencie w trakcie ruchu jeden podstawowy atak wręcz. Smoczysko nie prowokuje okazyjnych ataków, kiedy odsuwa się od celu ataku.

Charakter: neutralny **Języki:** –
S 11 (+0) **Zr** 18 (+4) **Roz** 16 (+3)
Kon 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Cha** 11 (+0)

OBSZAR 5: PRAWDZIWE ZAGROŻENIE

Poziom spotkania 3 (750 PD)

WSTĘP

Ta komnata to leże białego smoka o imieniu Szartharrax. Pomimo tego, że jaszczur jest wciąż mały jak na swój gatunek, to bez wątpienia jest najbardziej niebezpiecznym z potworów, które zamieszkały w Dworze Koboldów. To właśnie dzięki niemu Kopacze Czaszek zostali najpotężniejszym klanem koboldów w okolicy. Szartharrax postanowił pomóc właśnie Kopaczom i zjadł wodzów pozostałych klanów, co wystarczyło, by przekonać resztę tych małych potworków do uznania wyższości Kopaczy Czaszek. Szartharrax uwielbia złoto, a jak każdy biały smok wymaga od swoich wiernych sług materialnych wyrazów uznania. Strach przed smoczym gniewem sprawia, że koboldy atakują karawany i napadają na okoliczne osady.

Sartharrax jest potężnym przeciwnikiem, więc poszukiwacze przygód będą musieli wzniesić się na wyżyny swoich możliwości, by przeżyć tę walkę.

To spotkanie obejmuje następujące stworzenie:

1 biały smok (B)

Kiedy poszukiwacze przygód wejdą do tej komnaty, przeczytaj: Idziecie długim i krętym korytarzem wiodącym od sali tronowej wodza koboldów głęboko do wnętrza ziemi. Po długim czasie misternie wyrzeźbione w skale tunele zmieniają się w korytarze stworzone ręką natury. W końcu trafiacie do dużej jaskini, w której powietrze jest nienaturalnie zimne. Na środku sali znajduje się duży staw pełen ciemnej, zamrożonej wody. Panuje cisza.

TAKTYKA

Smok rozpoczyna spotkanie ukryty na obszarze zaznaczonym na mapie. Jako że stworzenie chowa się za dużym filarem, wykonaj test Skradania się dla smoka, a następnie test Percepcji dla bohaterów graczy. Postacie, których wynik testu Percepcji będzie niższy niż testu Skradania się smoka, będą zaskoczone. Wykonaj test inicjatywy i rozpocznij walkę.

Smok rozpocznie od wylądowania tuż przed drużyną i wykorzystania lodowego zionięcia przeciwko tak wielu

Młody biały smok (B) Poziom 3., samotnik osifek
Duża naturalna magiczna bestia (smok) 750 PD

Inicjatywa +1 Zmysły: Percepcja +7; widzenie w ciemnościach

PW 232; próg ciężkich ran 116; zob. też zionięcie zranionego

KP 18; Wytrwałość 20, Refleks 18, Wola 17

Odporność na zimno 15

Rzuty obronne +5

Szybkość 6 (marsz po śniegu), latanie 6 (unoszenie się), lot długodystansowy 10

Punkty akcji 2

⬇️ Ugryzienie (standardowa; nieograniczona) ♦ Zimno

Zasięg 2; +6 vs. KP; 1k8 + 4 obrażeń + 1k6 obrażeń od zimna (plus dodatkowe 1k6 obrażeń od zimna po udanym okazyjnym ataku).

⬇️ Pazur (standardowa; nieograniczona)

Zasięg 2; +6 vs. KP; 1k8 + 4 obrażeń.

⬇️ Smoczy gniew (standardowa; nieograniczona)

Smok wykonuje dwa ataki pazurami. Jeśli trafi jeden cel obydwojma pazurami, dodatkowo wykonuje przeciwko niemu atak ugryzieniem.

⬅️ Broń oddechowa (standardowa; odnowienie ☞ ☞) ♦ Zimno

Bliski wybuch 5; +4 vs. Refleks; 3k6 + 4 obrażeń od zimna, cel zostaje spowolniony i osłabiony (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy).

⬅️ Zionięcie zranionego (darmowa po pierwszym osiągnięciu progu ciężkich ran; na spotkanie) ♦ Zimno

Broń oddechowa smoka odnawia się i smok natychmiast ją wykorzystuje.

⬅️ Przeróżający wygląd (standardowa; na spotkanie) ♦ Strach

Bliski rozprysk 5; celuje w przeciwników; +4 vs. Wola; cel zostaje ogłoszony do końca następnej tury smoka. Późniejszy efekt: cel dostaje karę -2 do testów ataku (udany rzut obronny pozwala wrócić do normy).

Charakter: zły Języki: smoczy

Umiejętności: Atletyka +15

S 18 (+5)

Zr 10 (+1)

Roz 12 (+2)

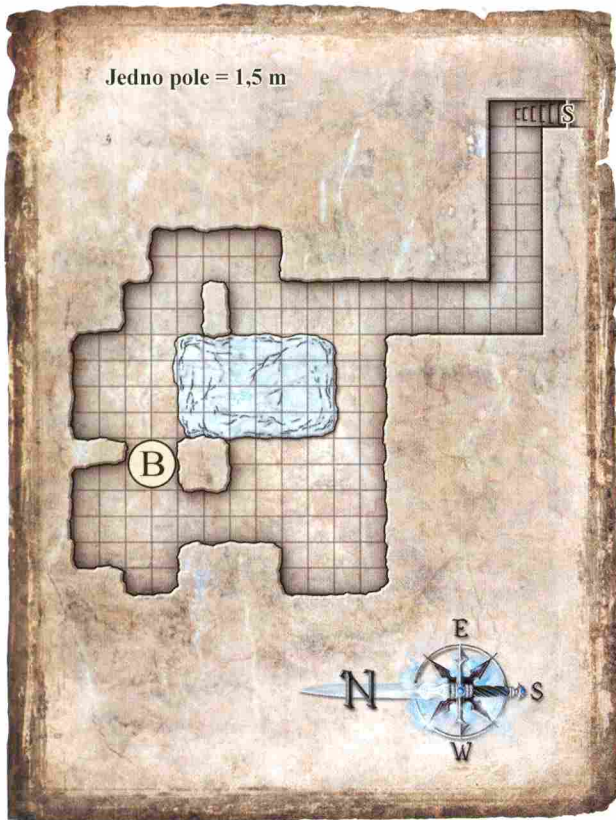
Kon 18 (+5)

Int 10 (+1)

Cha 8 (+0)

postaciom, jak uda mu się na raz objąć tym atakiem. Następnie od razu wyda punkt akcji, aby skorzystać ze zdolności przeróżający wygląd. W kolejnych rundach smok będzie chciał rozerwać śmiałków na strzępy, korzystając z ataku smoczy gniew. Jeśli Szartharrax będzie miał okazję, by wykonać okazyjny atak, wykorzysta zamiast tego ugryzienie.

Sartharrax unika postaci w ciężkich zbrojach i na początku wybiera słabiej opancerzonych wrogów. Jeśli smok zostanie ciężko ranny, wpadnie w szał. Będzie wtedy atakował najbliższego PG, ignorując inteligentną taktykę na rzecz brutalnej siły.



CECHY OBSZARU

Staw: staw ma około pół metra głębokości i jest mocno zamrznięty. Lód jest trudnym terenem, ale smok traktuje go jako normalny, jeśli się po nim porusza (dzięki zdolności marsz po śniegu).

ZAKOŃCZENIE

Jeśli bohaterom uda się zabić smoka, trafią do małej jaskini, w której znajduje się zamknięta skrzynia ze skarbem (otwarcie wymaga zdania testu Złodziejstwa o ST 20). W skrzyni znajduje się smocza skóra, którą chciał odzyskać Teldothran, 100 sztuk złota, perła warta 20 sz schowana w małym filcowym woreczku oraz *długi miecz wysysający życie +1* (poziom przedmiotu 5).

Długi miecz wysysający życie +1: ten długi miecz daje swojemu użytkownikowi premię z usprawnienia +1 do testów ataku i obrażeń. Po trafieniu krytycznym zadaje dodatkowe 1k6 nekrotycznych obrażeń. Ponadto kiedy użytkownik po ataku tą bronią sprowadzi wroga do poziomu 0 punktów wytrzymałości, otrzymuje 5 tymczasowych punktów wytrzymałości.

DALSZE PRZYGODY

Drużyna zabiła smoka i pokonała koboldy, ale bohaterowie dopiero rozpoczęli swoją karierę poszukiwaczy przygód.

Zgładzenie smoka nie jest łatwym osiągnięciem, ale Szartharrax mógł mieć potężnych sprzymierzeńców, którzy będą chcieli się zemścić. Być może jego matka lub rodzeństwo zacznie polować na bohaterów i ich przyjaciół.

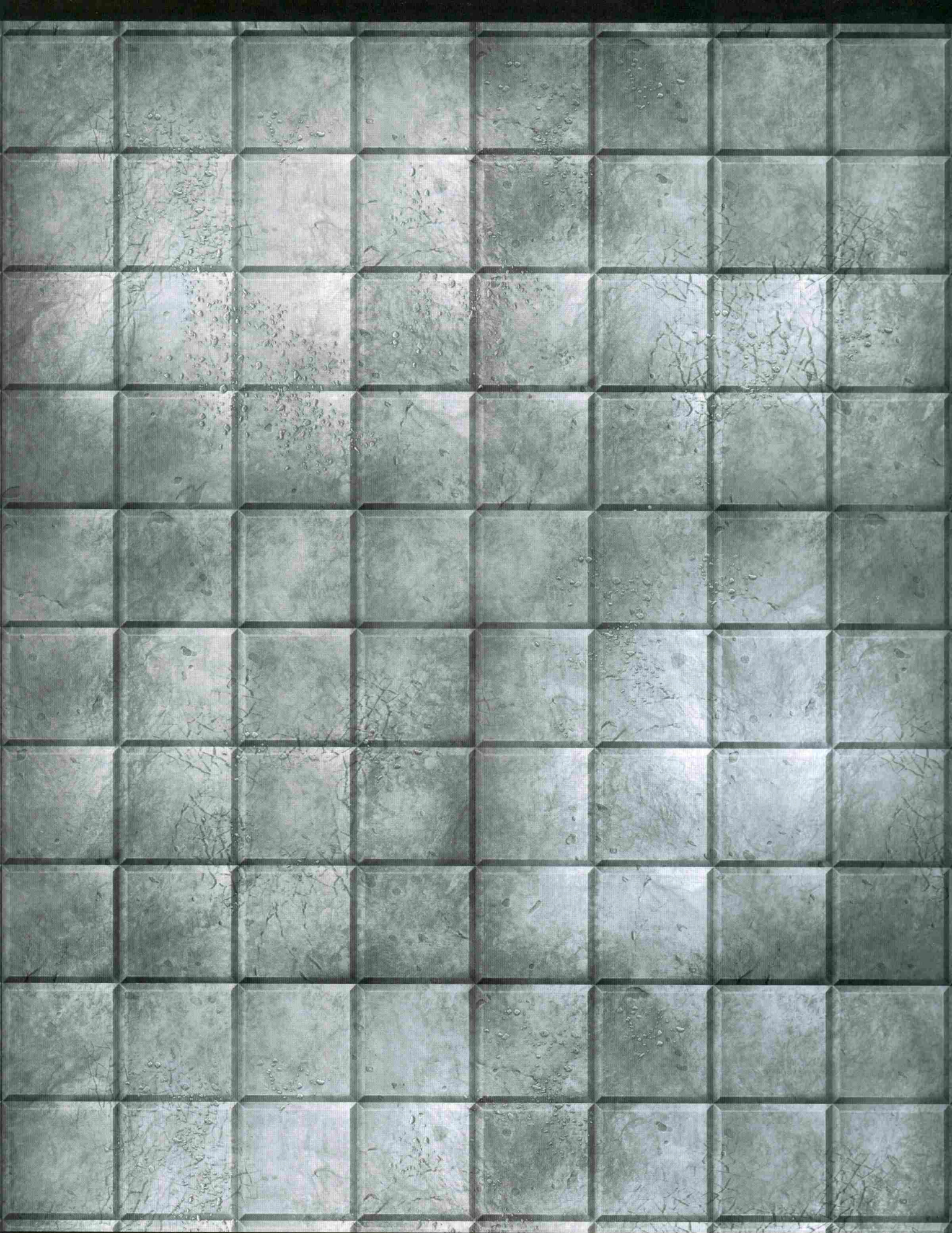
Ta przygoda może również stać się początkiem czegoś większego. Na przykład: bohaterowie znajdują w skarbie Szartharraksa list napisany w języku drakońskim. Stanowi on propozycję założenia przymierza ze strony dowódcy goblinów, który pragnie zjednoczyć okoliczne potwory do walki przeciwko mieszkańcom Fallcrest. Jeśli planujesz poprowadzić przygodę *H1: Keep on the Shadowfell*, tym goblinem może być Irontooth. Ten list będzie oznaczał dla PG początek kolejnej przygody.

Nie ma też jak stare dobre szwędanie się po podziemiach. Po pokonaniu koboldów bohaterowie badający jaskinię Szartharraksa mogą odkryć dodatkowe korytarze biegnące głęboko w głąb ziemi. Skorzystaj z generatora losowych podziemi lub stwórz własną przygodę, w której pojawi się reszta popleczników smoka. Być może kapłan koboldów i jego nieumarli poplecznicy odkryli kaplicę Tiamat, a Szartharrax potrzebował skóry Teldothrana, by zakończyć okrutny rytuał na cześć smoczej bogini. Wykorzystanie spotkań opisanych w tym rozdziale jest świetnym początkiem do tworzenia własnych przygód. Zwerbuj kilka wstrętnych potworów, rozrysuj mapy kilku spotkań, pomyśl nad historią, która wciągnie graczy w twoją przygodę, i nie przerywaj gry!



INDEX

- adept mrozu (szablon) 176
akcesoria 6
aktor (motywacja gracza) 8
Arkana, umiejętność 26
artefakty 164
artyleria (rola pułapki/zagrożenia) 86
astralne diamenty 124
Astralne Morze 160
awans na poziom 121
bagno (teren) 66
bitewna siatka/mapa bitwy 7, 25, 112
bitewny czempion (szablon) 176
bogowie 162
bóstwa 162
brak powietrza 159
broń duszy 180
cele, legalne 40
Chaos Żywiołów 160
chmura zarodników (teren) 67
choroby 49
chwytny szlam (teren) 67
ciężko ranny 27
cywilizacja 152
czatownik (rola potwora) 54, 62
czatownik (rola pułapki/zagrożenia) 86
czujny (gotowość potwora) 36
D&D Insider 7
demagog (szablon) 177
demoniczny akolita (szablon) 177
dławiący mróz (teren) 67
dłoń Vecny 168
docelowe PD spotkania (tabela) 57
drabiny 65
drzewa (teren) 66
drzwi 64
dym lub pył (środowisko) 159
dzicz 158
dziedzic płomieni (szablon) 177
dzieła sztuki 124
dziki berserker (szablon) 178
elementy skarbów 126
elitarne potwory 55, 59
energia nekromancji (środowisko) 159
fabuła kampanii 140
Feeria 161
figurki 7, 25
gałęzie, liście i pnącza (teren) 66
gawędziarz (motywacja gracza) 8
głód 159
gobeliny i zasłony 65
gorąco (środowisko) 159
gotowy (gotowość potwora) 36
granie bez MP 195
grupowe testy umiejętności 74
handel (cywilizacja) 154
harcownik (rola potwora) 54, 62
historia, postaci 10, 11, 142
iluzje (teren) 68
iluzoryczna ściana (teren) 68
inicjatywa 38, 46
istota feeryczna (szablon) 178
języki 171
kamienie milowe 123
kampanie, gotowe 132
karty walki 38, 220
klejnoty 124
kończenie kampanii 147
kraty 65
kregi teleportacji 156
krótki wypoczynek 41
krwawa skała 68
kryształ lustrzany (teren) 68
krytyczny sukces i porażka (domowe zasady) 189
latanie 47
licz (szablon) 178
losowe podziemia 190
losowe spotkania 193
łód (teren) 66
łamiągłówni słowne 82, 83
magiczne przedmioty 27, 174
magiczne przedmioty (skarby) 125
magiczne przedmioty, gospodarowanie 155
magnetyt (teren) 68
manipulator (rola potwora) 54, 62
meble (teren) 66
metagranie 15
miasta, budynki 111
miasta, cechy 153
miasteczka, cechy 153
miejsce przygody 106
mikstury (skarby) 126
moce w zależności od poziomu klasy (tabela) 143
motyw przewodni kampanii 134
motywacje graczy 8, 105
mroczny łowca (szablon) 178
mumia czempion (szablon) 179
myśliciel (motywacja gracza) 8
na zewnątrz (miejsca) 114
nagrody w punktach doświadczenia (tabela) 56, 120
nagrody za zadania 122
„Najlepszy przyjaciel MP” 42
nakładające się cechy potworów 176
nasłuchiwanie zza drzwi 37
nieobecni gracze 14
nieobecni gracze 121, 122
nieśmiertelność 147
niezniszczalna Kolczuga z Arnd 170
niszczenie przedmiotów 65
niszczytel (szablon) 179
obrażenia na poziom (tabela) 42, 185
obrażenia od upadku 44
obrażenia, ustalanie 42
obrona (cywilizacja) 154
obsada (przygód) 116
obserwator (motywacja gracza) 8
ochroniarz (szablon) 179
odkrywca (motywacja gracza) 9
ograniczone pole widzenia 36
okna (teren) 66
oko Vecny 166
opóźniający teren 44, 61
organizacje (cywilizacja) 155
osady 152
osady, fantastyczne 157
osilek (rola potwora) 54, 62
osłaniający teren 62
osłona 43
Otcłhań 160
otwory w suficie (teren) 66
pajęczce sieci (teren) 68
pasywne testy umiejętności 26, 74
piasek i żwir (teren) 66
PN, tworzenie 186
podziemia, losowe 190
podziemia, pomieszczenia 110
podziemia, wystrój 64
pogoda 158, 159
pogromca (motywacja gracza) 9
pojedyncze i elitarne pułapki 86
pomieszczone litery (zagadki) 82, 83
poplecznik (rola potwora) 54, 59
portale (teren) 68
poruszanie się w trzech wymiarach 45
postaci, pochodzenie i historia 142
posycie (teren) 66
potknięcie (zasada domowa) 189
potwory, modyfikowanie 174
potwory, tworzenie 184
półki i platformy 65
pragnienie 159
prądy morskie (teren pod wodą) 45
premia za poziom i próg magii PN (tabela) 187
problemy podczas przygód 98
prowokator (motywacja gracza) 9
próby umiejętności 72, 84
próg magii potworów (tabela) 174
przeciskanie się (walka z wierzchowca) 46
przedmioty, niszczenie 65
przeszkoda (rola pułapki/zagrożenia) 86
przeszkody 27
przeszukiwanie pomieszczenia 41
przygody oparte na wydarzeniach 115
przygody, łączenie 144
przygody, opublikowane 96
przyptywy sił 76, 159
przywódca (rola potwora) 55
pułapki 27, 59
pułapki i zagrożenia 85, 105
punkty akcji 41, 123
punkty doświadczenia 120
rampy (teren) 66
Rekwizyty wręczane graczom 25
religia (cywilizacja) 155
role, obsadzanie 10
rozmiar grupy 6, 31, 58, 125
rozpoczynanie na wyższym poziomie 142
rozproszony (gotowość potwora) 36
rycerz śmierci (szablon) 180
rysy terenu 110
rytuały 27
rzeźby i filary 65
rzucanie kostkami 15
sadzawki 65
samotne potwory 55, 59
schody 65
Sigil 160
skarby 124
skarby pieniężne 124
słowa moce 171
słup życia (teren) 68
sojusznicy (rodzaj postaci) 116
ochroniarz (szablon) 179
solidny wypoczynek 41
sponsory (rodzaj postaci) 116
spotkania, losowe 193
spotkania, mieszanka 104
spotkania, wybieranie 194
spotkanie, poziom 56
spotkanie, trudność 30
sprzeczne cechy potworów 176
stany i efekty 27, 40
statystyki potworów według roli (tabela) 184
statystyki (rodzaj postaci) 117
stopień archetypowy 146
stopień epicki 146
stopień heroiczny 146
Stopień Trudności według poziomu (tabela) 42
Stopień Trudności testu umiejętności (tabela) 61
stopnie gry 146
strażnik (rola pułapki/zagrożenia) 86
stromy teren 44
struktura przygody 100
strzelec (rola potwora) 55, 62
sudoku (zagadki) 82, 84
superprzygody 138
szablony 175
szablony funkcyjne 176
szablony klas 182
szarża (walka z wierzchowca) 46
szczeliny strzeleckie (teren) 66
szlam jaskiniowy (teren) 68
szybkie obliczanie punktów wytrzymałości 143
szyfrogramy 82, 83
ściany 64
ślepowidzenie 67
ślizgawka (teren) 68
śmierć (postaci) 30
śniący (gotowość potwora) 36
świat D&D 150
święty krąg (teren) 68
takyk (motywacja gracza) 10
tempo awansu 121
teren blokujący 44, 61
teren na zewnątrz 66
teren podwodny 45
testy sporne (próby umiejętności) 74
testy wiedzy 26
topór Krasnoludzkich Władców 165
trawa czepna (teren) 69
trucizna 50
trudny teren 44, 48, 60, 64, 65
trzy wymiary 45
tworzenie map 112, 154
ukośne ściany 113
ukrycie 61
ukryte drzwi 65
ulice (teren) 66
umiejętność Historia 26
umiejętność Leczenie 50
umiejętność Percepcja 26, 36, 37, 41, 64
umiejętność Podziemia 26
umiejętność Przyroda 26
umiejętność Religia 26
umiejętność Skradanie się 36, 37
umiejętność Wnikliwość 26
umiejętność Wytrzymałość 49, 50, 158, 159
utonięcie (uduszenie się) 159
walka pod wodą 45
walka z wierzchowca 45
widzenie w ciemnościach 67
widzenie w słabym świetle 67
wielu bohaterów 14
wioski, cechy 153
wir (teren) 69
władca mumii (szablon) 180
władca śmierci (szablon) 181
władca wampirów (szablon) 181
władza (cywilizacja) 154
wrogowie (rodzaj postaci) 116
wybieranie mocy klasowych 182
wyzucie drgań 67
wymagający teren 44, 60
wymuszony ruch 44, 46
wyposażenie i nietypowe elementy 111
wysokość (środowisko) 159
wzgórza (teren) 66
wzrok i specjalne zmysły 67
zadania 102, 122
zagadki 83
zagadki logiczne 82, 84
zagrożenia 27, 59
zagrożenia ze strony przyrody 158
zakrywający teren 61
zapadnie 65
zasady domowe 189
zaskoczenie 36
zdobywanie PD 120
zdobywanie poziomu 121
zgodność (artefakty) 164
zimno (środowisko) 159
złożoność (próby umiejętności) 72
złożoność (spotkania) 104
Zmrok 161
zwyczajny teren 64
źródła światła 67
źródło mocy (teren) 69
żarowy mech (teren) 69
żołnierz (rola potwora) 55, 62





WIELCY BOHATEROWIE POTRZEBUJĄ WIELKICH PRZYGÓD

Świat pogrążył się w ciemnościach, lecz śmiałkowie gotowi stawić czoła straszliwym niebezpieczeństwom zostaną wspaniale wynagrodzeni. Ten podręcznik podstawowy do gry DUNGEONS & DRAGONS zawiera wszystko, czego Mistrz Podziemi potrzebuje do stworzenia niezapomnianych przygód i wspaniałych kampanii dla dzielnych śmiałków.

Przewodnik Mistrza Podziemi zawiera zasady 4. edycji DUNGEONS & DRAGONS oraz wskazówki dotyczące tworzenia i prowadzenia spotkań, przygód i kampanii. Odnajdziesz tu niezliczone porady, które przydadzą się zarówno nowym, jak i doświadczonym Mistrzom Podziemi, oraz niezbędne zasady dotyczące przyznawania doświadczenia, rozdawania skarbów, tworzenia postaci niezależnych oraz wprowadzania do gry potężnych artefaktów.

Przeznaczone do użytku z następującymi produktami 4. edycji DUNGEONS & DRAGONS:

Podręcznik gracza[®]

Księga potworów[®]

D&D[®] Miniatures

D&D[™] Dungeon Tiles



ISBN: 978-83-7418-230-0



9 788374 182300

Cena detaliczna: 79,00 zł