



Janek Sielicki

KŁOPOTY Z GOBLINAMI

Powrót Czarnoksiężnika Część 1

Przygoda do 5e dla początkujących Mistrzów Podziemi i Graczy

Ilustracje: Na licencji CCo lub autoryzowane przez autorów

Ilustracja na okładce: Dean Spencer, *Tower Approach*

Skład: [Anna Madrjas-Dymek](#)

Mapy: [Filip Gutowski](#). Mapa Starej Dąbrowy [Janek Sielicki](#) przy użyciu Inkarnate PRO

Testy: Jerzy Baryłka i jego drużyna, Jacek Runowski, Michał Wdowiak, Rafał Chęłpa, Marek Kozłowski i jego drużyna i inni, którzy okazali nieocenioną pomoc, a chcą pozostać anonimowi.

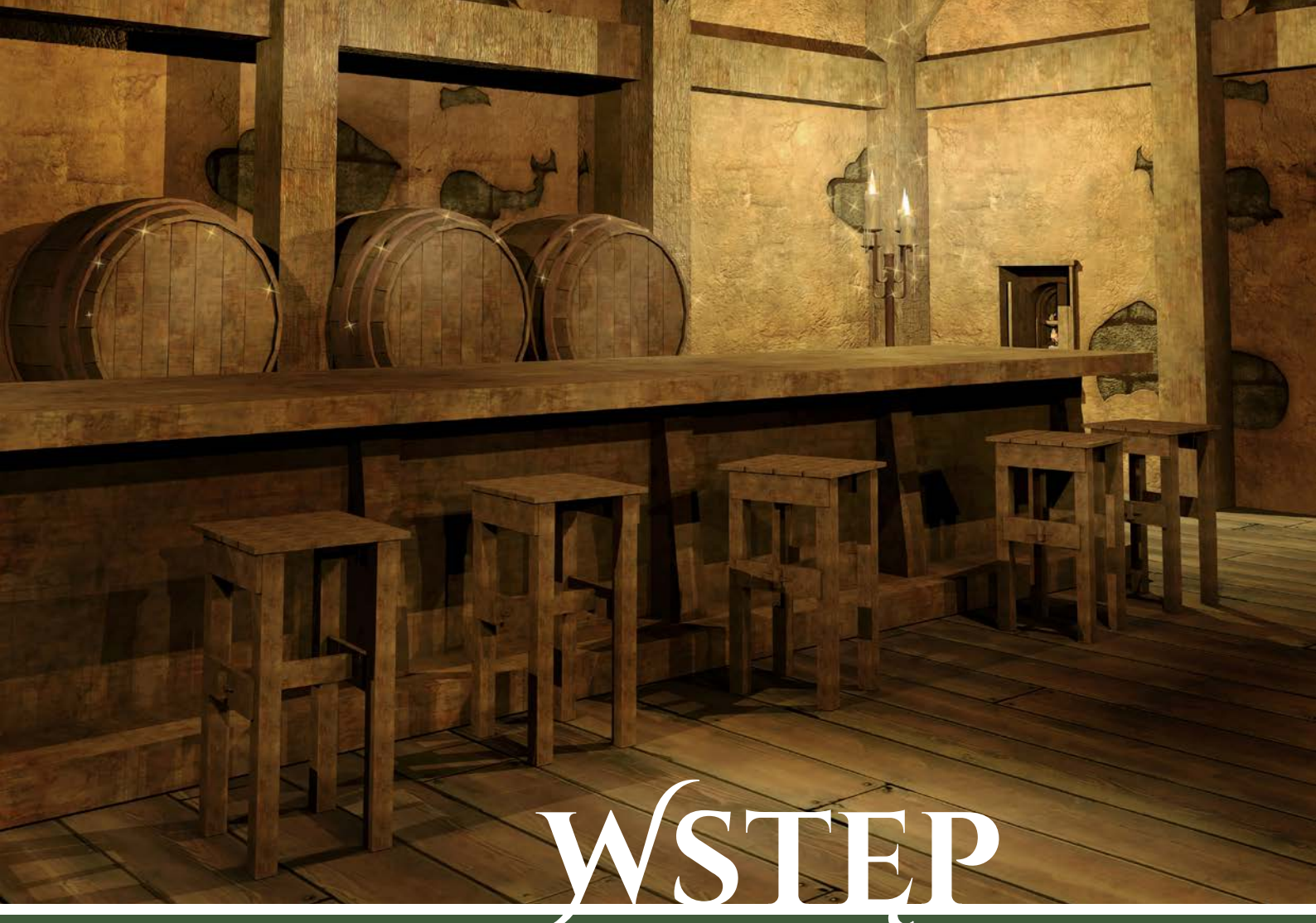
Specjalne podziękowania dla Macieja Jesionowskiego z firmy Rebel, oficjalnego wydawcy polskiej edycji *Dungeons and Dragons*, za pomoc i wsparcie przy projekcie.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild. All other original material in this work is copyright by Janek Sielicki and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

SPIIS TREŚCI

INFORMACJE WSTĘPNE	5
SCENA 1: PROLOG	10
SCENA 2: STARA DĄBROWA	15
SCENA 3: PODRÓŻ PRZEZ LAS.....	21
SCENA 4: NOWA PRZESIEKA.....	24
SCENA 5: W STARYM LOCHU	28
PODSUMOWANIE.....	42
KARTA POMOCY.....	44
MAPY.....	46
STATYSTYKI PRZECIWNİKÓW I NPC	52
PRZYKŁADOWE POSTACIE	56





WSTĘP

Kłopoty z goblinami to prosta przygoda wprowadzająca w świat *Dungeons and Dragons*. Jest to pierwsza część cyklu *Powrót Czarnoksiężnika*. Przeznaczona jest dla czterech postaci na pierwszym lub drugim poziomie doświadczenia, choć oczywiście można grać w większym lub mniejszym gronie, co odpowiednio obniży lub podniesie poziom trudności. Rozegranie całej przygody zajmuje średnio około czterech godzin.

Do zabawy potrzebujesz kostek wielościennych k20, k10, k8, k6, k4 (najlepiej, aby każdy gracz miał swój zestaw) i *Podręcznika Gracza do Dungeons and Dragons* albo darmowych zasad [Basic](#) (dostępne są tylko

w języku angielskim). Oprócz przygody, w dodatku znajdziecie:

- piękne mapki (które można wykorzystać na innych sesjach),
- kartę pomocy, która ułatwi ci zabawę,
- statystyki przeciwników i postaci niezależnych,
- 12 przykładowych postaci dla graczy wraz z ich krótką charakterystyką, dzięki której wybór będzie łatwiejszy.

Jeśli masz zamiar prowadzić ten scenariusz graczom, czyli obrać rolę Mistrza lub Mistrzynie Podziemi, śmiało czytaj dalej. Natomiast jeśli jesteś graczem, zastanów się. Jeśli

Niektóre terminy w scenariuszu (np. nazwy potworów i NPC) podane są w wersji polskiej i angielskiej. W chwili wydania dodatku nie było jeszcze dostępnej wersji polskiej podręcznika, ale niektórzy korzystają z anglojęzycznej wersji zasad, stąd taki zapis. Z tych samych powodów terminologia może nieco odbiegać od tej w polskiej wersji podręcznika.

wiesz, że ktoś inny w twojej grupie będzie prowadzić tę przygodę, a ty ją przeczytasz, popsujesz sobie zabawę. W grach fabularnych nie chodzi o to, by wygrać z Mistrzem Podziemi, ale by wspólnie przeżyć przygodę, wziąć udział w tworzeniu fantastycznej historii. Nikt ci nie podziękuje, jeśli będziesz wszystkim mówić, co się zaraz stanie. Podsumowując, jeśli masz zamiar prowadzić – do czego gorąco zachęcam – czytaj dalej. Jeśli będziesz grać, przestań czytać, albo przejdź od razu do [wyboru postaci](#).

Wyjątkiem jest tu sytuacja, gdy już wiesz, że twój MP będzie prowadzić inne przygody (np. oficjalną kampanię startową), a ty, żeby ułatwić MP zadanie (brawo!), chcesz lepiej poznać zasady i zobaczyć, o co RPG i *Dungeons and Dragons* chodzi. Wtedy czytaj dalej! Wgląd w taki scenariusz sprawi, że szybciej wciągniesz się w rozgrywkę, a kto wie, może zachęci do obrania roli MP z tą samą lub inną grupą?

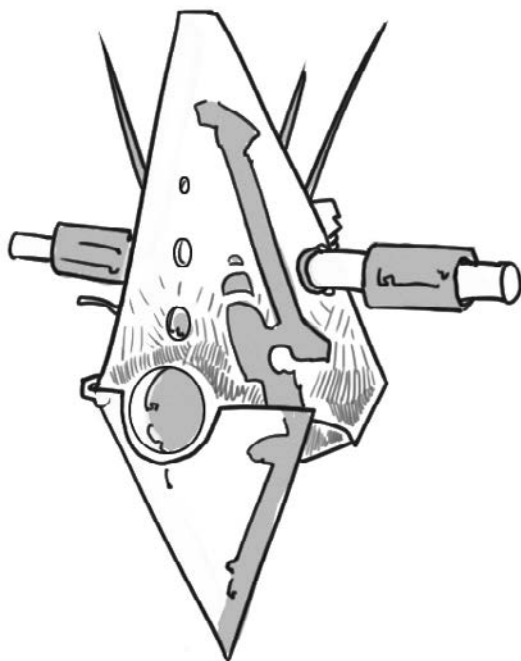
STRESZCZENIE

(tylko do wiadomości Mistrza Podziemi)

Bohaterowie przybywają do małej, zagubionej w lasach wioski. Mieszkańcy miejscowości proszą ich o pomoc w przegnaniu grupy złośliwych goblinów, które niespodziewanie zagnieździły się niedaleko osady. Po krótkiej walce i przegnaniu stworów, bohaterowie odkrywają wejście do starych jaskiń, gdzie czai się więcej potworów. Wykorzystując spryt i siłę magii i oręża, drużyna pokonuje gobliny i ich wodza. Jednak w trakcie przygody okazuje się, że koboldy i gobliny zawarły sojusz i cała okolica jest w niebezpieczeństwie.

JAK KORZYSTAĆ ZE SCENARIUSZA

Na początku przeczytaj zasady gry – wystarczy *Podręcznik Gracza* lub darmowe zasady [Basic](#). Potem przeczytaj *Kłopoty z goblinami*. Nie staraj się wszystkiego zaplanować – to strata czasu. Następnie razem z graczami stwórzcie dla nich postaci, albo skorzystajcie z tych dołączonych do tej przygody. Tworzenie postaci możecie zrobić tuż przed sesją – nie zajmuje to dużo czasu, trzeba tylko ustalić metodę generowania statystyk (rzut 4k6, przydział gotowych wyników, rozdział punktów). Lepiej jednak zrobić to na spokojnie kilka dni przed sesją, albo zorganizować osobne spotkanie, w czasie którego tylko stworzycie postaci. Możesz też porozmawiać z każdym graczem przez telefon



lub komunikator tekstowy i w ten sposób pomóc w tworzeniu postaci. Dostępnych jest też dużo aplikacji na telefony (niestety, większość po angielsku) oraz oficjalna strona [D&D Beyond](#), gdzie łatwo i szybko można zrobić postać.

☞ Zaawansowani Gracze.

Możesz też od razu umiejscowić przygodę w Zapomnianych Krajinach (jeśli podoba ci się i/albo znasz ten świat). Wtedy Zielony Bór może stać się częścią np. Lasu Neverwinter, a przygody rozgrywać się będą na Wybrzeżu Mieczy.

Potem po prostu zacznijcie grę! Przeczytaj głośno wprowadzenie do pierwszej sceny, spytaj graczy, co robią ich postacie i zanim się obejrzą, będziecie kończyć. Jasne, czasem trzeba będzie zrobić przerwę na sprawdzenie jakiejś zasady albo doczytanie, jak działa czar czy zdolność specjalna. Nie przejmuj się tym – spędzacie miło czas, a nie bierzecie udział w przedstawieniu na wielkiej scenie. Tak, popełnisz błędy – jak każdy. Twoi gracze też pewnie o czymś zapomną. Nie szkodzi!

Warto ustalić powiązania postaci. Mogą po prostu wspólnie szukać przygód, należeć do jednej gildii najemniczej lub bez wnikania w szczegóły „znać się od dawna”. Nie ma co obmyślać skomplikowanych związków, zwłaszcza przed pierwszą przygodą. Warto natomiast odgórnie ustalić, że postacie w drużynie nie są rywalami (co nie oznacza, że muszą być przyjaciółmi na śmierć i życie). Niektórzy Mistrzowie Podziemi całkowicie zakazują walk pomiędzy członkami drużyny – musicie to ustalić wspólnie.

Dla ułatwienia do przygody dołączono specjalną kartę pomocy, która pomoże ci kontrolować przebieg rozgrywki.



Zastanówcie się także nad osobistymi celami każdej postaci. Dlaczego wędruje po świecie i szuka przygód? Może kogoś lub czegoś szuka, albo po prostu otrzymała misję od przelożonych lub nawet nadnaturalnej istoty? a może to niespokojny duch, który nie potrafi usiedzieć w miejscu? Nie musi to być jakaś wyszukana historia, ale dzięki niej postać nabierze nieco głębi. Inspirację można czerpać z pochodzenia postaci, a jeśli tworzycie nowych bohaterów i bohaterki, dla inspiracji można zerknąć na te gotowe, dołączone do niniejszej przygody i skorzystać tylko z ich tła fabularnego.

Poniżej znajdziesz także podpowiedzi, sugestie i komentarze. Jednak nie mogę przypomnieć tu wszystkich zasad oraz rozważyć wszystkich możliwych decyzji graczy i konsekwencji ich wyborów. Uniwersalna zasada rozstrzygnięcia problemów jest prosta: ustal poziom trudności, daj graczowi rzucić kostką. A przede wszystkim – bawcie się dobrze! **Jako Mistrz Podziemi nie grasz przeciwko graczom, ale współuczestniczysz w zabawie.** Graj według zasad, nie oszukuj na kościach (możesz rzucać tak, by wszyscy widzieli wyniki), a będzie dobrze.

Każda scena w tej przygodzie zaczyna się tekstem otwierającym. Przeczytaj go graczom lub opowiedz własnymi słowami. Następnie tekst opisuje daną sytuację, przeciwników lub bohaterów niezależnych i ich zachowanie, oraz najbardziej prawdopodobne reakcje graczy. Każda scena ma też swoje podsumowanie, np. jakie skarby można znaleźć na danym obszarze.

Na marginesie znajdziesz dodatkowe pomysły i komentarze.

☞ Teksty z takim znakiem to opcje dla zaawansowanych MP, które nieco komplikują, ale i urozmaicają rozgrywkę.

Teksty z pergaminem w tle przeznaczone są do odczytania graczom. Możesz też opowiedzieć ich treść własnymi słowami, tylko zerkając na kartkę, dzięki czemu nie stracisz kontaktu wzrokowego z graczami.

POZIOM TRUDNOŚCI

Poziom trudności przygody został dostosowany dla czterech postaci. Jeśli twoja grupa liczy pięcioro graczy, zabawa będzie po prostu odrobinę łatwiejsza. Przy sześciu graczach możesz rozważyć niewielkie zwiększenie liczby przeciwników:

- w spotkaniach, w których występują gobliny dodaj po 1 dodatkowym goblinie
- w jaskini pająka dodaj drugiego pająka
- dodaj 10 PW półogrowi Grugowi (spójrz na [stronę 53](#). Grug zamiast 30 PW będzie miał 40 PW)

Przygoda może być dość trudna dla trzech graczy, a dla dwóch bardzo trudna. Zredukuj liczbę wszystkich przeciwników o jeden, a pająkowi, Grugowi i Zębichowi zmniejsz PW o połowę.

Jeśli grasz z dziećmi (już siedmioletki świetnie się bawią przy D&D) możesz też rozważyć danie każdej

postaci 5-10 dodatkowych punktów wytrzymałości.

Choć *Kłopoty z Goblinami* to celowo prosty scenariusz, sprawi też frajdę graczom już znającym zasady *Dungeons and Dragons*. W każdej scenie znajdziesz akapit dla zaawansowanych graczy, utrudniający potyczki lub wzbogacający poszczególne sceny o ciekawe opcje i rozwiązania. Nawet jeśli jesteście początkujący, spróbujcie wykorzystać niektóre z tych pomysłów!

TŁO FABULARNE, CZYLI O CO CHODZI W TEJ HISTORII

Jako Mistrz lub Mistrzyni Podziemi nie odkrywasz tajemnic i miejsc, tak jak postaci prowadzone przez graczy. Od razu „wiesz wszystko”. Nie oznacza to jednak, że masz trzymać te informacje dla siebie, tak samo jako twoim celem nie jest pokonanie postaci graczy. Poniższe informacje mają ułatwić ci zrozumienie tła przygody, dzięki czemu twój Bohaterowie Niezależni będą podejmować logiczne (dla nich) decyzje, a ty możesz stopniowo ujawniać graczom informacje, dzięki czemu też zrozumieją, o co w tej przygodzie chodzi, zwłaszcza gdy zejdziesz z linii fabularnej proponowanej poniżej.

Trzysta lat temu na terenach Zielonego Boru toczyła się wojna pomiędzy wędrownym plemieniem leśnych elfów, a potężnym czarnoksiężnikiem Bel'Qathem. O prawdziwym powodzie tego konfliktu dawno zapomniano, elfy odeszły, a o Bel'Quacie nikt więcej nie słyszał.

Mijały lata, w puszczy pojawiły się pierwsze osady ludzi. Pola bitew porosły drzewami, a chaszcze ukryły ruiny starych wież i umocnień. Do Zielonego Boru przywędrował Pabinus Yardon, młody czarodziej pragnący udowodnić swoim przełożonym, że Bel'Qath faktycznie istniał. Pabinus odnalazł miejsce spoczynku Bel'Quatha i odkrył, że potężny czarnoksiężnik wciąż żyje, lecz spętany zaklęciami elfów, nie może opuścić wieży. Bel'Quath bez trudu przejął kontrolę nad umysłem Pabinusa, czyniąc z niego swoją marionetkę. Wreszcie mógł urzeczywistnić swój plan i wydostać się na wolność.

Zdjęcie magicznych więzów nie jest proste. Elfy nie potrafiły pokonać Bel'Quatha w bezpośrednim starciu, więc za pomocą potężnych rytuałów zaklęły trzy magiczne posągi czarnoksiężnika, które następnie rozmieściły w lesie. Linie magicznych energii pomiędzy tymi figurami skrzyżowały się na wieży Bel'Quatha, pozbawiając go sił i więząc na wieki. Teraz Bel'Quath musi odnaleźć te posągi i je zniszczyć – rękami Pabinusa, bo sam poza wieżą pozostaje bezsilny.

Puszcza jest ogromna, mroczna i niezbadana. Bel'Quath/Pabinus rozpoczął realizację planu i zwerbował sojuszników. Udał się do różnych plemion goblinów, koboldów i znacznie straszniejszych istot i zwerbował je do współpracy. Gdy zastępy potworów przeczesują las, Pabinus udając nieszkodliwego pustelnika siedzi w Starej Dąbrowie i kontroluje sytuację.

Może cię kusić stworzenie swojej własnej postaci i prowadzenie jej w przygodzie, jako dodatkowego bohatera. Nie jest to dobry pomysł. Jako MP będziesz mieć i tak dużo innych rzeczy do ogarnięcia, a niektórzy gracze mogą się poczuć oszukani, uważając, że odbierasz szansę ich postaciom do zrobienia czegoś epickiego!

Dokładna historia i motywacje Bel'Quatha zostaną wyjaśnione w kolejnych częściach przygody.

SCENA I

PROLOG

Zaczynamy! Będzie fajnie, zobaczysz. Gdy wszyscy zasiądą przy stole, daj im jeszcze jakieś 10-20 minut na pogadanie, poznanie się, może ktoś będzie chciał dokończyć notatki na karcie postaci. Ty w tym czasie możesz zerknąć na [Kartę Pomocy 1 \(str. 44-45\)](#) i sprawdzić, czy masz pod ręką np. statystyki **goblinów** i ewentualnie **osilka** (thug, Yuri). Potem powiedz, że czas zaczynać. Weź głęboki wdech i przeczytaj graczom (lub opowiedz swoimi słowami):

Gdy opisujesz, staraj się oddziaływać na wszystkie zmysły postaci.

„Poznaliście się na szlaku i szybko doszliście do wniosku, że wspólna podróż będzie bezpieczniejsza. Droga do stolicy królestwa jest daleka i wiedzie przez gęste lasy. Obecnie jednak zdążacie do sporej wioski zwanej Stara Dąbrowa, gdzie macie nadzieję odpocząć i uzupełnić zapasy.

Teraz ważne! Niech gracze po kolei opiszą swoje postacie. Jakiej są rasy, klasy, jak są one ubrane? Może mają przynajmniej jedną cechę charakterystyczną? Jeśli któryś z graczy przygotował obrazek przedstawiający jego lub jej postać, to świetna okazja, by go zaprezentować.

Potem kontynuuj wstęp:

Kolejny dzień wędrujecie przez prastary bór, z utęsknieniem wyczekując miękkich łóżek i towarzystwa. Potężne drzewa nachylają nad ścieżką swe grube konary, jakby chciały sprawdzić, cóż to za śmiałkowie ośmielają się wkroczyć na ten teren. Na gałęziach przysiadają kolorowe ptaki, których trele gonią się z wiatrem w listowiu. Wtem do waszych uszu dobiega głos rogu – ktoś wzywa pomocy! Las milknie i teraz wyraźnie słyszycie odgłosy toczącej się gdzieś w pobliżu walki: jęki konających, świst strzał, szczęk stali!”

Spytaj graczy, co robią ich postacie. Jeśli gracze nie bardzo wiedzą, co mogą zrobić, podsuń im następujące pomysły:

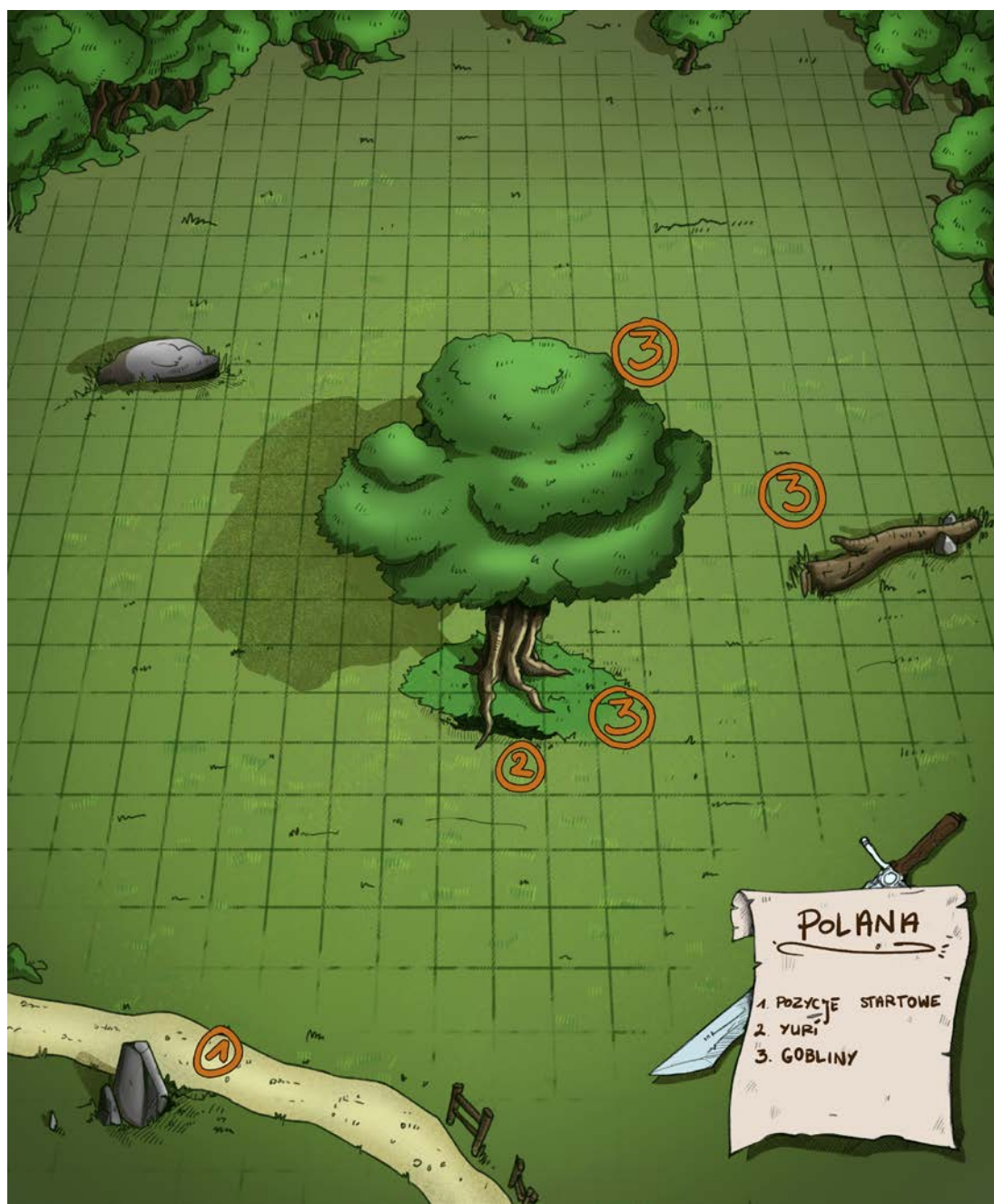
- Możecie pójść sprawdzić, kto walczy.
- Zignorować harmider i iść dalej do wioski.

Jest duża szansa, że gracze wybiorą tę pierwszą opcję. Przeczytaj lub opowiedz własnymi słowami:

„Wychodzicie na skraj niewielkiej polany. Na jej środku, oparty plecami o pień drzewa, stoi brodaty mężczyzna. Wokół niego skacze kilka niskich, żółto-zielonych stworów – gobliny! Kilka martwych pokrak leży już w kałużach czarnej krwi na szmaragdowozielonej trawie. Mężczyzna ledwo się broni – z jego boku sterczy strzała. Na wasz widok nadzieja wstępuje w jego oczy. ‘Pomocy’ krzyczy. Gobliny odwracają się i rzucają do ataku – na was! Inicjatywa!”

Pokaż graczom mapkę polany – najlepiej wydrukować ją wcześniej (jest dołączona w osobnym pliku), możesz też rozrysować sytuację na specjalnej macie taktycznej albo po prostu na kartce w kratkę. Broniący się przed goblinami mężczyzna to Yuri, drwal z wioski, do której zdąża drużyna. Oczywiście, w momencie rozpoczęcia sceny, bohaterowie jeszcze tego nie wiedzą.

Rozstaw figurki lub znaczniki postaci na planszy (np. tak, jak na rysunku). Goblinów jest o jednego mniej niż BG (Bohaterów Graczy). Teraz wszyscy rzucają na inicjatywę,



czyli kolejność działania w walce. Rzucamy kością dwudziestościenną (nie mylić z k12) i do wyniku dodajemy modyfikator ze Zręczności (nie wartość Zręczności, np. w przypadku goblina jest to +2). Nie rzucaj za każdego goblina osobno, tylko raz, za całą grupę. Atakowany przez goblina mężczyzna nie będzie brać udziału w walce. Gdy rozpoczyna się starcie ciężko ranny osuwa się na trawę.

Pierwsza działa istota z najwyższą inicjatywą. Gracz deklaruje akcję: może chcieć się ruszyć i zaatakować goblina, rzucić czar, schować się – możliwości jest mnóstwo. Każda kratka na mapce to 1,5 m ruchu, postać zwykle porusza się o 5-6 kratek na rundę, zależy to od rasy postaci. Np. człowiek ma 9 m ruchu na rundę, czyli 6 pól.

Gdy nadejdzie kolej goblinów, atakują one Bohaterów Graczy. Są małe i mają zdolność „zwinna ucieczka” – jeśli któryś BG jest tuż obok nich, nie prowokując ataku odbiegają o 6 kratek (9 metrów) i strzelają do postaci graczy, każdy do innego. Rzuć za każdego goblina k20 i dodaj +4. Jeśli wartość jest równa lub większa od KP (Klasy Pancierza) danego celu, strzała trafia i zadaje 1k6+2 obrażeń. Innymi słowami: pokazujesz który goblin w kogo strzela i sprawdzasz, czy trafił.

Walka toczy się, aż wszystkie gobliny zostaną pokonane. Zachęcaj graczy do opisywania tego, co robią ich postacie. Nie musi to być kwiecista, długa przemowa. Wystarczy jedno zdanie np. „Zasłaniając się tarczą podchodzę do goblina

[gracz przesuwa znacznik swojej postaci na mapie] i tnę go krótkim, płaskim cięciem [rzut kostką]” albo „Odskakuję robiąc salto i strzelam do goblina.” Dzięki takim opisom walka ożyje w waszej wyobraźni. Można też najpierw rzucić kostką, a potem – już znając wynik – odpowiednio opisać, co się dzieje.

Jeśli gobliny zaczną wygrywać (np. jeden z BG padnie nieprzytomny po tym, jak jego PW spadną do zera), do walki włączy się drwal. Użyj statystyk [osilka \(thug Yuri\)](#), który ma tylko 5 PW. Rundę później, te gobliny, które jeszcze żyją, uciekną do lasu.

☞ Zaawansowani Gracze.

- W dowolny sposób (np. znakami x) oznacz na polanie położenie ciał trzech martwych goblinów, których wcześniej pokonał drwal. Te pola są teraz traktowane jak trudny teren tzn. przebycie takiego pola „kosztuje” podwójnie.
- Jeśli chcesz utrudnić scenę, a gracze dobrze znają zasady, na początku walki możesz zadeklarować, że drwal szybko się wykrwawia i jeśli ktoś go nie opatrzy (patrz niżej) umrze w ciągu 2 (1k4) rund. Na koniec każdej rundy zaznaczaj sobie na kartce stan zdrowia drwala.

Po zakończonej walce spytaj, co robią bohaterowie. Mogą na przykład chcieć:

- przeszukać ciała goblinów. Prócz kiepskiej jakości krzywych noży i łuków, znajdą przy nich 8 (1k10+3) sztuk srebra.

Dla przyspieszenia rozgrywki możesz rzucać jednocześnie k20 i k6, najwyżej w przypadku pudła zignorujesz wynik na k6.

- opatrzyć rany. Pamiętaj, że PW tak naprawdę nie oznaczają prawdziwych ran, ale raczej wolę walki, obicia, niegroźne siniaki. Bohaterowie mogą zadeklarować krótki odpoczynek (zajmuje godzinę „w grze”) i po tym czasie rzucić swoją kością wytrzymałości (zależy ona od klasy postaci, np. wojownik rzuci 1k10). Odzyskują tyle PW ile wypadło na kostce plus modyfikator z Budowy. Ta kość wytrzymałości jest „zużyta”. Aby ją odzyskać, BG muszą odbyć długi odpoczynek.
- opatrzyć drwala. Po walce drwal pada na ziemię, trzymając się za przeszyty strzałą bok. Jest to rana „fabularna” – jeśli nie zostanie zaleczona, drwal nie wróci do wioski o własnych siłach. Opatrzanie rany drwala wymaga wykonania udanego testu Mądrości (Medycyna) o ST (Stopniu Trudności) 10. Postać gracza rzuca kostką k20 i dodaje do wyniku wartość umiejętności Medycyna. Jeśli nie ma takiej umiejętności, dodaje tylko modyfikator z Mądrości. Jeśli wynik plus modyfikator są równe lub wyższe od ST 10, test się powiódł i rana została opatrzona. Zdecyduj, czy pozwolisz BG na powtórzenie nieudanych rzutów. Możesz też zdecydować, że np. nieudany test sprawia, że drwal traci przytomność albo punkt wytrzymałości.
- porozmawiać z drwalem. Drwal ma na imię Yuri (mężczyzna, człowiek, [osilek/thug](#)) i mieszka w Starej Dąbrowie. Szukał nowego miejsca do wyrębu, gdy zaatakowały go gobliny! Nie wie, skąd się wzięły, do tej pory okolica była bardzo spokojna. Yuri oczywiście podziękuje bohaterom i poprosi ich o odprowadzenie go do wioski.



Możesz te informacje po prostu podać graczom, streścić rozmowę. Jednak będzie o wiele ciekawiej, jeśli wejdiesz w rolę Yuriego. Nie bój się, nikt nie każe ci być aktorem i zmieniać głosów. Mów w pierwszej osobie, czasem się skrzyw z bólu (albo opisz taką reakcję Yuriego). Drwal ma też obfitą brodę, którą czasem przeczesuje palcami.

Nie przedłużaj zanadto końcówki tej sceny – niech postacie graczy porozmawiają z Yurim, po czym zrób filmowe cięcie i zakończ słowami: „Po krótkiej wędrówce znaleźliście się w Starej Dąbrowie.”

☞ **Zaawansowani Gracze.**

Doświadczeni lub po prostu pomysłowi gracze mogą zechcieć sprawdzić, skąd przyszły gobliny. Wymaga to udanego testu Mądrości (Przetrwanie) o ST 20. Ponieważ cały teren jest zdeptany (w końcu toczyła się tam walka) test może być utrudniony: rzuca się dwiema kostkami k20 i wybiera niższy wynik i dopiero teraz dodaje wartość umiejętności Przetrwanie. Ślad zaprowadzi BG daleko w las, w kierunku odwrotnym do Starej Dąbrowy, a potem urywa się nad rzeką. Możesz tu wykorzystać któreś ze spotkań losowych ([patrz strona 22](#)). Wędrówka trwa wiele godzin i BG omijają wioskę. Ustami Yuriego możesz zauważyć, że Starą Dąbrowę trzeba ostrzec – no i on sam nie czuje się najlepiej.

Bohaterowie mogli też schwytać goblina żywcem. Jeśli któryś z nich zna język goblinów, może spróbować wyciągnąć ze stwora informacje. Wymaga to udanego testu Charyzmy (Perswazji lub Zastraszania) o ST 12. Pomiedzy błaganiami o litość i niewyszukanymi groźbami i przekleństwami, goblin wyzna, że należy do plemienia Zębogębców (którym dowodzi wódz o imieniu Potężny Zębowyrywacz, znany także jako Zębich), jego grupa przyszła na te tereny na wezwanie „potężnego pana” i szli na „ważną naradę.” Goblin jest szeregowym wojownikiem i nie wie nic ponad to.

SCENA 2

STARA DĄBROWA

Ta położona w sercu Zielonego Boru osada słynie ze znakomitych cieśli i drwali, a ścinane tu pnie spławia się rzeką do morza. Tam stają się masztami potężnych okrętów albo wytwarza się z nich meble zdobiące królewskie pałace. Starą Dąbrowę

zamieszkuje około 300 osób (około 50 rodzin). Nie ma sensu opisywać każdego domu i mieszkańca. W filmie czy książce też nie poznajesz wszystkich postaci tła. Warto skupić się na tych postaciach niezależnych, których postacie graczy mają naj-



większą szansę spotkać i miejscach, które odwiedzają. Z czasem, gdy pobyt bohaterów w wiosce przedłuży się, lista stopniowo będzie się wydłużać.

Najważniejsi mieszkańcy Starej Dąbrowy to:

Wójt – Mandyk Bor. To lekko kulejący, siwiejący już mężczyzna o bujnej brodzie i sumiastych, bardzo zadbanych wąsach. Spod krzaczystych brwi spoglądają bystre, inteligentne oczy. W czasie rozmowy często podkręca wąsa i prostuje plecy, stara się też oszczędzać lewą nogą – dolegają mu stare rany, które odniósł w walce z potężnym sowodźwiedziem. Zawsze chętnie opowie tę historię! Jeśli potrzebujesz statystyk Mandyka, użyj [plebejusza \(commoner\)](#).

Uzdrowicielka – pół-elfka Elenya Srebrnowłosa została przysłana do miejscowej świątyni ze stolicy. Z początku obrażona na cały świat za to „zesłanie” powoli odkrywa, że tak naprawdę lubi wioskowe życie. Zwykle można ją spotkać w urokliwej drewnianej świątyni poświęconej dobrym bogom. W razie potrzeby i po złożeniu odpowiedniej ofiary Elenya może rzucić zaklęcie kapłańskie do z poziomu włącznie. Jeśli potrzebujesz statystyk Elenyi, znajdziesz je [na końcu](#) *Kłopotów z Goblinami*. Możesz też użyć zmodyfikowanego **kapłana/priest** z *Księgi Potworów*.

Jeśli wasze przygody toczą się w słynnych Zapomnianych Krainach zerknij na panteon bóstw i zdecyduj, komu oddają cześć mieszkańcy Starej Dąbrowy.

Sklepikarz – Bartolomeo Bandałyk ([plebejusz/commoner](#)) to zażywny niziołek i prawdopodobnie najzamożniejszy mieszkaniec wioski. Ma kilka podbródków i łatwo się poci. On jego liczna rodzina prowadzi „Skład Dóbr Wszelakich”, czyli sklep ze wszystkim, czego mieszkańcy wioski mogą potrzebować. Chętnie



odkupi od bohaterów kosztowności, a sprzeda im wszystko, czego mogą potrzebować w czasie przygód. Nie ma jednak na składzie magicznych przedmiotów.

Karczmarka Jokista ([plebejusz/commoner](#)) odziedziczyła karczmę po ojcu, który teraz spędza dni na ganku lub na honorowym miejscu przy kominku. Karczma zwie się „Stary Dąb” i faktycznie – ogromne drzewo jest częścią jednej ze ścian głównej izby. Jokista świetnie zarządza karczmą i warzy znakomite piwo, ale wygląda na wiecznie zmęczoną. Zna każdego w wiosce, a jeśli bohaterowie jej zaimponują, już nigdy nie będą głodni.

Gdy drużyna i Yuri dotrą do Starej Dąbrowy przeczytaj graczom lub opowiedz własnymi słowami:

„Stara Dąbrowa to niewielka, położona nad rzeką wioska. Drewniane domy o spadzistych dachach wychylają się spomiędzy drzew, a na pobliskim wzgórzu stoi wiatrak. Na spotkanie Yuriemu wybiega zapłakana kobieta i szybko zabiera go w stronę niewielkiej, uroczej drewnianej świątyni, której wieża wystaje ponad dachy chat. Was otacza grupka ciekawskich i gościnnych mieszkańców wioski. Wypytujac, co się stało Yuriemu prowadzą was do gospody, nad którą dumnie rozkłada gałęzie ogromny, stary dąb. W gospodzie rzeczowa karczmarka, która przedstawia się jako Jokista, przegania natrętnych ciekawskich i na koszt firmy daje wam prosty, ale ciepły posiłek. ‘To za uratowanie Yuriego’ – rzuca, dolewając wam piwa.”



Możesz pokazać graczom mapkę osady, ale nie opisuj każdego domu po kolei, nie ma takiej potrzeby. Zajmie to mnóstwo czasu, a gracze niewiele zapamiętają i zaczną się nudzić. Rozmowa w gospodzie to dobra okazja dla graczy, by odgrywali swoje postacie. Może drużynowy piwosz zechce skosztować lokalnych specjałów, złodziejaszek spróbuje skraść komuś sakiewkę (test Zręczności (Zwinnych Dłoni) o ST 11), a bard zaśpiewa pieśń o bitwie na polanie o ocaleniu Yuriego (Charyzma (Występy) ST 15), dzięki czemu drużyna zyska ułatwienie w kolejnym teście interakcji z mieszkańcami wioski?

Młodszy gracze mogą nie wiedzieć, co to przesieka

„Moi drodzy. Wyglądacie na takich, którzy potrafią sobie poradzić w trudnych sytuacjach. A tu w okolicy faktycznie jakoś niebezpiecznie się zrobiło ostatnimi czasy. A większość naszych najbardziej bitnych dziewczyn i chłopaków jeszcze nie wróciła ze spływu drewna. Także tego. Nie jesteśmy bogatą wioską, ale coś tam możemy wam zaoferować. – Na moment się zapomina, ale żona daje mu kuksańca i wójt mówi dalej. – No bo to o te gobliny chodzi. Pogadałem trochę z ludźmi i każdemu dały się we znaki. A już szczególnie od kiedy żeśmy na tej nowej przesiece zaczęli robić. To co, pójdziecie tam i zrobicie z nimi porządek? Dajemy 100 sztuk złota!”

MISJA OD WÓJTA

Po jakimś czasie do stołu, przy którym siedzi drużyna podchodzi Mandyk Bor, wójt Starej Dąbrowy. Towarzyszy mu jego małżonka, Sara, która nic nie mówi, ale zerka na wójta tak, jak nauczycielka na ucznia, sprawdzając, czy dobrze przygotował się do zadania. Wójt przysiada się, przedstawia (jeśli jeszcze drużyna go nie poznała) i mówi (przeczytaj albo powiedz swoimi słowami):

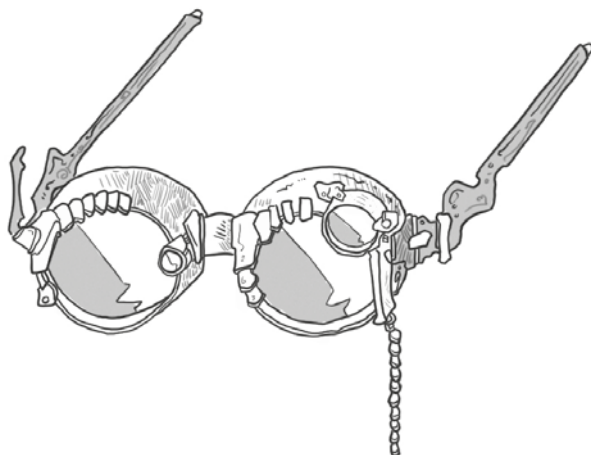
Bohaterowie mogą się zgodzić od razu, negocjować wyższą nagrodę, albo po prostu poprosić o więcej informacji, zadając np. takie pytania:

*Od kiedy gobliny sprawiają kłopoty?
Skąd się wzięły?*

No, jakieś zawsze się trafiały. Ale jak tak teraz myślę, to jakby już od kilku miesięcy. Co ta wielka burza była, masę drzew położyła.

Ile ich jest?

Cieżko powiedzieć, na pewno nie armia. Najpewniej kilka, po tym jak ich z Yurim rozgromiliście!



Możemy liczyć na wsparcie?

Rodziny mamy, dzieci. A walczyć to trochę umiemy, ale to raczej jak naprawdę trzeba.

Któryś bohater – najlepiej taki z wysoką wartością cechy Charyzma i umiejętnością Perswazja – może wykonać test o ST 15. Jeśli się uda (wynik rzutu + modyfikator z umiejętności są równe lub wyższe niż 15), wójt przydziela drużynie wioskowego strażnika. Poproś gracza, by sam wymyślił imię tej postaci niezależnej, oraz jakiś ciekawy szczegół, cechę charakterystyczną tej postaci, np. niezwykłą urodę, rasę, lub sposób mówienia. Dla tej postaci użyj statystyk [strażnika/guard](#). Daj graczom kartę ze statystykami i niech to oni kontrolują tego pomocnika w walce, ale ty go odgrywaj. To nie niewolnik, ani robot!

Jak daleko do nowej przesieki?

Trzy-cztery godziny marszu.

Co jeszcze możesz nam doradzić?

Odpocznijcie w gospodzie i wyruszcie rano. Odwiedźcie też Marszę, naszą zielarkę – będzie miała dla was kilka mikstur leczących, coś czuję, że się przydadzą.

Można też spróbować potargować się o wyższą nagrodę. Wybrana postać z drużyny powinna wykonać udany test Charyzmy (Perswazji) o ST 13. Możesz uznać, że wójt jest przychylnie nastawiony do drużyny (bo np. uratowali Yuriego) i pozwolić na wykonanie rzutu z ułatwieniem. Jeśli test się powiódł, wójt po chwili zastanowienia przyzna drużynie dodatkowe 50 sz nagrody,



lub 100 sz jeśli suma testu wyniosła 18 lub więcej. Jeśli test się nie powiodł, wójt może się zgodzić na 25 sz zaliczki.

Gdy drużyna nie ma więcej pytań, zakończ tę scenę i „przewin” ją do poranka. Drużyna po prostu spędza noc w pokojach gościnnych karczmy – w tej przygodzie nie jest ważne, kto gdzie śpi, czy jak dokładnie wygląda każdy pokój.

Rankiem spytaj drużyny, czy chcą od razu wyruszyć, czy coś jeszcze zrobić w wiosce np. pójść do Marshy.



Nie każdy nieudany test musi oznaczać absolutną porażkę.

WIZYTA U ZIELARKI

Jeśli odwiedzą zielarkę, przeczytaj lub opowiedz własnymi słowami:

„Chatka Marshy to niewielki, zgrabny budynek na skraju wioski. Okalają go starannie wydzielone grządki aromatycznych ziół, a piękna jabłoń udziela swego cienia gatunkom wymagającym mniejszego nasłonecznienia. W powietrzu mieszają się intensywne zapachy rozmaitych kwiatów i ziół. Dwa koty – czarny i rudy – podejrzliwie obserwują was z werandy. Po chwili otwierają się drzwi i z domu wychodzi młoda, czarnowłosa kobieta ubrana w proste, wiejskie ubranie. Uwagę zwraca obsztyty mnóstwem kieszeni fartuch. W rękach trzyma niewielką, wymoszczoną słomą skrzyneczkę. Gdy Marsha zmierza ku wam różnym krokiem, zawartość skrzyneczki cicho pobrzękuje.”

Zgodnie z obietnicą wójta, Marsha (kobieta [plebejusz/commoner](#)) daje bohaterom mikstury leczenia – po jednej na głowę. Wypita mikstura przywraca 2k4 + 2 PW. Drużyna może poprosić o więcej fiolek. Wymaga to zdania testu Charyzmy (Perswazji) o ST 15. Jeśli test się powiodł, Marsha stwierdza, że „w sumie to przecież pomagacie nam z tymi goblinami” i dorzuca jeszcze 2 mikstury (więcej nie ma). Jeśli test się nie uda, Marsha stwierdza, że nie może tak po prostu oddać mikstur, ale może obniżyć ich cenę z 50 sz do 30 za sztukę.

SCENA 3

PODRÓŻ PRZEZ LAS

Nie musisz opisywać każdej minuty podróży. Tak jak w filmach: niech jedno „ujęcie” przedstawi wędrowną zacięzionymi, leśnymi drogami. Możesz zapytać graczy, jak w takim środowisku czują się ich postacie. Mogą też ustalić szlak, w jakim się poruszają. Np. ciężkozbrojny wojownik albo spozstrzegawczy łowca z przodu, czarodziej w środku, a kapłan na końcu. Ta scena może być bardzo krótka – po opisie możesz od razu przejść do Sceny 4. Ale takie podróże między punktami głównymi fabuły, to dobra okazja do wprowadzenia jednego czy dwóch spotkań losowych, czyli krótkich scen nie istotnych z punktu widzenia głównych wydarzeń.

Po pierwsze, musisz zdecydować, czy w ogóle potrzebujesz takiego przerywnika. Być może ogranicza cię czas (pojedyncze spotkanie rozgrywa się około 30 minut), albo widzisz, że gracze bardzo zaciekawili się zleceniem od wójta i jak najprędzej chcą dotrzeć do nowej przesieki. Jeśli nie możesz zdecydować, zdasz się na los! Niech ty albo któryś z graczy rzuci 1k20. Jeśli wypadnie 17 lub więcej, wybierz lub wylosuj jedną scenę z tabelki poniżej. Pamiętaj, że bohaterów czeka jeszcze trudna przeprawa z goblinami. Jeśli przeżyją zbyt wiele przygód w drodze do celu, mogą być zbyt wyczerpani (mieć mało PW, zakłócić), by sprostać wyzwaniom w podziemiach. Niewykorzystane spotkania losowe nie zmarnują się, można ich użyć w czasie innych przygód. Statystyki istot napotkanych w czasie spotkań losowych znajdziesz na końcu tego dodatku.

■ Nie każde spotkanie losowe musi być walką! w tej przygodzie będzie jeszcze sporo starć, co uwzględnia poniższa tabela



Wynik
rzutu 1k8 Wydarzenie

- 1 W pobliżu ścieżki drużyna dostrzega ślady krwi. Jeśli pójdą tym tropem, odnajdą schowanego w krzakach rannego [wilka/wolf](#). To dzikie zwierzę – jeśli bohaterowie chcą mu pomóc, muszą go najpierw uspokoić, co wymaga udanego testu Mądrości (Opieka nad zwierzętami) o ST 12. Wilk wpadł w zastawioną przez gobliny pułapkę i krwawi z rany na nodze. Opatrywanie jej wymaga udanego testu Mądrości (Medycyna) o ST 12. Uleczony wilk natychmiast ucieka. Możesz też uznać, że po wyjątkowo udanym teście Opieki (np. wyrzucono 20 na kości) i całkowitym uleczeniu (co wiąże się z zużyciem fiolek bądź czarów) wilk będzie towarzyszyć temu bohaterowi (tylko do końca dnia).
- 2 Na gałęzi, dobre 10 metrów nad ziemią, wisi sakwa. Wygląda na napakowaną jakimiś dobrami. Wspięcie się na drzewo i zrzucenie sakwy wymaga udanego testu Siły (Atletyka) o ST 13. Jeśli śmiałek nie chce zrzucić sakwy, tylko ją zdjąć (być może chcąc uchronić zawartość przed potłuczeniem), musi wykonać udany test Zręczności (Akrobatyki) o ST 15. Niepowodzenie oznacza upadek – postać odnosi aż 11 (3k6) obrażeń! Obrażenia można zmniejszyć o połowę udanym rzutem obronnym na Zręczność o ST 11. **Skarb:** w sakwie znajdują się nadpsute zapasy żywności, srebrna brosza w kształcie motyla (warta 10 sz), kilka niezapisanych zwojów pergaminu, *mikstura wspinaczki* (*potion of climbing*) i brudne ubranie podróżne.
- 3 Gobliny zastawiły pułapkę. W poprzek drogi rozciągnięta jest cienka linka podłączona do naprężonej gałęzi, do której przymocowano zaostrome kolki. Sprawdź, jaka jest pasywna percepcja postaci idącej na czele drużyny (najlepiej zanotować PP całej drużyny przed sesją!). Jeśli jest niższa lub równa 13, postać dostrzega pułapkę. Jeśli nie, pułapka zostaje aktywowana. Rzuć 1k20 i dodaj +4, jeśli suma jest większa lub równa KP postaci, pułapka zadaje 4 (1k4+1) obrażeń klutych.
- 4 Ślady potyczki. Trawa w pobliżu szlaku jest stratowana, a krzaki połamane. Udany test Mądrości (Przetrwanie) o ST 14 może wykazać, że grupa niewielkich istot, być może koboldów, zaatakowała jakieś duże zwierzę – najpewniej jelenia.
- 5 Bohaterowie wędrują przez zagajnik niskich, młodych drzewek, gdy nagle pada na nich cień ogromnej, skrzydlatej istoty. Nad lasem krąży polujący [gryf/griffon](#)! Taki przeciwnik to bardzo duże wyzwanie dla początkujących bohaterów. Najlepiej się schować! Pasywna percepcja gryfa wynosi 15 i taki jest też stopień trudności testu Zręczności (Skradania się) dla BG. Ponieważ jest gdzie się schować, BG otrzymują ułatwienie do testu. Dla osób w ciężkiej zbroi ten test jest utrudniony (czyli utrudnienie znosi się z ułatwieniem). Jest to tzw. test zbiorowy. Jeśli połowie lub więcej BG test się udał, gryf odlatuje szukać jedzenia gdzie indziej. Jeśli większość bohaterów nie zdała testu, gryf atakuje! Wszyscy rzucają na inicjatywę, deklarując akcje. Gryf jest dobre 100 m nad ziemią, a w pełnym pędzie (wykonując ruch i akcję sprint) porusza się 60 m na rundę. BG mają więc dwie rundy na ponowną próbę ukrycia się lub dobiegnięcie do wysokich drzew, odległych o 50 m. Jeśli to zrobią, gryf odleci skrzeczając przenikliwie. Jeśli chcą walczyć... Czeka ich bardzo trudna przeprawa.

Nie każdy potwór na drodze drużyny jest 'do zabicia' a spotkanie by być emocjonujące, nie musi kończyć się walką czy śmiercią postaci

- 6 Bohaterowie słyszą donośne kwiczenie i nagle zza zakrętu wypada przerażona świnia! Niewidzialny, unoszący się w powietrzu głos woła „Naprzód, prosiaku! Masz nauczkę!” Głos należy do [skrzata/pixie](#) o imieniu Lalalna, który przemienił drwala z wioski w świnię. Była to kara za zanieczyszczenie jego domu. Drwal nieświadomie załatwił większą potrzebę wprost na domek duszka. Złagodzenie gniewu Lalalna i przekonanie go, by odmienił drwala wymaga udanego testu Charyzmy (Perswazji) o ST 13. Lalalna zna język leśny i elfi. Odczarowany drwal podziękuje BG i czym prędzej pobiegnie do wioski. Jeśli BG są agresywni, na swojej inicjatywie Lalalna rzuca na atakującą go postać zaklęcie snu i odlatuje, a drwal wraca do swojej postaci po godzinie.
-
- 7 Niedawna burza zamieniła ten kawałek lasu w grząskie bagnisko. Członkowie drużyny muszą wykonać rzut obronny na Siłę o ST 13, jeśli komuś się nie powiedzie musi wykonać drugi rzut obronny, tym razem Kondycji o ST 11. Jeśli i ten test się nie powiodł, postać jest wyczerpana i otrzymuje poziom zmęczenia. Dopóki nie odbędzie długiego odpoczynku, wszystkie testy cech (nie ataki!) wykonuje z utrudnieniem.
-
- 8 Pułapka – wilczy dół. W pobliżu nowej przesieki gobliny wykopały i zamaskowały wilczy dół. Jeśli pasywna percepcja przewodnika drużyny wynosi 13 lub więcej, w porę zauważa niebezpieczeństwo. Jeśli nie, wchodzi na zamaskowaną pokrywę i zaczyna się zapadać! Może wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 13. Jeśli test się powiodł, uskakuje w bok, cały i zdrowy. Jeśli się nie udało, wpada do głębokiego na 5 metrów dołu, odnosząc 4 (1k6) punkty obrażeń.



SCENA 4

NOWA PRZESIEKA

Po kilku godzinach drużyna dociera do nowej przesieki. Kryją się tam dwa **gobliny**, a pod komórką jest ukryte wejście do podziemi – ale o tym wiesz tylko ty! Spytaj graczy, czy po prostu wchodzą na przesiekę, czy chcą np. zrobić zwiad. Mogą mieć też inny pomysł.

Jeśli po prostu wchodzą, rozegraj walkę (patrz niżej). Jeśli jednak jedna lub więcej osób chce

się podkraść, rozegraj sytuację np. w taki sposób:

- Pasywna percepcja goblinów wynosi 9. Skradający się bohaterowie wykonują rzut na Zręczność (Skradanie się). Jeśli udało im się rzucić 9 lub więcej, gobliny nie zauważą ich, dopóki BG nie wyjdą na otwartą przestrzeń.
- Teraz trzeba sprawdzić, czy zwiadowcy zauważą gobliny. Sprawdź, ile wynosi pasywna percepcja bohaterów (radziłem, żeby to sobie zanotować). Następnie dla każdego goblina rzuć $1k20 + 6$. W zależności od ustaleń z grupą, możesz taki rzut wykonać za zasłonką, wtedy gracze nie będą wiedzieć, ilu przeciwników kryje się w krzakach. Innym trikiem jest rzucenie garścią kości $k20$. Przed rzutem wybierz w sekrecie te dwie, które będą „prawdziwe”. Na koniec sprawdź, czy bohaterom udało się wykryć stwory, czyli porównaj wyniki rzutów goblinów z pasywną percepcją postaci.
- Teraz powinno być wiadomo, kto kogo widzi. Jeśli BG udało się wykryć gobliny, a sami pozostali



niezauważeni, mogą wrócić do reszty ekipy i zorganizować atak. Może się zdarzyć na przykład tak, że zwiadowca dostrzeże tylko jednego goblina i pewny swej przewagi, postanowi go zaatakować! Jak zwykle obie strony rzucają na inicjatywę, ale goblin jest zaskoczony i w tej rundzie nic nie robi. Jeśli dożyje swojej tury, wtedy zacznie walczyć i wrzaśnie o pomoc. Drugi goblin wypadnie ze swej kryjóWKi i rzuci się na postać gracza. Ta może walczyć, albo uciekać w stronę reszty drużyny – pamiętaj, że w RPG nie ogranicza cię „plansza.”

Jeśli nawet jeden goblin dostrzeżł któregoś bohatera, to wrzeszczy i wszystkie ruszają do ataku. Tu sytuacja może się odwrócić – jeśli zwiadowca nie zauważył żadnego goblina, a one dostrzegły jego, to on może być zaskoczony i w pierwszej rundzie nic nie zrobi, nawet jeśli rzuci wysoką inicjatywę. Pamiętaj też, że może być tak, że jedni BG będą zaskoczeni, a inni nie.

WALKA NA PRZESIECE

Jeśli bohaterowie po prostu wkroczą na polanę, postępuj podobnie. Wykonaj rzuty na Zręczność (Skradanie się) goblinów (k20+6) i porównaj wynik z pasywną percepcją każdego bohatera. Potem wszyscy rzucają na inicjatywę i w zależności od tego, czy spostrzegli gobliny, czy nie są zaskoczeni (działają w pierwszej rundzie) lub nie.

W tej walce wykorzystamy nieco otoczenia. Już wiesz, że w krzakach można się schować. Dodamy teraz elementy otoczenia i osłony.

Elementy otoczenia:

- Niedaleko szopy drwale zgromadzili gotowe do transportu, już ociosane bale drewna. Bohater może spróbować pchnąć tę piramidę tak, by ciężkie kawały drewna stoczyły się na kogoś z drugiej strony, raniąc lub miażdżąc cele. W tym celu należy wykonać test Siły (Atletyka) o ST 20. Wszyscy stojący po drugiej stronie sterty, w odległości do 9 metrów, muszą wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 15. Istota, której nie powiodł się test otrzymuje 10 (2k10) obrażeń miażdżących, lub połowę jeśli test się powiodł.
- Jeden z goblinów może wspiąć się na dach szopy (Siła (Atletyka) ST 12) i stamtąd razić członków drużyny strzałami. Co prawda na wspinaczkę straci swoją akcję w rundzie, ale potem wyższa pozycja da mu ułatwienie do ataków.

Zasłony

Lekka zasłona daje +2 punkty do klasy pancerza, a duża +4. Czyli np. goblin strzelający zza drzewa będzie trudniejszy do trafienia – wg. rozpiski jego KP wynosi 13 (jeśli strzela z łuku) lub 15 (jeśli walczy w zwarciu; trzyma tarczę). Zasłona zwiększy jego KP odpowiednio do 15 i aż 17. Bohaterowie też mogą korzystać z zasłon!

Każda postać może wykonywać atak okazyjny, gobliny też, pod warunkiem, że nie mają w rękach łuku. Jeśli jakiś BG chce odskoczyć od stojącego obok goblina, ten może zużyć swoją reakcję na taki atak.

Zdolności specjalne
Gobliny posiadają zdolność specjalną *Nimble Escape* (Zwinna Ucieczka). W akcji dodatkowej mogą się schować albo użyć akcji odstąpienia (disengage). W ogniu walki ciężko się schować (bo cały czas są obserwowane), ale odskoczenie to bardzo skuteczna taktyka. Goblin może odskoczyć od przeciwnika o 9 metrów (6 pól), nie dając okazji do ataku (darmowy atak wręcz „uruchamiany” gdy cel wychodzi z naszego zasięgu), a potem jeszcze strzelić.

Gdy zostanie tylko jeden goblin, popędzi do szopy i zacznie otwierać przejście w podłodze, co zajmuje jedną rundę. Oczywiście, z zewnątrz bohaterowie nie widzą, co stwór robi w środku, nie wiedzą też, że

w ogóle jest tam jakieś przejście. Udany test Mądrości (Percepcja) o ST 15 pozwoli im usłyszeć jakieś szuranie i goblina, który mruczy do siebie (w języku goblinów) „Muszę sprowadzić pomoc. Ojć, uwaga na pułapkę.” Jeśli BG pozwolą ostatniemu goblinowi uciec, razem z kolegami zorganizuje zasadzkę w [Obszarze 5](#) ([patrz str. 35](#)).

PO WALCE

Bohaterowie pewnie będą potrzebować chwili, żeby ochłonąć. Gobliny nie mają przy sobie nic ciekawego, ale bohaterowie mogą domyślić się, że czegoś musiały tu strzec, a szopa to jedyne logiczne miejsce, żeby coś schować. Po uważnym rozejrzeniu się po okolicy BG odkryją ukryte przejście w podłodze szopy



(o ile uciekający goblin już go nie otworzył, wtedy od razu je widać).

Do klapy przymocowana jest prosta pułapka. Aby ją wykryć, bohater przeszukujący szopę powinien wykonać test Inteligencji (Śledztwa) o ST 13. Jeśli bohater wie, że gdzieś ta pułapka jest (bo np. podsłuchał wcześniej goblina, wykonuje ten test z ułatwieniem. Rozbrojenie pułapki wymaga udanego testu na Zręczność (Narzędzia złodziejskie) o ST 10 lub Zręczność (Zwinne dłonie) o ST 13. Jeśli się nie uda, pułapka aktywuje się.

Pułapka to buteleczka z ogniem alchemicznym ukryta pod sufitem. Otwarcie klapy zwalnia zapadkę i buteleczka spada na ziemię, pękając i wywołując małą eksplozję. Wszystkie osoby w szopie otrzymują 1k4 obrażeń. Muszą też wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 11 albo zajmują się ogniem. Następnie na początku każdej kolejnej tury otrzymuje kolejne 1k4 obrażeń. Potem, w swojej kolejce może wykonać kolejny rzut obronny na Zręczność o ST 10. Jeśli np. rzuci się na ziemię, albo ktoś inny jej pomaga, wykonuje ten rzut z ułatwieniem. Pożar w szopie szybko dogasa – w środku jest wilgotno, a podłoga to zwykle klepisko.

W zależności od tego, jak BG poszła walka, mogą chcieć odpocząć albo wręcz wrócić do wioski. Mają do tego pełne prawo, ale uświadom graczom, że w grach fabularnych świat żyje. Jeśli teraz stracą dzień na wędrowkę tam i z powrotem, gobliny odkrywają, że ktoś tu zaatakował i być może wzmocnią siły.

Co więcej, BG stracą szansę ujrzenia spotkania koboldów i goblinów – o czym oczywiście wiesz tylko ty. Jednak nie zmuszaj graczy do wejścia do tunelu. Podejmowanie decyzji i życie z ich konsekwencjami to prawdopodobnie najwspanialsza cecha gier fabularnych!

Scenariusz taki jak ten nie jest w stanie przewidzieć i opisać wszystkich możliwych akcji i konsekwencji. Jest jednak duża szansa na to, że dwa gobliny nie sprawiły śmiałkom dużych problemów i drużyna wkroczy do podziemi, być może po krótkim odpoczynku, w czasie którego, używając Kostki Wytrzymałości, można odzyskać nieco PW i dzięki temu nie zużywać czarów lub fiolek; niektóre klasy w czasie krótkiego odpoczynku regenerują też różne zdolności specjalne.

Kostki Wytrzymałości. W piątej edycji Dungeons and Dragons postaci mogą odzyskiwać PW w czasie krótkiego (co najmniej godzinnego) odpoczynku. W tym celu używają swoje Kostki Wytrzymałości, których ilość równa się poziomowi postaci. Klasy postaci mają różne KW. Aby odzyskać PW, gracz rzuca kostką wytrzymałości i do wyniku dodaje modyfikator z Budowy. Taka kostka wytrzymałości jest „zużyta” - zaznacz to na karcie postaci. Po każdym długim odpoczynku (8 godzin) odzyskuje się połowę zużytych KW. Oczywiście, postaci na 1 poziomie mają tylko jedną KW.

Znalezienie wejścia jest kluczowe dla dalszej przygody – nie każ graczom wykonywać testów na odkrycie korytarza. Jeśli im nie wyjdzie, tylko się sfrustrują i przygoda straci impet.

SCENA 5

W STARYM LOCHU

Eksploatacja starych i zapomnianych lochów i podziemi to nieodłączna część zabawy w *Dungeons and Dragons*. Podziemia opisane poniżej są niewielkie, ale dają graczom kilka wyborów – gdzie pójść najpierw, czy posuwać się ostrożnie, czy pędzić naprzód z hurra na ustach. Choć przeciwnicy mogą grzecznie siedzieć w wyznaczonych im salach i czekać, aż bohaterowie wpadną

i zrobią porządek, dużo ciekawiej będzie, jeśli loch zacznie reagować na poczynania graczy. Niedobitki podniosą alarm i pobiegną po pomoc, pożar się rozprzestrzeni, a zawałony korytarz stanie się przeszkodą zarówno dla bohaterów jak i wrogów.

Pamiętaj jednak o tym, by nie rzucać na bohaterów wszystkich wrogów na raz. Ściany w podziemiach zwykle są



grube, a drzwi solidne i dźwięk nie rozchodzi się tak dobrze jak w mieszkaniach z wielkiej płyty. Nasz loch ma następujące cechy, o których należy pamiętać w czasie przygody:

Oświetlenie

Podziemia są nieoświetlone. Gobliny posiadają zdolność widzenia w ciemności. Niektórzy bohaterowie także, zależy to od rasy danej postaci. Pamiętaj jednak, że w całkowitej ciemności, jaka panuje w podziemiach, nawet istoty z widzeniem w ciemnościach nie będą w stanie odróżnić kolorów, a rzuty na Mądrość (Percepcję) będą wykonywać z utrudnieniem. Dlatego drużyna może potrzebować źródła światła np. ktoś może nieść pochodnię (dobrze oświetla teren w promieniu 6 metrów i trochę słabiej w 12 metrach), a postać potrafiąca rzucać czary może zna sztuczkę *światło*.

Architektura

Jeśli ktoś potrafi się wspinać lub wręcz chodzić po ścianach lub latać, warto wiedzieć, jak wysokie są pomieszczenia.

Pokoje. O ile opis danej sali nie stwierdza inaczej, sufity w salach są co najmniej tak wysoko, jak szerokie jest pomieszczenie. Sufity w Starym Lochu są płaskie.

Korytarze. O ile opis nie stwierdza inaczej, sufity korytarzy i tuneli są tak wysokie, jak szeroki jest tunel.

Przeciwnicy

W Starym Lochu można napotkać następujące stwory: **goblin**, **herszt**

goblinów, **pół-ogr**, **ogromny pajak**. Załóż odpowiednie strony w Księdze Potworów, lub przepisuj albo wydrukuj sobie statystyki tych przeciwników (znajdziesz je też na końcu tego scenariusza). Dzięki temu w czasie sesji będziesz je mieć pod ręką, a akcja nie zwolni, gdy będziesz wertować książkę.

Sytuacja

Mistrz lub Mistrzynie Podziemi powinni znać ogólną sytuację w lochu na przykład skąd się wziął, albo dlaczego są tam takie, a nie inne potwory. Pozwala to „ożywić” loch i sprawić, że działania potworów będą logiczne, a także odpowiednio reagować na poczynania graczy, adaptować i improwizować.

Stary Loch powstał setki lat temu. Służył jako piwnica szej elfiej wieży strażniczej, którą Bel’Quath za pomocą potężnych zaklęć dosłownie zrównał z ziemią i na powierzchni nie został żaden ślad. Potem w okolicę przybyli ludzie i niedawno nad wejściem – nic o nim nie wiedząc – zbudowali szopę. W międzyczasie, przebudzony Bel’Quath za pomocą Pabinusa zaczął organizować swoje potwory. Oczywiście pamiętał o istnieniu dawnego pola walki, a gobliny potrzebowały jakiejś bazy i w ten sposób Stary Loch stał się siedzibą goblinów.

Gobliny należą do plemienia Zębogębców, a ich wódz zwiase Wielki i Wspaniały Zębowyrywacz, ale wszyscy nazywają go Zębich, a za plecami Wróżka-Zębuszka. Faktem jest, że członkowie plemienia wyrywają pokonanym wrogom

zęby i robią sobie z nich naszyjniki i bransolety albo przymocowują do hełmów i tarcz. Zębicha i jego gobliny na tereny Zielonego Boru sprowadził Pabinus, ale zawsze osłaniał się iluzją i Zębich nie wie, komu dokładnie służy. Dopóki może napaść i ma wsparcie czarownika, nie przeszkadza mu to specjalnie.

Gdy drużyna wchodzi do lochu, w głównej sali (Obszar 8) odbywa się spotkanie goblinów z koboldami. Wodzowie obu grup ustalają swoje obszary wpływów, a nad przebiegiem rozmów czuwa widmowa postać Bel'Quatha. Teraz musisz podjąć decyzję – czy wolisz, aby drużyna trafiła na końcówkę tego spotkania i je przerwała, czy też twój loch będzie „żyć” i na przykład jeśli gracze po potyczce na przesiece spędzą dzień odpoczywając, spotkanie zakończy się i bohaterowie nic o nim nie będą wiedzieć? Czy raczej, jak w grach komputerowych, animowana scenka odpali się dopiero, gdy drużyna dotrze do głównej sali, co na pewno będzie ciekawsze, ale może nie pasować tobie oraz graczom.

Na koniec ważne pytanie: jak rysować mapę? Jest kilka możliwych rozwiązań:

- rysujesz (na specjalnej zmywalnej macie lub kartce w kratkę) od razu całą mapę. Gracze od razu widzą rozkład pomieszczeń, ale nie wiedzą co czeka ich w każdym z nich.
- jak wyżej, ale mapę przygotowujesz wcześniej i zakrywasz nieodwiedzone tereny kartkami papieru lub kłębkiem waty

- jak wyżej, ale drukujesz dołączoną do przygody mapę
- rysujesz „na bieżąco”. Nie martw się, jeśli zrobisz to niedokładnie albo zrobisz któryś korytarz zbyt długi, a pokój za mały czy za duży. Nie ma to dużego znaczenia.
- Gracze rysują wg. twoich wskazań – można wyznaczyć dyżurnego kartografa, a może któraś z postaci odnajdzie się w tej roli?
- w *Dungeons and Dragons* da się oczywiście grać bez map i żetonów. Gracze wtedy polegają na twoich opisach. W ogniu walki można się nieco pogubić!

I. WEJŚCIE



„Powoli, jeden za drugim, schodzicie po rozklekotanej drabinie. Kamiennie ściany pokrywa osad z błota i wystają z niej korzenie, ale wygląda na to, że dawno temu były tu schody – teraz zmieniły się w leżącą na dole sztolni kupę gruzu. Na dnie jest tylko jedno wyjście.”

Przypomnij drużynie, że powinna ustalić szyk (w jakiej kolejności idą). Zwróć też uwagę, że jest ciemno – to dobry moment, żeby gracze sprawdzili, które postaci widzą w ciemnościach i zdecydowali, czy zapalają jakieś światło.

2. WĄSKI KORYTARZ



„Podłoga pokryta jest śladami goblinów, a z jednej strony utworzyły się kałuże. Korytarz prowadzi kilka metrów prosto i zakręca przy małym rumowisku. W jednym miejscu kamienne ściana osunęła się, odsłaniając mroczny tunel, z którego wionie straszny smród. Ściany tej odnogi pokrywają pasma lepkiej, białej substancji. Główny korytarz prowadzi dalej.”

Korytarz jest bezpieczny, nie ma tu żadnych wrogów. Warto wykorzystać różne umiejętności nie-bojowe bohaterów. Na przykład:

- Udany test Inteligencji (Historii) o ST 12 wykaże, że podziemia zostały zbudowane przez elfów.
- Udany test Inteligencji (Przyrody) o ST 13 wykaże, że biała substancja na ścianach odnogi to

pajęcza sieć. A pająk, który jej tyle naprodukował musiał być bardzo duży.

- Udany test Inteligencji (Śledztwa) o ST 15 wykaże, że za rumowiskiem są jakieś drzwi. Test Siły (Atletyki) o ST 15 pozwoli odgruzować przejście, zajmie to jednak trochę czasu, a długotrwały hałas może zwabić gobliny z Obszaru 3. Drzwi są solidne i zamknięte. Może je rozwalić: ich Klasa Pancerza wynosi 13 i mają 16 PW. Bohater posiadający zestaw narzędzi złodziejskich może je po cichu otworzyć, co wymaga udanego testu Zręczności (Narzędzia złodziejskie) o ST 10. Za nimi jest [Obszar 6 \(patrz str. 36\)](#) oraz dość wściekły **pół-ogr**, zapewne zaalarmowany hałasami.

Drużyna musi także zdecydować, czy idzie śmierdzącym tunelem, czy dalej głównym.

3. JASKINIA PAJĄKA



Kiedy opisujesz –
wskazuj na mapie!

„Krótki i niski korytarz prowadzi stromo w dół i kończy się w nieregularnej, naturalnej grocie. Na jej drugim końcu widać niewielki ciągnący się wzdłuż ściany mostek. Położony jest na wysokości jakiś trzech metrów. Pasma pajęczyny pokrywają ściany, podłogę, a nawet sufit. W jednym kącie widać pękate, spowite sieciami kształty – uwięzione w kokonach ofiary! w ich pobliżu jest też wyjątkowo gęsty kłęb pajęczyny, z którego wylaniają się obłe kształty pajęczych jaj. Wasze spojrzenia wędrują w górę i spotykają się ze spojrzeniem ośmiu pajęczych oczu! Bestia skrzeczy i atakuje!”

Ogromny pajak/Giant spider znajduje się na suficie – jakieś cztery metry nad podłogą i nie da się go dosięgnąć mieczami. W dodatku całe pole walki jest trudnym terenem (ruch liczy się podwójnie – ale nie dla pajaka, który ma zdolność specjalną chodzenie po sieci/web walker).

Gdy rzuty na inicjatywę rozstrzygną kolejność działania, wysłuchaj deklaracji graczy. Pajak nie będzie ich gonił, jeśli się wycofają – pilnuje jaj. W czasie walki najpierw spróbuje oplątać siecią najbliższy cel. Jeśli atak trafi, ofiara jest Unieruchomiona (restrained), czyli:

- jej prędkość spada do zera
- ataki wymierzone w nią łatwiejsze (2k20, wybierz lepszy wynik), a jej ataki są utrudnione
- wykonuje rzuty obronne na Zręczność z utrudnieniem

Oficjalny ekran mistrza gry to bardzo użyteczne narzędzie! Znajdziesz tam skrót najważniejszych zasad m.in. opisy wszystkich stanów.

Rozpiska pajaka podaje sposób na wyplątanie się.

Atak siecią podaje też czas „ładowania” – na początku każdej tury pajaka rzuć kostką k6. Jeśli wypadnie 5 lub 6, pajak może znowu strzelić siecią. Pamiętaj, że kierując pajakiem musisz wybrać, czy oprócz ruchu strzelić siecią, czy ugryzie – może zrobić tylko jedną akcję. Pamiętaj też, że ugryzienie pajaka (jeśli atak trafi) jest jadowite i pokąsany bohater musi wykonać rzut obronny na Kondycję o ST 11. Jeśli test się nie uda, otrzymuje dodatkowe 11 (2k8) obrażeń albo połowę jeśli test się uda. Niektóre rasy, np. krasnoludowie, są odporne na truciznę i otrzymają tylko połowę tych obrażeń.

☞ Dla zaawansowanych.

Jeśli ktoś celowo lub przypadkiem rozbije pajęcze jaja, wysypie się z nich rój małych, wrednych ośmionogów. Użyj statystyk [roju pajaków/swarm of spiders](#).

Pajęczyna jest łatwopalna. Jeśli któryś z bohaterów np. rzuci pochodnię, pożar rozprzestrzeni się, błyskawicznie obejmując całe pomieszczenie. Wszystkie istoty w środku otrzymują 1k4 obrażeń od ognia i muszą wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 10. Porażka oznacza, że istota zaczyna płonąć i otrzymuje kolejne 1k4 obrażeń od ognia na początku swojej kolejnej rundy. Aby ugasić płomienie musi wykonać udany test Zręczności o ST 10. Pożar gaśnie po 1 rundzie. Od ognia zawala się mostek, co utrudnia dostanie się do Obszaru 4.

Pomieszczenie może też wypełnić się dymem, ograniczając widoczność do np. tylko 3 metrów.

Po walce

Gdy pająk padnie martwy, drużyna może się rozejrzeć. Jeśli przyjrzą się bestii, na jej szyi znajdą wykonaną z zębów obrozę – najwyraźniej gobliny hodowały stwora!

Jeśli jaja pająka ocalały, bohaterowie mogą próbować je ostrożnie zebrać. Wymaga to udanego testu Zręczności (Zwinne Dłonie) o ST 14. Jeśli się udało, bohater zebrał $1k6+2$ jaj i może je sprzedać w wiosce po 10 sz

za sztukę – o ile doniesie je w całości! Jeśli się nie uda, bohater zbiera tylko 2 jaja.

Ciała w kokonach to gobliny. Jeśli ktoś zbada je dokładniej i wykona udany test na Inteligencję (Śledztwo) o ST 13, zauważy, że jeden z nich trzyma coś w mocno zaciśniętej dłoni. Jest to niewielki kawałek chalcedonu, warty 50 sz.

Ktoś może zechce wspiąć się na mostek, albo półkę skalną przy Obszarze 4 (choć z dołu nie widać tej wnęki). Wymaga to udanego testu Siły (Atletyki) o ST 13. Mostek trzyma się jednak „na słowo honoru”. Gdy tylko wejdzie na niego średnia lub większa

istota, zawala się. Nieszczęśnik może wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 11 i uskoczyć w lewo lub prawo (szybka decyzja!), trafiając albo do Obszaru 4 (patrz niżej), albo pod zablokowane przejście prowadzące do Obszaru 5. Jeśli test się nie powiedzie, bohater spada i odnosi 4 ($1k6$) obrażenia.

Oczywiście, jeśli wszedł potem może chcieć zejść albo zeskończyć na dół. To pierwsze wymaga ponownego testu Siły (Atletyki) albo Zręczności (Akrobatyki) o ST 10.



4. STARY WOJOWNIK



„Korytarzyk zakręca i gwałtownie kończy się osypiskiem. Na kamieniach leży odziany w pordzewiałą zbroję ludzki szkielet. Jedną kościastą rękę ma na wpół zagrzebaną, jakby do końca próbował kopać, a w drugiej ściska miecz. Co dziwne, płaszcz, na którym leży wygląda na zupełnie nowy.”

Jeśli ktoś próbuje sięgnąć po płaszcz, szkielet nagle wstaje i atakuje! Choć nie jest to trudny przeciwnik, zauważ że w wąskim korytarzu nie ma miejsca na całą drużynę. Po ustaleniu kolejności rzutem na inicjatywę (wszyscy mogą rzucać, nawet jeśli są w jaskini pająka – może usłyszą wołanie o pomoc?) rozgrywa się walkę ze [szkieletem/skeleton](#). Gracz może jednak zadeklarować, że jego postać po prostu chwyta płaszcz (akcja) i ucieka (ruch). Tym samym wychodzi z zasięgu broni szkieletu, któremu w związku z tym przysługuje darmowy atak, rozpatrywany

wg. normalnych zasad. Jeśli bohater ucieknie i np. zeskoczy do jaskini albo przebiegnie po resztkach mostu na drugą stronę przepaści (po udanym teście Zręczności (Akrobatyki) o ST 13), szkielet wraca do kopania, a potem nieruchomieje.

Skarb. Płaszcz to najprawdziwszy magiczny przedmiot. Jest to *Płaszcz ochrony +1*: osoba, która go nosi otrzymuje premię +1 do KP i rzutów obronnych, ale najpierw musi spędzić godzinę dostrajając się do magii przedmiotu. Przedmiot można rozpoznać po udanym rzucie na Inteligencję (Wiedzę Tajemną) o ST 13, albo po prostu po ośmiu godzinach analizy. Razem z graczami wymyślcie, jak dokładnie wygląda płaszcz: kolor, fakturę, wzory.

☞ Zaawansowani Gracze.

Możesz nieco utrudnić to spotkanie. W momencie, gdy szkielet wstanie, naruszona zostanie delikatna równowaga zawaliska i kamienie zaczną się obsuwać. Każda istota w odległości 3 metrów od zawaliska, która chce się przemieścić musi wykonać udany test na Zręczność (Akrobatyka) o ST 10 albo się wywróci. Na wstanie traci się połowę swojego ruchu. Spod kamieni może też wyjść dodatkowy szkielet lub dwa.

5. GŁÓWNY KORYTARZ



„Wchodzicie do szerokiego korytarza. Od strony północnej kończy się rumowiskiem, a na południu zakręca pod kątem prostym na wschód. Na ścianach widać niewyraźne, wyblakłe i niekompletne malowidła. W poprzek korytarza leżą zwalone kolumny. Powietrze pachnie kurzem i starością. Nagle tę prawie kościelną atmosferą mąci trzask zamykanych gdzieś za zakrętem potężnych wrót i człapanie zbliżających się goblinów, które szwargoczą między sobą.”

Ten opis oczywiście zakłada, że działania drużyny nie zaalarmowały goblinów. Jeśli **gobliny** wiedzą, że bohaterowie nadchodzą, zastawią na nich pułapkę. Cztery stwory ukryją się za kolumnami i zaatakują, gdy pierwszy BG wejdzie do korytarza, koncentrując na nim ogień. Sprawdź, czy BG jest zaskoczony (porównaj jego pasywną Percepcję z ułatwionym rzutem na ukrywanie się goblinów).

Jednak jeśli drużyna zachowywała się względnie cicho, to ona może zaskoczyć gobliny! Po udanych rzutach na Zręczność (Skradanie się) przeciwko ST 4 (tyle wynosi pasywna percepcja goblinów w mroku), drużyna może

rozstawić się i zaatakować gobliny, które w pierwszej rundzie nic nie mogą zrobić, a w drugiej działają już wg. kolejności ustalonej rzutem na inicjatywę. Uwaga – przypomnij graczom, że jeśli mają zapaloną pochodnię lub inne źródło światła, automatycznie zaalarmuje ono gobliny.

Patrol liczy 4 gobliny. Jeśli któryś bohater zna ich język i uda mu się rzut na Mądrość (Percepcja) na ST 14, usłyszy, że stwory rozmawiają o trwającym właśnie „ważnym spotkaniu,” oraz, że „Wróżka Zębuzka, znaczy Zębich, będzie teraz rządzić koboldami,” „wreszcie napadniemy na tę wiochę.”

Po walce

Jeśli któryś z członków drużyny przyjrzy się malowidłom, może wykonać rzut na Inteligencję (Historię) o ST 17. Jeśli się powiedzie, bohater przypomni sobie wyczytane kiedyś opowieści o wędrownym plemieniu elfów, które zwyciężyły jakieś wielkie zło. Malowidła przedstawiają stylizowane sylwetki elfich wojowników i wojowniczek strzelające z łuków do wroga, z którego rąk strzelają płomienie. Niestety, nie widać innych szczegółów przedstawienia.

W północnej części korytarza znajdują się zabarykadowane drzwi prowadzące na mostek w jaskini pająka (Obszar 3). Są zabite deskami i wymazane cuchnącą farbą. Otwarcie ich wymaga udanego testu Siły (Atletyka) o ST 15.

6. POKÓJ PÓŁ-OGRA

Gdy odgrywasz Gruga mów niskim lub chropowatym tonem. W pewnym momencie udaj, że drapiesz się w ucho, a potem z zainteresowaniem przyjrzyj się znalezisku. Jeśli wstydysz się to odgrywać – opisz!



Pokaż ilustrację w [Księdze Potworów!](#)

„W tej na wpół zatopionej sali unosi kwaśny odór potu i rozkładu. Podłogę zaścielają kości, podarte ubrania i pordzewiałe resztki zbroi. Małe, kopzące łuczywo bardziej przeszkadza niż pomaga, rzucając tańczące cienie na ściany pomieszczenia. Nagle jeden z nich zdaje się podnosić z kąta, coraz większy i większy, aż wreszcie widzicie trzy-metrowego półogra, który chwyta ogromny topór i warczy: ‘Mówiłem, żebyście zostawili mnie w spokoju, pokurcze!’”

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte, ale nie zablokowane. Mieszka tu [półogr/half-ogre Grug](#), który nade wszystko ceni sobie spokój. Choć teoretycznie przystał na współpracę z goblinami, to jest z natury leniwy i po kilku pierwszych misjach ma już dość wykonywania poleceń Wróżki Zębuszki.

W zależności od tego, co bohaterowie mówią, rzuty na Perswazję mogą zostać zastąpione testami Oszustwa.

Jeśli bohaterowie go z marszu nie zaatakują, mogą spróbować z nim porozmawiać. Mogą na przykład:

- Po udanym rzucie na Charyzmę (Perswazja) o ST 9 bohaterowie mogą przekonać Gruga, by dał sobie spokój z goblinami i np. poszedł w świat. Jeśli Grug jest rozdrażniony, bo np. wcześniej bohaterowie przeszkadzali mu odgruzowując przejście z korytarza (Obszar 2), rzuty wykonywany jest z utrudnieniem.
- Po udanym rzucie na Charyzmę (Perswazja) lub (Zastraszanie) o ST 14, bohaterowie mogą przekonać Gruga, by pomógł im w walce z goblinami. I znowu, jeśli Grug jest wkurzony, rzut wykonywany jest z utrudnieniem. Ale jeśli np. bohaterowie mu zapłacą (co możesz zasugerować ustami Gruga, odgrywając go), rzut wykonywany jest z ułatwieniem. Utrudnienie z ułatwieniem znoszą się. Pamiętaj, że nie da się zebrać kilku utrudnień lub ułatwień, nie kumulują się one.
- Jeśli walka z patrolem goblinów przedłuży się, Grug może wybiec ze swojego leża („Ciszaaa!”). Albo przyłączy się do goblinów (co utrudni walkę), albo i gobliny i BG będą wykonywać rzut sporny na przekonanie Gruga, komu ma pomóc. Kto rzuci więcej na Charyzmę (Perswazja) wygrywa!

Skarb. Przeszukanie bałaganu w pokoju Gruga wymaga udanego testu Inteligencji (Śledztwo) o ST 13. Jeśli test się udał, bohaterowie znajdują fragment ubrania z zaszytą między połami sakiewką zawierającą 15 sz oraz *Miksturę Powiększenia/Potion of enlargement*. Po zażyciu, powiększa ona postać do rozmiaru Duży (zajmuje wtedy 4 pola). Postać wykuje rzuty obronne na Siłę i testy Siły z ułatwieniem, a jej broń zadaje dodatkowe 1k4 obrażeń. Efekt utrzymuje się przez minutę.

☞ **Zaawansowani Gracze.**

Możesz tu dodać dylemat moralny. W czasie rozmowy, ale już po ustaleniach i negocjacjach, Grug może przyznać się do napadów na ludzi, a nawet pochwalić jakimś trofeum. Czy bohaterowie jednak go puszczać? Pójdą na współpracę? Oszukają, wykorzystają, a potem i tak zaatakują? To świetna okazja do odegrania swoich postaci i podjęcia trudnych decyzji. Choć postaci mają wpisany na karcie charakter postaci (np. „neutralny dobry”) nie oznacza on, że muszą sztywno trzymać się wytycznych np. „Jestem praworządny dobry to oznacza, że muszę zabić Gruga, bo on jest zły.” Nie! Daj graczom możliwość decyzji i podjęcia wyboru, a postać będzie dużo ciekawsza.

7. WŚCHODNI KORYTARZ



„Ta odnoga korytarza kończy się rumowiskiem. Z prawej strony drogę blokują potężne, okute wrota, zza których dochodzą przytłumione głosy.”

Jeśli drużyna nie zaatakowała patrolu goblinów i np. udało jej się przekraść obok, stwory co kilka minut wracają pod drzwi i nasłuchują, po czym kłócąc się znowu ruszają na obchód.

Bohaterowie z pasywną Percepcją 13 zauważą ślady pracy przy rumowisku na końcu korytarza. Jeśli uważnie je zbadają i wykonają udany test Inteligencji (Śledztwa) o ST 14 znajdą ukryte w ścianie drzwi. Otworzenie ich wymaga albo udanego testu Siły (Atletyki) o ST 15 albo delikatniejszego podejścia i testu Zręczności (Narzędzi Złodziejskich) o ST 12 lub (Zwinnych dłoni) o ST 15. Za drzwiami są wąskie schodki prowadzące w górę. Na ich końcu są kolejne sekretne drzwi, ale od środka widać je od razu. Nie są zamknięte i prowadzą na galerijkę w głównej sali (Obszar 8a).

☞ **Zaawansowani Gracze.**

Za dolnymi sekretnymi drzwiami możesz umieścić starą elfią

Zatruta postać ma utrudnienie w testach ataku i testach cech. Uleczenie wymaga zastosowania odpowiednich zaklęć lub wypicia antidotum. Trucizna przestaje działać po długim odpoczynku.

pułapkę. Nastąpienie na drugi stopień aktywuje mechanizm i z sufitu ze szczękiem wysuwa się włócznia. Sprawdź, czy trafiła: +4 do trafienia, 1k4 obrażeń (jest stara). Trafionej istocie musi się też powieść rzut obronny na Kondycję o ST 10 albo będzie Zatruta. Postać z pasywną Percepcją 15 wykrywa pułapkę automatycznie (pamiętaj o ciemności, jeśli nie ma źródła światła, trudność wzrasta do 20). Jeśli ktoś deklaruje, że się rozgląda, znajduje pułapkę po udanym teście Inteligencji (Śledztwa) o ST 13. Rozbrojenie pułapki to udany test Zręczności (Narzędzi Złodziejskich) o ST 14 (można też po prostu nie wchodzić na niebezpieczny schodek).

Wrota prowadzą do głównej sali (Obszar 8) i nie są zamknięte, ale nie da ich się otworzyć niepostrzeżenie. Jeśli ktoś chce podsłuchać, co się dzieje w środku powinien wykonać test Mądrości (Percepcji) o ST 13. Jeśli test się powiódł, a w środku trwa spotkanie postaci słyszy skrzekliwe głosy goblinów i chropowate koboldów. Obie grupy kłócą się o to, kto ma rządzić w lesie. Rozmawiają w języku wspólnym. Nagle przerywa im jakiś złowieszczy, przyprawiający o ciarki, lodowaty głos: „O tym zadecydują wasze osiągnięcia” – mówi. Koboldy i gobliny cichną na chwilę, po czym znowu zaczynają się kłócić, tym razem o to, kto będzie miał większe osiągnięcia.

8. GŁÓWNA SALA



Przeczytaj lub powiedz swoimi słowami:

„To obszerne, podparte dwoma rzędami kolumn pomieszczenie kiedyś było zapewne po prostu dużym magazynem, ale dla goblinów stało się jednocześnie salą tronową, sypialnią, jadalnią i – sądząc po zapachu – także toaletą. Stare, poustawiane w rzędy skrzynie pełnią funkcję stołów, a ich stos u szczytu sali to zapewne „tron” wodza goblinów. Zębowyrywacz, znany także jako Zębich (lub Wróżka Zębuszka) faktycznie stoi na tym chybotliwym meblu. Otaczają go inne gobliny, a u stóp tronu stoi także grupa małych, gadopodobnych istot – koboldów. Ich wódz przystrojony jest w pióropusz ze wspaniałych piór. A nad nimi... unosi się widmowa sylwetka, której płaszcz powiewa w niewidzialnych wiatrach magii.

Gdy wkraczacie do komnaty, jej czerwone oczy rozbłyskują gwałtownie. ‘Kirich, wiesz co masz robić. Zębich, pozbądź się tych natrętów!’ Postać znika, koboldy wybiegają przez drugie wyjście, a gdy zatrząskuje się za nimi krata, gobliny już na was pędzą!”

Rozpoczyna się finałowa walka! Możesz jeszcze dodać kilka słów opisu, dodać fakty, których zabrakło powyższym fragmencie, np. wskazać na stary świecznik pod sufitem, albo drabinkę na galerijkę.

Zębich to [goblin boss/herszt. goblinów](#). Razem z nim walczą jeszcze dwa gobliny, zawsze trzymając się blisko szefa. Ten w razie potrzeby nie zawaha się użyć (tylko raz na rundę!) swojej zdolności specjalnej przekierowanie ataku, która sprawia, że udane trafienie w Zębicha faktycznie trafia w jego podkomendnego, jeśli ten stoi obok! Zauważ też, że Zębich wykonuje aż dwa ataki w rundzie (postacie graczy mogą tak zrobić dopiero na wyższych poziomach doświadczenia), ale drugi atak z utrudnieniem.

To trudna walka! Przypomnij graczom o punktach inspiracji, które mają (każdy zaczyna grę z jednym). Mogą go wydać, by ułatwić sobie dowolny rzut. Ułatwienie można zdobyć też w inny sposób, np. jeden z bohaterów, zamiast atakować, może wykonać akcję Pomoc, by ułatwić atak koledze lub koleżance. Ponadto, bohaterowie ponownie mogą wykorzystać elementy otoczenia:

- Jeśli ktoś przetnie linę mocującą żyrandol, spadając zada on 12 (3k6) obrażeń obuchowych wszystkim istotom stojącym bezpośrednio pod nim. Trafieni mogą wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 13 by otrzymać tylko połowę obrażeń.
- Skrzynki i kolumny dają osłonę (+2 do KP)
- Stermta skrzynek tworząca tron Zębicha jest niestabilna. Jeśli się ją popchnie, co wymaga udanego testu Siły (Atletyki) o ST 10, cała konstrukcja się rozleci, tworząc 3 m na 3 m trudnego terenu. Ponadto, każda istota stojąca w odległości do 1,5 m (1 pole) od skrzynek musi wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 11 albo się przewrócić.



- W kącie pomieszczenia bulgocze kocioł gobliniej strawy. Udany test Inteligencji (Historii) o ST 15 lub Inteligencji (Medycyny) o ST 17 (nie wymaga to zużycia akcji) uświadomi bohaterowi, że jeśli gar przykryje się pokrywą, to substancja stanie się niestabilna i po 1k4 rundach eksploduje, zrzucając gar z paleniska. Rozgrzane, żeliwne naczynie zacznie się toczyć w linii prostej, w każdej rundzie pokonując trasę do najbliższej przeszkody. Wszyscy na drodze gara otrzymują 1k4 obrażeń obuchowych, muszą wykonać rzut obronny na Zręczność o ST 10 albo się wywrócić. Ponadto, trasa, którą przebył gar pokryta jest śluzowatą zupą i pola te traktuje się jako trudny teren.
- Pod tronem stoi wielka beczka cuchnąca spirytusem. Po udanym rzucie na Inteligencję (Historię) o ST 13 któryś bohater uświadomi sobie, że jest to uwielbiany przez goblinoidalne rasy grog. Jest on bardzo łatwopalny. Jeśli ktoś podpali beczkę, wybuchnie ona, zadając wszystkim w promieniu 3 metrów 10 (2k10) obrażeń od ognia, lub połowę po udanym rzucie obronnym na Zręczność o ST 11.
- Wyjście, którym ewakuowały się koboldy blokuje potężna krata. Podniesienie jej za pomocą znajdującego się obok kołowrotu zajmuje trzy rundy.

8A. GALERYJKA

Na galeryjkę prowadzą dwie drogi: rozklekotana drabina z głównej sali, oraz tajne wejście z korytarza (Obszar 7). Jest to dobre miejsce np. dla lucznika. Można też stąd wejść na podsufitowe belki i po udanym teście Zręczności (Akrobatyki) o ST 12 oraz Zręczności (Skradanie się) o ST 10 (z ułatwieniem, bo pod sufitem jest ciemno) np. prześlizgnąć się nad Zębicha i go zniemacka zaatakować – możliwości jest mnóstwo!

Jeśli Zębich straci co najmniej 20 PW spróbuje uciec – po prostu rzuci się pędem przez całe podziemia, pokonując 18 m (12 pól) na rundę. Pamiętaj, że jako zwinny goblin nie prowokuje okazji do ataku, ale uwzględnij trudny teren i przeszkody.

Jeśli Zębich zginie lub ucieka, pozostałe przy życiu gobliny także uciekają.

☞ Zaawansowani Gracze.

Finałowa walka może być trudniejsza, ale też bardziej emocjonująca, jeśli w kącie pomieszczenia dodasz dwa-trzy śpiące, upite gobliny. Na początku każdej rundy dla każdego stwora rzuć 1k6, jeśli wypadnie 4-6, to budzi się, ale tę rundę traci na zorientowanie się w sytuacji. Pijane gobliny wykonują wszystkie testy z utrudnieniem.

Jeśli w swojej przygodzie uwzględ-
niasz upływ czasu (o czym była
mowa wyżej) i na przykład
bohaterowie długo odpoczywali
między walkami, albo wrócili
do wioski, możesz uznać, że
spotkanie goblinów i koboldów
zakończyło się. Gdy bohaterowie
wrócą dokończyć zlecenie, zmień
nieco opis finałowej komnaty –
nie będzie widmowej postaci, ani
koboldów. Z drugiej strony, boha-
terowie mogą podsłuchać, jak
Zębich rozmawia z którymś pod-
władnym o udanych negocjacjach.

Po walce

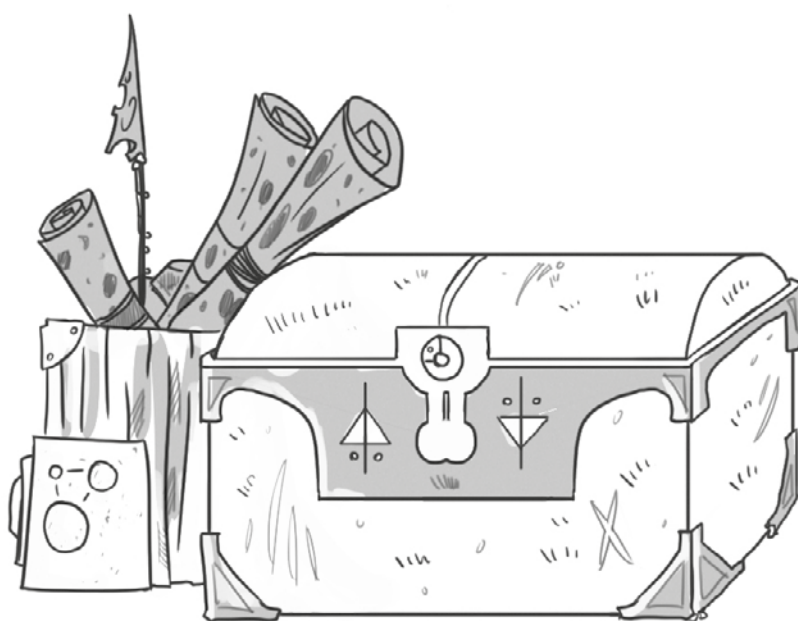
Zwycięstwo! Ale... przeczytaj lub
opowiedz swoimi słowami:

„Zwycięstwo! Wtem powietrze
wokół tronu ciemnieje i pojawia
się jakby utkana z cieni, widmowa
postać. Jej płomienne oczy po kolei
wpatrują się w każdego z was,
jakby chciały zapamiętać wasze
twarze. Potem, tak nagle jak się
pojawiła, widmo znika.”

Jeśli gobliny zostały pokonane, dru-
żyna może przeszukać pomieszzcze-
nie. W skrzyni za tronem Zębich
gromadził swoje zdobycze. Skrzynia
jest zamknięta. Jeśli drużyna nie ma
klucza (ma go przy sobie Zębich),
aby ją otworzyć należy wykonać
pomyślny test Zręczności (Narzędzia
Złodziejskie) o ST 13. W środku
znajdują się dwa zwoje z zaklęciami:
Falszywe Życie oraz *Identyfikacja*.
Jest tam także woreczek drogich
kamieni, warty 120 sz.

Jeśli drużynie udało się pochwycić
Zębicha żywcem, ten błaga o życie
i mówi o strasznym czarodzieju,
który zrówna z ziemią okolicę,
a zwłaszcza Zębicha, bo zawiódł.
Zębich wie tylko, że ów czarodziej
zbiera różne stwory w lesie, ale nie
zna jego planów. Nie wie, gdzie są
koboldy, ani nawet jak wygląda ten
czarodziej – zawsze kontaktował
się z nimi osłonięty czarami. Inne
gobliny wiedzą jeszcze mniej.

Może się też zdarzyć, że drużyna
nie da rady goblinom. Nie musi
to oznaczać końca przygody! Jeśli
bohaterowie żyją, ale są nieprzy-
tomni (co może się zdarzyć, gdy ich
PW spadły poniżej zera, ale wyszedł
im rzut obronny na śmierć), gobliny
podzielią się rzeczami drużyny,
a bohaterów uwiężą (np. w jaskini
pół-ogra), licząc na nagrodę od
Bel'Quatha. Bohaterowie po kilku
godzinach odzyskają przytom-
ność (i wszystkie PW) i będą mieli
szansę się wydostać, odzyskać sprzęt
(gobliny np. mogą się kłócić o co
lepsze kaski) i wykonać zadanie.



ZAKOŃCZENIE

Gobliny pokonane – czas wrócić do Starej Dąbrowy. Mieszkańcy wiwatują, urządzana jest mała uczta, każdy chce wysłuchać historii. Oczywiście, wójt wypłaca też ustaloną nagrodę. Ale to nie koniec przygód w Zielonym Lesie. Kim jest tajemniczy czarnoksiężnik? Po co zbiera potwory? Czy teraz zaczną się kłopoty z koboldami, a potem, kto wie, z czymś jeszcze gorszym? Miejmy nadzieję, że drużyna pozostanie w wiosce i pomoże jej mieszkańcom i wkrótce przeżyje kolejne przygody.

Pozostała jeszcze tylko jedna rzecz do zrobienia. Musisz przydzielić punkty doświadczenia! Dzięki nim bohaterowie staną się potężniejsi, zdobędą nowe zdolności i czary. Po tak emocjonującej przygodzie możemy, dla uproszczenia, po prostu stwierdzić, że drużyna zdobyła wystarczająco dużo punktów, by wejść na drugi poziom! Oznacza to, że:

- rośnie poziom maksymalnych Punktów Życia każdej postaci. Wartość ta zależy od klasy danej postaci i wyrażona jest kostką. Np. dla wojownika jest to k10, a dla czarodzieja k6. Można dodać wartość średnią (np. 6 dla k10), maksymalną (dla bardzo heroicznego

i „bezpiecznych” gier) albo zdać się na los i rzucić kostką. Wynik należy powiększyć o wartość bonusu z Budowy i dopisać do maksymalnych PW postaci.

- każda klasa otrzymuje też różne specjalne moce – razem z graczem sprawdź w odpowiedniej tabelce. Np. wojownik otrzymuje zdolność *Przyływ Sił/Action Surge*, a druid zdolność *przemiany w zwierzęta*, musi wybrać krąg druidyczny i dostaje dodatkowe zaklęcie na dzień.

Niektórzy wolą przydzielać punkty doświadczenia po każdym spotkaniu. Wartości należy podzielić przez ilość osób w drużynie. Punkty przyznaje się za poradzenie sobie z przeciwnikiem – nie każdego trzeba zabić! Np. za przekonanie Gruga grupa też powinna otrzymać „pedeki”. *Przewodnik Mistrza Podziemi* wyjaśnia, jak wyliczyć ilość PD za spotkania, biorąc pod uwagę Stopień Wyzwania przeciwników oraz ich liczebność. Można też skorzystać z narzędzi dostępnych w Internecie np. [Kobold Fight Club](#).

Spotkanie	PD
Walka na polanie	300
Rozmowy w wiosce	100
Walka na nowej przesiece	150
Odkrycie podziemi goblinów i eksploracja	100
Walka w jaskini pająka	200
Grug	200
Patrol	150
Final	600
Ukończenie przygody	200
W sumie	2000

Jeśli drużyna liczy cztery osoby, każdy otrzymuje 500 punktów. Do wejścia na drugi poziom potrzeba ich tylko 300, więc – gratulacje! Witamy na drugim poziomie.

Na sam koniec, jeśli macie chwilę, porozmawiajcie o waszej grze. Co się szczególnie podobało? Co sprawiło problemy? Tę rozmowę możecie odbyć później, ale warto poświęcić chwilę na taki feedback. Jest on potrzebny zarówno graczom, jak i MP! Dzięki takim rozmowom wszyscy będziecie się lepiej bawić. Niech każdy z was w wolnej chwili przeczyta jeszcze raz *Podręcznik Gracza*, zwłaszcza fragmenty dotyczące testów, walki i umiejętności danej postaci. Być może część zasad wam umknęła albo źle je zrozumieliście. Teraz, mając już za sobą rozegraną przygodę, łatwiej będzie ją zapamiętać. Możecie też dołączyć do internetowej społeczności polskich graczy *Dungeons and Dragons*, np. do Facebookowych grup [Erpegowe Piekiefko](#), albo [Dungeons and Dragons 5e Polska](#). Ktoś bardziej doświadczony

chętnie odpowie na wasze pytania i wątpliwości.

I to już naprawdę koniec *Kłopotów z Goblinami*. Mam nadzieję, że świetnie się bawiliście, a wyjaśnienia i komentarze w tekście pozwoliły ci lepiej zrozumieć zasady gry. Niedługo ukaże się kolejna część *Powrotu Czarnoksiężnika!* Możecie też kontynuować zabawę z oficjalnym *Starterem D&D*. Śledź mój profil na [Twitterze](#) i [Facebooku](#), by być na bieżąco z moimi wydawnictwami. Zapraszam też [na moją stronę internetową](#), gdzie znajdziecie blog z raportami z moich sesji oraz przegląd innych dodatków RPG mojego autorstwa.

KARTA POMOCY: PRZEBIEG SESJI

Przygotowanie do sesji

- znajdź graczy i ustal godzinę spotkania
- przeczytaj zasady (jeśli to możliwe, gracze też powinni!)
- przeczytaj przygodę
- przygotuj miejsce do gry (stół lub podłoga, miejsce do rzucania kostkami (np. specjalne tacki), ustalcie kto przynosi przekąski i napoje)
- zadbajcie o to, by każdy miał pod ręką ołówek i kartkę do notatek
- zdecyduj, w jaki sposób użyjesz map (druk, rysowanie na macie, na kartce papieru)
- przygotuj swoje notatki (wydruk przygody, statystyki potworów itp.)
- jeśli używasz żetonów lub figurek, które będą reprezentować na siatce taktycznej postaci graczy i przeciwników – miej je pod ręką
- wypisz sobie na kartce wartość Pasywnej Percepcji każdego bohatera

Scena 1 Prolog

☞ Ułatwienie: rzuć dwiema k20 zamiast jednej i wybierz tę z wyższym wynikiem. Utrudnienie: rzuć dwiema k20 i weź tę z niższym wynikiem. Ułatwienie z utrudnieniem znoszą się. Ułatwienia i utrudnienia nie kumulują się.

- Odczytaj wstęp
- Gracze opisują postaci
- dalszy wstęp i decyzja graczy (na ratunek: tak/nie)
 - Jeśli **tak** → Scena 1
 - Jeśli **nie** → Scena 2 zmodyfikowana, bo BG nie uratowali Yuriego)
- walka z goblinami
- Uratowanie i poznanie Yuriego (osilek/thug)

Scena 2 Stara Dąbrowa

Ważni Bohaterowie Niezależni w Starej Dąbrowie:

- Mandyk Bor – wójt, plebejusz
- Jokista – karczmarka, plebejusz
- Elenya Srebrnowłosa – półelfia uzdrowicielka, kapłanka
- Bartolomeo Bandałyk – niziołek sklepikarz, plebejusz
- Marsha – zielarka, plebejusz
- zadanie od wójta i zebranie informacji o nowej przesiece
- opcjonalnie: strażnik do pomocy
- odpoczynek (przywraca stracone PW, kostki wytrzymałości, komórki czarów i inne)

- spotkanie z Marshą
- wyruszenie do nowej przesieki

Scena 3 Wędrówka przez las

- Czy chcę użyć spotkania losowego?
- Tak: wybierz lub wylosuj. Zapisz nazwę i rezultat:

Scena 4 Nowa Przesieka

- przygotuj statystyki goblinów
- poproś graczy o określenie taktyki
- jeśli się skradają sprawdź, kto kogo widzi
- wskaż „interaktywne” elementy środowiska
- rozegraj walkę z goblinami
- czy gracze znaleźli wejście do podziemi? Pamiętaj o pułapce

Scena 5 Stary Loch

- potwory: herszt goblinów, ogromny pająk, goblin, półogr
- warunki w lochu: oświetlenie i korytarze

Zbadane obszary

Notatki

- ① Wejście
- ② Korytarz (rozgałęzienie do Obszarów 3, 5, zamaskowane do 6)
- ③ Jaskinia Pająka
- ④ nisza ze szkieletem
- ⑤ główny korytarz (patrol goblinów)
- ⑥ jaskinia Gruga
- ⑦ Główny korytarz (odkryte tajne przejście? [8a] Galeryjka)
- ⑧ Wielka sala

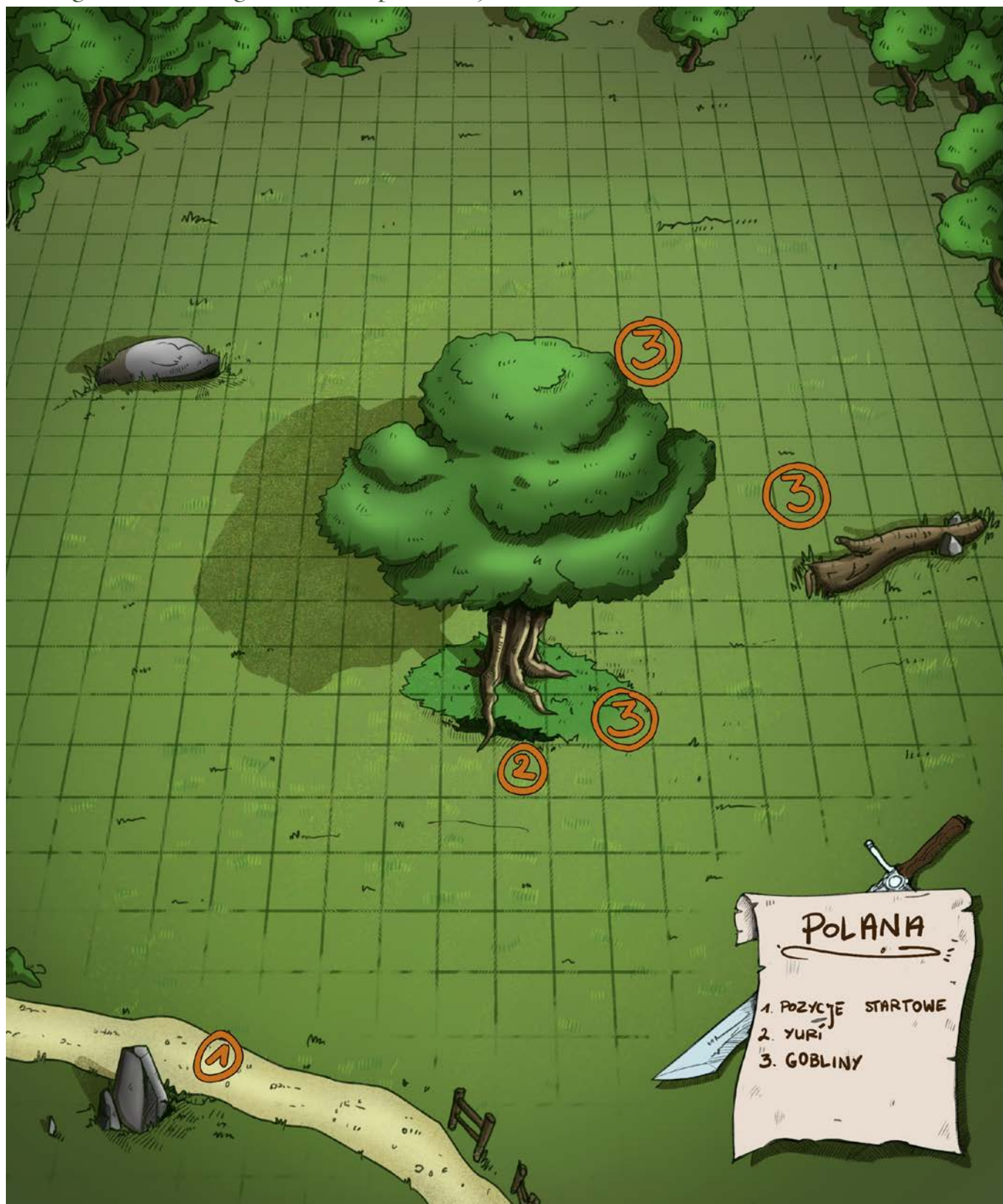
Walka finałowa

- gracze poinformowani o interaktywnych elementach obszaru (kandelabr, garniec)
- starcie z goblinami
- pojawienie się widma Bel'Quatha
- przeszukanie sali
- powrót i otrzymanie nagrody
- rozdzielenie punktów doświadczenia
- informacja zwrotna od graczy

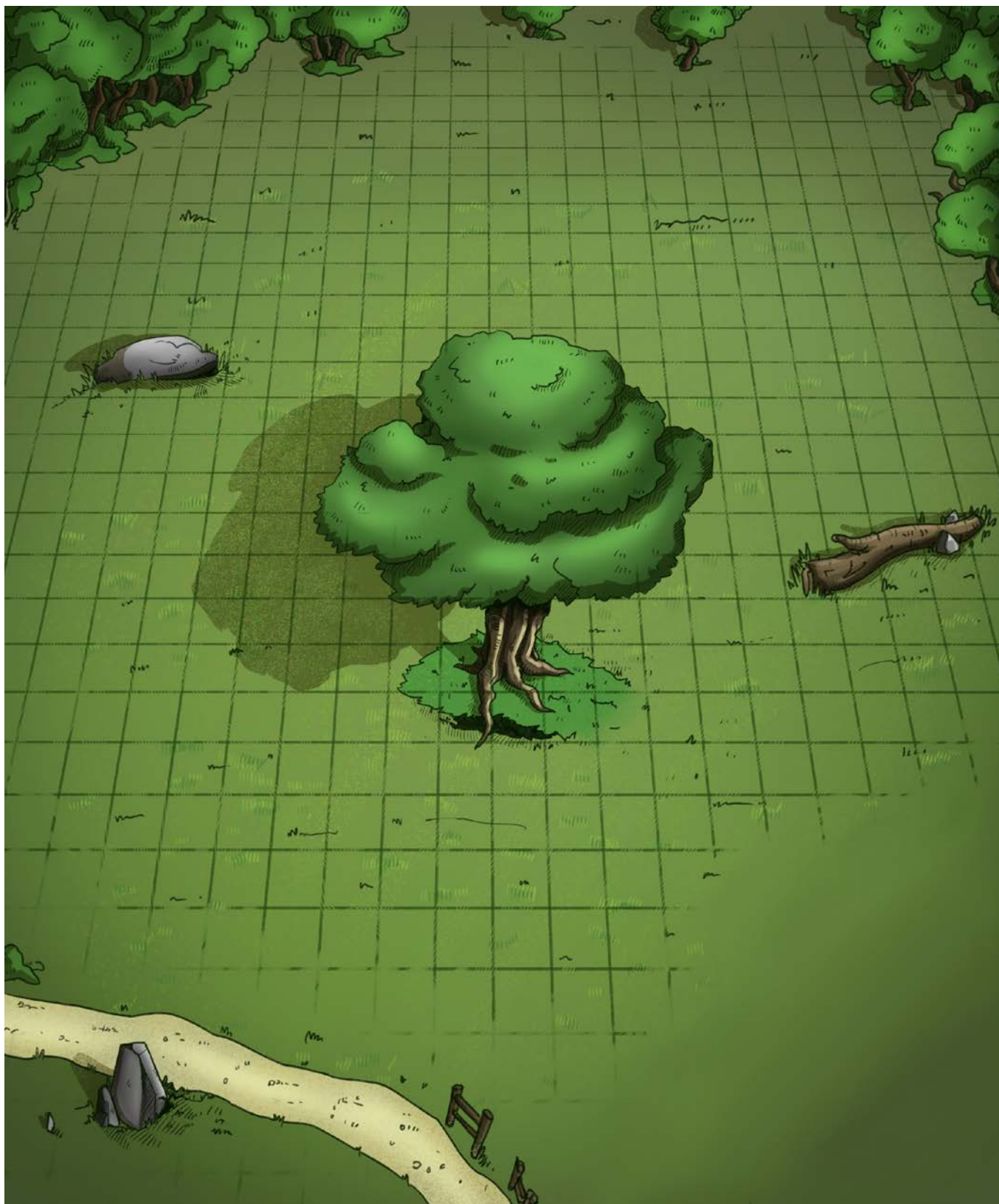
MAPY

Na następujących stronach znajdziesz mapy przydatne w czasie gry. Mapy przedstawione są w dwóch wersjach: dla Mistrza Podziemi i dla graczy (z wyjątkiem Starej Dąbrowy). Tych pierwszych nie pokazuj graczom, ponieważ zaznaczono na nich ukryte przejścia, pozycje potworów itp. Wszystkie wersje map znajdziesz w osobno dołączonych plikach.

MAPA 1: Polana. Walka rozgrywana w Scenie 1 (prolog). Zaznaczono pozycję Yuriego (drwala) i goblinów. 1 pole = 1,5 m



MAPA 1: Polana. Wersja dla graczy. 1 pole = 1,5 m



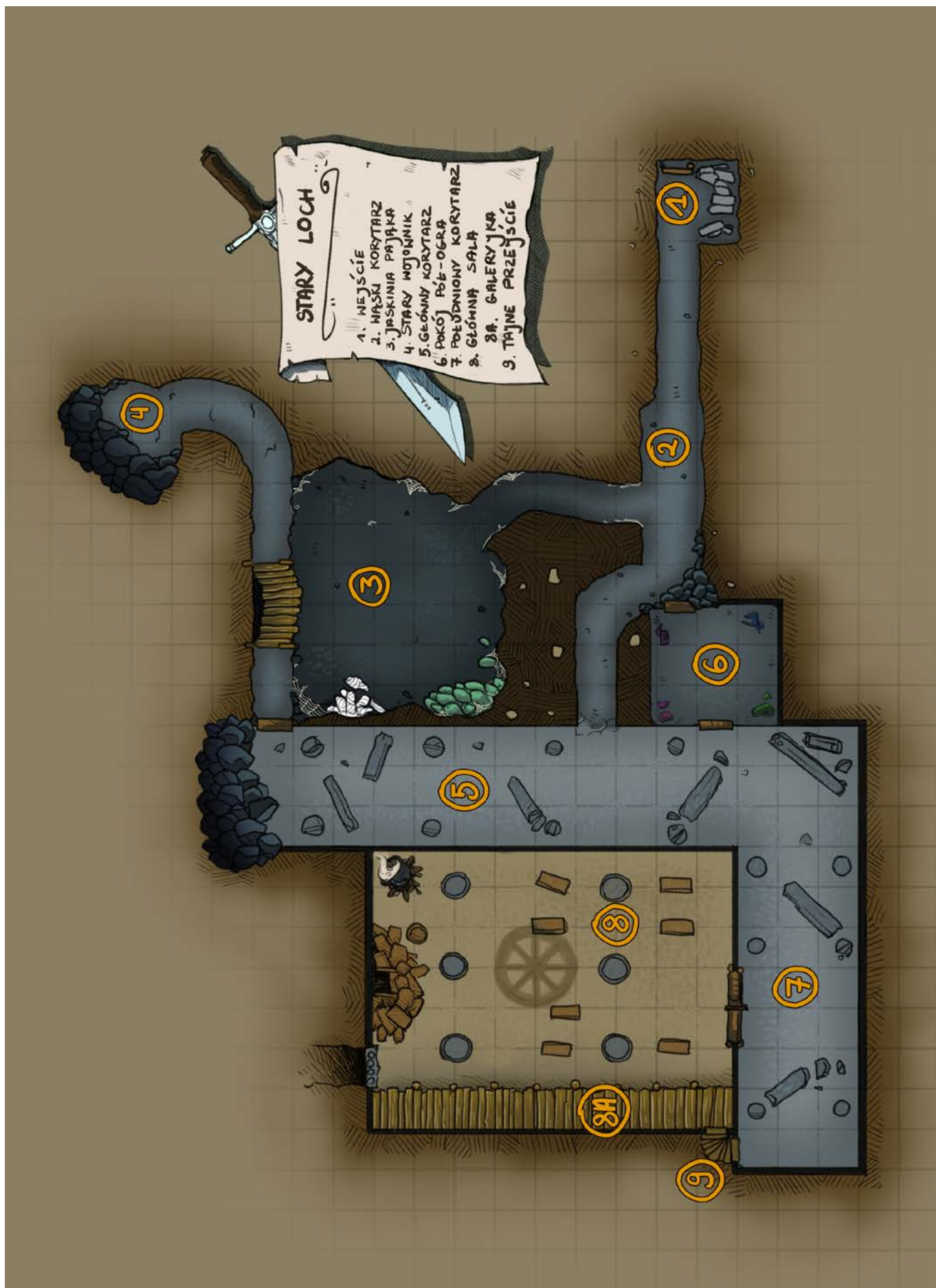
MAPA 2: Nowa przesieka. Walka rozgrywana w Scenie 4. Zaznaczono startowe pozycje goblinów (początkowo niewidocznych dla BG), szopę i kłody drewna. 1 pole = 1,5 m



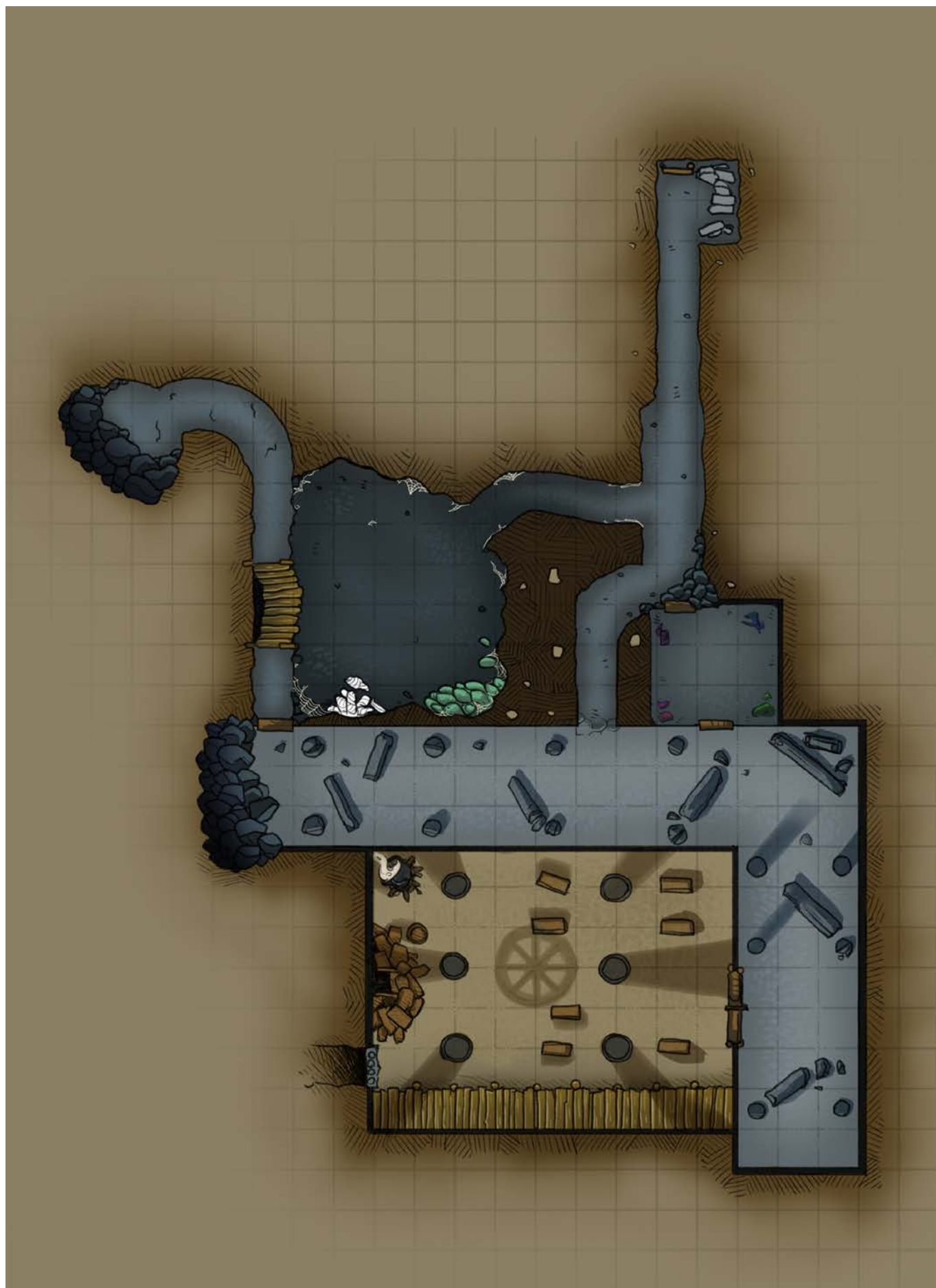
MAPA 2: Nowa przesieka. Wersja dla graczy. 1 pole = 1,5 m



Mapa 3: Stary Loch. Zaznaczono potwory i tajne przejścia. 1 pole = 1,5 m



Mapa 3: Stary Loch. Wersja dla graczy. 1 pole = 1,5 m



STATYSTYKI PRZECIWNİKÓW I BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH

Karty statystyk potworów i bohaterów niezależnych, których bohaterowie napotykają w przygodzie. Przedstawiono je w kolejności alfabetycznej. Możesz je także wyciąć i umieścić talię obok siebie. W czasie gry wyciągnij tylko te karty, które będą przydatne w danej scenie. Musisz też zdecydować, czy wolisz, by potwory zadawały stałe obrażenia (podane przed nawiasem przy obrażeniach), czy losować je po każdym udanym trafieniu.

Goblin (Sceny 1, 4,5)

Mały humanoid, neutralny zły

Klasa Pancerza 15 (lub 13 jeśli strzela)

PW 7

Szybkość: 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
-1	+2	+0	+0	-1	-1

Umiejętności: Skradanie się +6

Zmysły: Widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki: wspólny, goblinów

Wyzwanie: ¼ (50 PD)

Zwinna Ucieczka. W każdej rundzie goblin może użyć akcji dodatkowej, by wykonać Odstąpienie lub Ukryć się.

AKCJE

Szabla. *Atak wręcz bronią.* 1k20+4 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel.

Trafienie: 6 (1k6+2) obrażeń ciętych

Krótki łuk. *Atak dystansowy.* 1k20+4 by trafić, zasięg 24 m, jeden cel.

Trafienie: 6 (1k6+2) obrażeń kłutych

Gryf (Griffon, Scena 3)

Duża potworność, neutralny

Klasa Pancerza 12

PW 59

Szybkość: 9 m / 24 m lecąc

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+4	+2	+3	-4	+1	-1

Umiejętności: Percepcja +5

Zmysły: Widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 15

Wyzwanie: 2 (450 PD)

Bystry wzrok. Gryf wykonuje oparte na wzroku rzuty na percepcję z ułatwieniem.

AKCJE

Atak wielokrotny. Gryf wykonuje dwa ataki: jeden dziobem, drugi szponami.

Dziób. *Atak wręcz bronią.* 1k20+6 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 8 (1k8+4) obrażeń kłutych

Szpony. *Atak wręcz bronią.* 1k20+6 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 11 (2k6+4) obrażeń ciętych

Zębowyrywacz vel Zębich, Herszt Goblinów (Scena 5)

Mały humanoid, neutralny zły

Klasa Pancerza 17 (z tarczą)

PW 21

Szybkość: 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+0	+2	+0	+1	-1	+1

Umiejętności: Skradanie się +6

Zmysły: Widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki: wspólny, goblinów

Wyzwanie: 1 (200 PD)

Zwinna Ucieczka. W każdej rundzie goblin może użyć akcji dodatkowej, by wykonać Odstąpienie lub Ukryć się.

AKCJE

Atak wielokrotny. Zębich wykonuje dwa ataki na turę. Drugi atak jest utrudniony.

Szabla. *Atak wręcz bronią.* 1k20+4 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 5 (1k6+2) obrażeń ciętych

REAKCJE

Przekierowanie ataku. Jeśli istota, którą Zębich widzi, wyceluje w niego atak, Zębich może wybrać innego goblina w odległości do 1,5 m od niego. Oba gobliny zamieniają się miejscami i atak rozpatrywany jest przeciwko nowemu celowi

Skrzat (pixie) Lalalna (Scena 3)

Malutka fey, neutralna dobra

Klasa Pancerza 15

PW 1

Szybkość: Lot: 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
-4	+5	-1	+0	+2	+2

Umiejętności: Percepcja +4, Skradanie się +7

Zmysły: pasywna percepcja 14

Języki: elfi, leśny

Wyzwanie: ¼ (50 PD)

Odporność na magię. Ułatwienie w rzutach obronnych przeciw zaklęciom i efektom magicznym.

Wrodzone czarowanie. Lalalna rzuca czary oparte na Charyzmie (ST rzutu obronnego 12). Zna następujące zaklęcia:

Do woli: *sztuczki druidów/druidcraft* 1/dzień każde: *zamęt (confusion)*, *oplątanie (entangle)*, *sen (sleep)*, *rozproszenie magii (dispel)*, *polimorfia (polymorph)*, *wykrycie myśli (detect thoughts)*

AKCJE

Ulepszona niewidzialność. Lalalna staje się niewidzialna, tak jakby koncentrowała się na zaklęciu. Jej wyposażenie także znika.

Mieszkaniec Starej Dąbrowy (Plebejusz) (Commoner, Sceny 2, 3)

Średni humanoid, różne

Klasa Pancerza 10

PW 4

Szybkość: 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+0	+0	+0	+0	+0	+0

Umiejętności: Związana z zawodem +2

Zmysły: pasywna percepcja 10

Języki: wspólny

Wyzwanie: 0 (10 PD)

AKCJE

Pałka. *Atak wręcz bronią.* 1k20+0 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 2 (1k4) obrażeń obuchowych

Półogr Grug (half-ogre, Scena 5)

Duży gigant, neutralny zły

Klasa Pancerza 12

PW 30

Szybkość: 9 m

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+3	+0	+2	-2	-1	+0

Zmysły: Widzenie w ciemności 18m, pasywna percepcja 9

Wyzwanie: 1 (200 PD)

AKCJE

Topór bojowy. *Atak wręcz bronią.* 1k20+5 by trafić, zasięg 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 12 (2k8+3) lub 14 (2k10+3) jeśli trzyma dwuręcz obrażeń ciętych.

Rój Pająków (Scena 5)

Średni rój malutkich istot

Klasa Pancerza 12

PW 22

Szybkość: 7,5 m (5 pól)/wspinaczka 7,5 m

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
-4	+1	+0	-5	-2	-5

Odporność na obrażenia

obuchowe, sieczne, przebijające (tzn. połowa obrażeń tego typu)

Odporność na stany zauroczony, przerażony, sparaliżowany, skamieniały, przewrócony, ogłuszony, unieruchomiony

Zmysły: ślepowidzenie 3 m, pasywna percepcja 8

Języki: -

Wyzwanie: 1/2 (100 PD)

Rój. Rój może zajmować pole innej postaci i na odwrót. Przejdzie przez każdy otwór mieszczący pojedynczego członka roju. Nie może odzyskiwać PW ani dostać tymczasowych PW.

AKCJE

Ugryzienia. *Atak wręcz bronią.* 1k20+3 by trafić, strefa ataku 0 m, jeden cel na polu zajmowanym przez rój. *Trafienie:* 10 (4k4) obrażeń kłutych albo 5 (2k4) jeśli rój ma połowę lub mniej początkowych PW.

Strażnik ze Starej Dąbrowy (Scena 2)

Średni humanoid, dowolny charakter

Klasa Panczerza 15 (z tarczą)

PW 11

Szybkość: 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+1	+1	+1	+0	+0	+0

Umiejętności: Percepcja +2

Zmysły: pasywna percepcja 12

Języki: wspólny

Wyzwanie: 1/8 (25 PD)

AKCJE

Włócznia. Atak wręcz bronią. 1k20+3 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. Trafienie: 4 (1k6+1) obrażeń kłutych.

Szkielet (Scena 5)

Średni nieumarły, praworządny zły

Klasa Panczerza 13

PW 13

Szybkość: 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+0	+2	+2	-2	-1	-3

Podatność na obrażenia obuchowe (takie obrażenia liczą się podwójnie)

Niewrażliwość na obrażenia

trucizna

Odporność na stany wyczerpanie, zatrucie

Zmysły: Widzenie w ciemności 18 m, pasywna percepcja 9

Języki: te same, które znał za życia, ale nie mówi

Wyzwanie: ¼ (50 PD)

AKCJE

Krótki miecz. Atak wręcz bronią. 1k20+4 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. Trafienie: 5 (1k6+2) obrażeń kłutych

Krótki łuk. Atak dystansowy. 1k20+4 by trafić, zasięg 24 m, jeden cel. Trafienie: 6 (1k6+2) obrażeń kłutych

Yuri, drwal ze Starej Dąbrowy (thug Scena 1)

Średni humanoid, neutralny dobry

Klasa Panczerza 11

PW 32 (w Scenie 1 tylko 5)

Szybkość: 9 m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+2	+0	+2	+0	+0	+0

Umiejętności: Percepcja +2

Zmysły: pasywna percepcja 12

Języki: wspólny

Wyzwanie: 1/2 (100 PD)

AKCJE

Atak wielokrotny. Yuri może wykonać dwa ataki.

Topór. Atak wręcz bronią. 1k20+4 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. Trafienie: 7 (1k8+2) obrażeń ciętych.

Ogromny Pająk (Giant Spider Scena 5)

Duża bestia

Klasa Panczerza 14

PW 26

Szybkość: 9 m (6 pól) /

wspinaczka 9 m

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+2	+3	+1	-4	+0	-3

Umiejętności: Skradanie się +7

Zmysły: Ślepowidzenie 3m,

widzenie w ciemności 18m,

pasywna percepcja 10

Języki: -

Wyzwanie: 1 (200 PD)

Pajęcza wspinaczka. Pająk może się wspinać z normalną prędkościami po ścianach, a nawet chodzić po suficie, bez konieczności testowania cech.

Wyczucie sieci. Jeśli pająk ma kontakt z siecią, wyczuwa położenie innych istot mających kontakt z tą samą siecią.

Chodzący po sieci. Sieć nie zwalnia prędkości pająka.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią.* 1k20+5 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel.

Trafienie: 7 (1k8+2) obrażeń kłutych i cel musi wykonać rzut obronny Kondycji o ST 11. Jeśli się nie powiodł otrzymuje 9 (2k8) dalszych obrażeń od trucizny lub połowę jeśli test się udał. Jeśli trucizna obniży PW celu do 0, cel zamiast umierać jest sparaliżowany i zatruty przez godzinę, nawet jeśli odzyska PW

Sieć (odnowienie 5-6). *Atak dystansowy.* 1k20+5 by trafić, zasięg 9 m, jeden cel.

Trafienie: Cel jest unieruchomiony. Jako akcję, cel może wykonać test na Siłę o ST 12, zrywając więzy jeśli się uda. Sieć można też zaatakować (KP 10; PW 5; wrażliwość na ogień; niepodatność na obrażenia obuchowe, truciznę, psychiczne).

Wilk (wolf, Scena 3)

Średnia bestia

Klasa Panczerza 13

PW 11 (w scenie 3 tylko 1 PW)

Szybkość: 11 m (8 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+1	+2	+1	-4	+1	-2

Umiejętności: Percepcja +3,

Skradanie się +4

Zmysły: pasywna percepcja 13

Języki: -

Wyzwanie: 1/4 (50 PD)

Czuły słuch i węch. Ułatwienie do testów Mądrości (Percepcji) dotyczących słuchu i węchu

Grupowy atak. Jeśli w pobliżu wroga, którego atakuje wilk, znajduje się przynajmniej jeden sojusznik wilka, zwierzę wykonuje atak z ułatwieniem.

AKCJE

Ugryzienie. *Atak wręcz bronią.* 1k20+4 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 7 (2k4+2) obrażeń kłutych. Jeśli celem jest istota, musi wykonać rzut obronny na siłę o ST 11. Jeśli się nie udał, cel przewraca się.

Elenya Srebrnowłosa

Średni humanoid, praworządna dobra pół-elfka kapłanka (priest)

Klasa Panczerza 12

PW 27

Szybkość: 9m (6 pól)

Sił	Zrc	Kon	Int	Mdr	Cha
+0	+0	+1	+1	+3	+1

Umiejętności: Medycyna +7,

Perswazja +3, Religia +4

Zmysły: pasywna percepcja 13

Języki: wspólny, elfi

Wyzwanie: 2 (450 PD)

Czary. Elenya jest kapłanką na trzecim poziomie (rzut obronny przeciw jej czarom ST 13, +5 by trafić). Zwykle ma przygotowane następujące zaklęcia:

- Sztuczki: *światło, święty płomień, taumaturgia*
- 1. Poziom (3 komórki): *leczenie ran, sanktuarium*
- 2. Poziom (2 komórki): *mniejsze przywrócenie, duchowi strażnicy*

AKCJE

Laska. *Atak wręcz bronią.* 1k20+2 by trafić, strefa ataku 1,5 m, jeden cel. *Trafienie:* 2 (1k6) obrażeń obuchowych.

PRZYKŁADOWE POSTACIE

W tej części książki znajdziesz 12 gotowych do gry postaci. Jeśli nie macie czasu lub nie chcecie sami tworzyć postaci, wybierzcie po jednej dla każdego gracza. Klasyczna drużyna może składać się np. z wojownika, łowcy, maga i kapłana. Choć na kartach znajdziesz przykładowe imiona (wraz z płcią) i historie postaci, nic nie stoi na przeszkodzie, by gracze pozmieniali je wg. własnego uznania. Niech każdy rzuci 2k10. Wynik to startowe złoto (sztuki złota) bohatera. **Uwaga:** poniższe karty są nieco uproszczone w stosunku do pełnych kart postaci.

Oto krótkie podsumowanie mocnych i słabych cech każdej postaci. Zastanów się nad zakupem kart czarów (gdy będą dostępne w języku polskim). Niesamowicie ułatwiają życie graczom z klasami rzucającymi czary! Jeśli ich nie masz, a gracze wybrali postacie z czarami, poświęćcie chwilę na wypisanie właściwości zaklęć (można np. zrobić to w osobnym notatniku – księdze czarów!). Dzięki temu nie będzie przerw w grze, gdy nagle trzeba będzie sprawdzić, co dane zaklęcie robi.

1. **Krasnoludzki wojownik Torval** ma dużo Punktów Wytrzymałości i wysoką Klasę Pancerza. Porusza się jednak odrobinę wolniej niż inne postacie. Nie ma też daru przekonywania i zbyt dużej wiedzy o świecie i bardzo kiepsko się skrada. Wybierz Torvala, jeśli chcesz stać w pierwszej linii walki i skupiać na sobie uwagę przeciwnika!
2. **Elfia łowczyni Shirael** jest znakomitą łuczniczką. Znakomicie się skrada i jest dość spostrzegawcza – to idealny zwiadowca. Niestety, życie w dziczy sprawiło, że zna się na przekonywaniu czy zdobywaniu informacji. Graj Shirael jeśli chcesz razić wrogów z łuku i niezauważenie przekradać się obok wroga.
3. **Sathoris to drakon i zaklinacz.** Zna rozmaite czary, ale niestety mniej niż mag. Za to może ich użyć więcej razy na dzień no i zije ogniem. Dzięki smoczej skórze nie potrzebuje zbroi i jest całkiem niezły w interakcjach społecznych. Nie zna się zbyt dobrze na skradaniu i ma dość niewiele punktów wytrzymałości. Niestety, nie licząc sztuczek, może rzucić tylko dwa czary dziennie. Graj Sathorisem jeśli chcesz rzucać czary.
4. **Malrith to drakonka i paladynka.** Ma wysoką klasę pancerza, potrafi odrobinę leczyć magią, sprawnie włada mieczem. Kompletnie nie potrafi się skradać i w walce zwykle będzie zwykle działać gdzieś pod koniec rundy. Ma za to dar przekonywania i raz na jakiś czas potrafi zionąć strugą kwasu. Malrith to dobry wybór dla osób, które chcą walczyć na pierwszej linii, ale lubią mieć dostęp do różnych magicznych zdolności.
5. **Druid o imieniu Kovacz jest gnomem.** Świetnie czuje się w dziczy i ma dostęp do wielu czarów, musi jednak wybrać, które przygotowuje danego dnia. W dodatku na początku, nie licząc sztuczek, może rzucić tylko dwa dziennie. Jako gnom jest też dość odporny na niektóre zaklęcia. Porusza się jednak nieco wolniej od innych i jest przeciętny w walce wręcz. Graj Kovaczem jeśli chcesz rzucać czary, cenić przyrodę i pełnić rolę wsparcia drużyny.
6. **Adorellaral to elf wysokiego rodu i początkujący mag.** W jego magicznej księdze znajdziesz wiele czarów, ale każdego dnia musisz zdecydować, które przygotowujesz. Jak wszystkie klasy mające dostęp do magii, możesz rzucić tylko dwa dziennie (nie licząc sztuczek). Posiadasz też ogromną wiedzę na różne tematy i szybko kojarzysz fakty (umiejętność Śledztwo). Musisz jednak na siebie uważać: masz stosunkowo niewiele

punktów wytrzymałości, jeśli nie zabezpieczysz się magią – łatwo cię trafić i raczej trzymaj się w drugiej albo i trzeciej linii. Wybierz Adorellarala jeśli chcesz mieć postać z księgą zaklęć, rzucać czary i stawać się coraz potężniejszy.

7. **Pół-elfka Bastiana** jest utalentowaną **bardką**. Zna kilka zaklęć, ale zna się też na ludziach. Potrafi negocjować, oszukiwać, no i pięknie śpiewa i gra. Dzięki tym umiejętnościom może wynegocjuje niższe ceny w sklepie? Jej śpiew inspiruje pozostałych członków drużyny, dzięki czemu będą lepiej walczyć, lub uskoką przed pułapką. W czasie walki powinna raczej trzymać się z tyłu: ma niewiele punktów wytrzymałości i łatwo ją trafić. Wybierz Bastianę, jeśli chcesz odgrywać postać, która wzbudza sympatię innych i wspiera drużynę z drugiej linii.
8. **Dao** jest wyszkolonym w **sztukach walki półorkiem**. Jest szybki i zwinny, potrafi wyprowadzić dwa ataki w rundzie. Ale dość łatwo go trafić i w walce powinien polegać na mobilności. Jako półork zadaje mocniejsze trafienia krytyczne i raz na jakiś czas może zignorować cios, który by go powalił. Graj Dao jeśli lubisz sztuki walki, akrobatyczne ataki i uniwersalność.
9. **Tiktok to niziołek o szemranej przeszłości**. Ten łotrzyk jest spostrzegawczy, świetnie się skrada i rozbraja pułapki. Potrafi też zadać dodatkowe obrażenia. Jednak ma stosunkowo niewiele punktów wytrzymałości i nie nosi ciężkiej zbroi – jej Klasa Panczerza jest przeciętna. Wybierz Tiktok jeśli chcesz się przekradać, atakować z zaskoczenia i rozbrajać pułapki.
10. **Syddda** to kobieta należąca do **barbarzyńskich** ludów północy. Zadaje ogromne obrażenia, jest bardzo silna i potrafi wpaść w szal bojowy, w czasie którego ignoruje część otrzymanych ran. Nie nosi ciężkiej zbroi i jej Klasa Panczerza jest średnia, co nadrabia dużą ilością punktów wytrzymałości. Nie ma zbyt dużej wiedzy o świecie, ale nieźle się skrada. Graj Syddą jeśli chcesz z okrzykiem rzucać się na wrogów i rozbijać ich w puch!
11. **Lars jest kapłanem boga światła i dobra**. Ten człowiek może walczyć w pierwszej linii, a w razie potrzeby jego czary uleczą rannych towarzyszy. Nie licząc sztuczek, może niestety rzucić tylko dwa dziennie, a każdego ranka musi wybrać, które czary przygotuje na dany dzień. Choć jest niezgrabny, to obdarzony jest znakomitą intuicją i jest całkiem spostrzegawczy. Graj Larsem jeśli chcesz leczyć towarzyszy, cieszyć się szacunkiem napotkanych postaci, ale także walczyć w zwarciu.
12. **Deidre jest diabelstwem** i sporo osób jej nie ufa. Być może wyczuwają, że zawarła pakt z potężną istotą, która **obdarzyła ją czarnoksiężskimi mocami**. Deidre zna bardzo mało czarów, które szybko się ‘zużywają’ ale też szybko je odzyskuje. Potrafi zwiększyć swoją żywotność zadając obrażenia wrogom. Ma dość sporo punktów wytrzymałości, ale raczej nie nadaje się do walki w zwarciu. Jest też znakomitą kłamczuchą. Graj Deidre jeśli chcesz władać mrocznymi mocami i trochę czarować.

ILUSTRACJA POSTACI

IMIĘ: _____ POCHODZENIE: _____

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: _____

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW) _____ MAX: _____

AKTUALNE: _____ KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: _____

KLASA PANCERZA (KP)	INICJATYWA	SZYBKOŚĆ METRY: _____ POLA: _____
PREMIA Z BIEGŁOŚCI:	INSPIRACJA	RZUTY PRZECIWIW ŚMIERCI UDANE _____ NIEUDANE _____

PASYWNA PERCEPCJA: _____ WIDZENIE W CIEMNOŚCI T/N _____

SILA	ZRĘCZNOŚĆ	KONDYCJA	INTELIGENCJA	MĄDROŚĆ	CHARYZMA

AKROBATYKA (ZRC):	PERCEPCJA (MDR):	WIEDZA TAJEMNA (INT):
ATLETYKA (SIL):	PERSWAZJA (CHA):	WYSTĘPY (CHA):
HISTORIA (INT):	PRZYRODA (INT):	ZASTRASZANIE (CHA):
INTUCJA (MDR):	RELIGIA (INT):	ZWINNE DŁONIE (ZRC):
MEDYCYNA (MDR):	SKRADANIE SIĘ (ZRC):	NARZĘDZIA:
OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR):	SZTUKA PRZETRWANIA (MDR):	NARZĘDZIA:
OSZUSTWO (CHA):	ŚLEDZTWO (INT):	JĘZYKI:

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

HISTORIA POSTACI:

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

RZUT OBRONNY:

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU:

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Adorellaral* POCHODZENIE: *Mędrzec*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Mag, Elf, Poziom 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW) MAX: 8

AKTUALNE: KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k6*

KLASA PANCERZA (KP)

12 (15 z czarem)

INICJATYWA

+2

SZYBKOŚĆ

METRY: 9 POLA: 6

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: 11

WIDZENIE W CIEMNOŚCI T/Ń 18 m

SILA

10

+0

RZUT OBRONNY

+0

ZRĘCZNOŚĆ

14

+2

RZUT OBRONNY

+2

KONDYCJA

14

+2

RZUT OBRONNY

+2

INTELIGENCJA

16

+3

RZUT OBRONNY

+5

MĄDROŚĆ

13

+1

RZUT OBRONNY

+3

CHARYZMA

8

-1

RZUT OBRONNY

-1

AKROBATYKA (ZRC): +2

ATLETYKA (SIL): +0

HISTORIA (INT): +5

INTUCJA (MDR): +1

MEDYCYNĄ (MDR): +1

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): +1

OSZUSTWO (CHA): -1

PERCEPCJA (MDR): +3

PERSWAZJA (CHA): -1

PRZYRODA (INT): +3

RELIGIA (INT): +5

SKRADANIE SIĘ (ZRC): +2

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): +1

ŚLEDZTWO (INT): +5

WIEDZA TAJEMNA (INT): +5

WYSTĘPY (CHA): -1

ZASTRASZANIE (CHA): -1

ZWINNE DŁONIE (ZRC): +2

NARZĘDZIA:

NARZĘDZIA:

JĘZYKI: *Wspólny, elficki, niebiański, smoczy, goblinów*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Krótki łuk</i>	<i>1k20+2</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+2 przebijające</i>
<i>Laska</i>	<i>1k20+2</i>	<i>Dwie ręce</i>	<i>1k8+2 obuchowe</i>
<i>Ognisty pocisk</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Sztuczka</i>	<i>1k10 od ognia</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Magiczny sen nie może cię uspić. Ułatwienie do rzutów obronnych przeciw zauroczeniu

Elficki trans: zamiast spać medytujesz 4 godziny dziennie. Ma to taki sam efekt jak 8 godzin odpoczynku dla np. ludzi, ale nie liczy się jako Długi Odpoczynek (ten wymaga 8 godzin).

Odzyskanie mocy: Raz dziennie po krótkim odpoczynku możesz wybrać zużyte komórki czarów i odzyskać je (1 komórka na poziom postaci – czyli na pierwszym poziomie jedna).

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Laska, plecak, księga czarów, buteleczka atramentu, pióro, pergamin, woreczek z piaskiem, mały nóż,

HISTORIA POSTACI:

Adorellaral uważa, że sporo wie. Tak, jest takim trochę typowym zadufanym w siebie elfem, co to zjadł wszystkie rozumy. Ale jego wiedza faktycznie jest ogromna! A moc magiczna coraz większa. Niedawno badał sprawę tajemniczej, potężnej burzy, która przeszła nad regionem. Burzy, od której zwariowały wszystkie delikatne urzędnicy w Akademii Magii. Niestety, dokumenty ani przyrzędy nie były w stanie wyjaśnić natury tego zjawiska. Choć nie przepada za podróżami (można się pobrudzić), postanowił więc wyruszyć w drogę i sprawdzić na własne oczy, co się wydarzyło w Zielonym Borze.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

Inteligencja

RZUT OBRONNY: 13

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU: +5

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

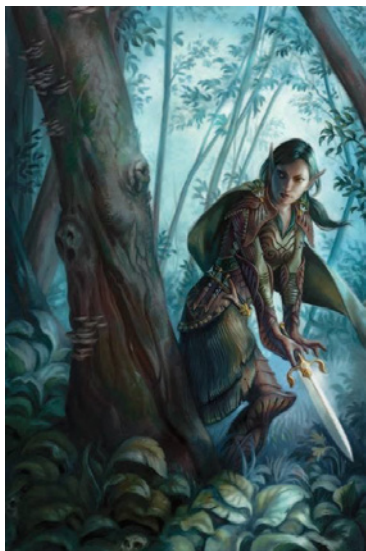
1. Ognisty Pocisk 1 akcja 36 m zasięg 1k20+5 trafienie 1k10 obrażeń
2. Wiadomość 1 akcja 36 m zasięg 1 runda trwanie
3. Ręka maga 1 akcja 9 m zasięg 1 minuta trwanie
4. Światło 1 akcja dotyk/6 m kula 1 godzina

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

Czary pierwszego poziomu – 2 komórki na długi odpoczynek (raz dziennie jedną z nich możesz odzyskać po krótkim odpoczynku). Na dany dzień możesz przygotować 4 zaklęcia (postaw krzyżyk lub zakresł kółkiem poniżej)!

1. Płonące dłonie 1 akcja rzut obronny/półowa obrażeń stożek 4,5m 3k6 obrażeń rzeczy
2. Przebranie siebie 1 akcja opis w podręczniku czas trwania 1 godzina
3. Zbroja Maga 1 akcja +4 do KP czas trwania 8 godzin
4. Magiczny Pocisk 1 akcja 36 m zasięg 3 pociski, każdy zadaje 1k4+1 obrażeń
5. Tłuszcz 1 akcja 18 m zasięg/3 m kwadrat Rzut obr. Zręczność 13, 1 minuta trwanie
6. Sen 1 akcja 27 m zasięg/6 m kula usypia 5k8 PW celów, 1 minuta
7. Fałszywe Życie 1 akcja na siebie 1k4+4 tymczasowe PW na 1 godzinę

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Bastiana*

POCHODZENIE: *Szlachcianka*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Bard, Półelf, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: 9

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k8*

KLASA PANCERZA (KP)

14

INICJATYWA

+2

SZYBKOŚĆ

METRY: 9 POLA: 6

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: 12

WIDZENIE W CIEMNOŚCI T/Ń 18 m

SILA

8

-1

RZUT OBRONNY

-1

ZRĘCZNOŚĆ

15

+2

RZUT OBRONNY

+4

KONDYCJA

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

INTELIGENCJA

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

MĄDROŚĆ

10

+0

RZUT OBRONNY

+0

CHARYZMA

17

+3

RZUT OBRONNY

+5

AKROBATYKA (ZRC): +2

PERCEPCJA (MDR): +2

WIEDZA TAJEMNA (INT): +1

ATLETYKA (SIL): -1

PERSWAŻJA (CHA): +5

WYSTĘPY (CHA): +5

HISTORIA (INT): +3

PRZYRODA (INT): +1

ZASTRASZANIE (CHA): +5

INTUCJA (MDR): +0

RELIGIA (INT): +1

ZWINNE DŁONIE (ZRC): +2

MEDYCYNĄ (MDR): +0

SKRADANIE SIĘ (ZRC): +2

NARZĘDZIA:

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): +0

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): +0

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): +5

ŚLEDZTWO (INT): +3

JĘZYKI: *Wspólny, elficki, goblinów, orków*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Rapier</i>	<i>1k20+4</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k8+2 przebijające</i>
<i>Kusza</i>	<i>1k20+4</i>	<i>Dwie ręce</i>	<i>1k6+4 przebijające zasięg 24 m</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Magiczny sen nie może cię uspić. Ułatwienie do rzutów obronnych przeciw zauroczeniu

Potrafisz grać na bębnach, flecie, lutni

Inspiracja: jako akcję dodatkową inspirujesz istotę w 24m od ciebie (musi cię słyszeć, nie możesz inspirować siebie). Otrzymuje ona kostkę inspiracji (1k6). W ciągu następnych 10 minut może ona zużyć tę kostkę przy pojedynczym teście cechy, ataku, lub rzucie obronnym. Można ją dorzucić już po rzucie standardową k20, ale zanim będzie wiadomo, czy test się powiódł. Czyli zamiast rzucać 1k20 rzuca 1k20+1k6, dzięki czemu ma większe szanse na sukces. Na razie masz 3 takie kostki do przydzielenia. Odzyskujesz je po długim odpoczynku.

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Skórzana zbroja, rapier, sztylet, plecak, materac, piękne ubranie podróżne, świeczka, zapasy na 1 dzień, bukłak, Flet, pierścień z herbem, 15 sztuk złota (dodatkowo do losowanego na początku).

HISTORIA POSTACI:

-Tak? To ja wam pokażę, że was nie potrzebuję! - wrzasnęła Bastiana wychodząc ze swego kąpiącego od złota palacu. Nie chciała być wydana za mąż za wskazanego przez ojca szlachetkę, którego nawet nie знаła. Jej pasją była muzyka i marzyła o występach. Ruszyła w świat. Z początku nieco zagubiona, szybko odkryła, że wędrowanie z miejsca na miejsce, poznawanie nowych miejsc i ludzi to fascynująca i inspirująca przygoda. Spędziła kilka szalonych lat w szkole dla bardów, skąd musiała szybko zmykać, gdy nastane przez ojca zbiry chciały ją zmusić do powrotu. Tak trafiła do Zielonego Boru, gdzie ma nadzieję zaszyć się w jakiejś małej osadzie i przeczekać kłopoty. No, chyba, że znajdzie inne kłopoty i inspirację do kolejnej pieśni.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

Charyzma

RZUT OBRONNY: 13

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU: +5

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

1. *Pomniejsza iluzja* 1 akcja 9 m zasięg 1 minuta trwanie
2. *Zjadliwe szyderstwo* 1 akcja 9 m zasięg rzut obronny MDR

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

Czary pierwszego poziomu—2 komórki na długi odpoczynek

1. *Zauroczenie osoby* 1 akcja 9 m zasięg 1 godzina trwanie rzut obronny MDR ST 13
2. *Fala gromu* 1 akcja na siebie/4,5 m sześcian rzut obronny KON ST 13
3. *Ohydny śmiech* 1 akcja 9 m zasięg 1 minuta trwanie rzut obronny MDR ST 13
4. *Milczący obraz* 1 akcja 18 m/4,5 m sześcian 10 minut

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Dao*

POCHODZENIE: *Mędrzec*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Mnich, Półork, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: 9

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k8*

KLASA PANCERZA (KP)

14

INICJATYWA

+2

SZYBKOŚĆ

METRY: *9*

POLA: *6*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIWI ŚMIERCI

UDANE

NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *12*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI T/Ń *18 m*

SILA

12

+1

RZUT OBRONNY

+3

ZRĘCZNOŚĆ

14

+2

RZUT OBRONNY

+4

KONDYCJA

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

INTELIGENCJA

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

MĄDROŚĆ

15

+3

RZUT OBRONNY

+2

CHARYZMA

8

-1

RZUT OBRONNY

-1

AKROBATYKA (ZRC): *+4*

PERCEPCJA (MDR): *+2*

WIEDZA TAJEMNA (INT): *+3*

ATLETYKA (SIL): *+3*

PERSWAZJA (CHA): *-1*

WYSTĘPY (CHA): *-1*

HISTORIA (INT): *+3*

PRZYRODA (INT): *+1*

ZASTRASZANIE (CHA): *+1*

INTUCJA (MDR): *+2*

RELIGIA (INT): *+1*

ZWINNE DŁONIE (ZRC): *+2*

MEDYCYNA (MDR): *+2*

SKRADANIE SIĘ (ZRC): *+2*

NARZĘDZIA: *do gotowania +4*

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): *+2*

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): *+2*

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): *-1*

ŚLEDZTWO (INT): *+1*

JĘZYKI: *Wspólny, elficki, pierwotny, orków*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Strzałka</i>	<i>1k20+4</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k4+2 przebijające</i>
<i>Długi kij</i>	<i>1k20+4</i>	<i>Dwie ręce</i>	<i>1k8+2 obuchowe</i>
<i>Bez broni</i>	<i>1k20+4</i>	<i>Jedna</i>	<i>1k4+2 obuchowe</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Bez pancerza i tarczy twoje KP= $10+$ modyfikator ze ZRC + modyfikator z MDR

Sztuki walki: zadajesz większe obrażenia pięścią lub nogą. Jeśli w swojej turze używasz akcji ataku (np. Kijem), jako akcję dodatkową możesz wykonać jeden dodatkowy atak bez broni

Kiedy twoje PW spadną do 0, ale żyjesz, zamiast paść nieprzytomny odzyskujesz 1 PW. Zdolność regeneruje się po długim odpoczynku.

Wściekle ataki: jeśli trafisz atakiem krytycznym (rzucając 20 na kostce wykonując atak), rzuc jedną kostką obrażeń jeszcze raz i dodaj do całkowitego wyniku obrażeń. Pamiętaj, że ataki krytyczne podwajają ilość kostek obrażeń. Czyli np.: Jeśli trafisz krytycznie kijem, zadasz 2k8 (standardowe trafienie krytyczne) + 1k8 (ta zdolność) + 2 (modyfikator ze zręczności) obrażeń.

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Kij, strzaki, plecak, łom, młotek, pochodnia, krzesiwo, zapasy na 1 dzień, buklak, lina (11 m)

HISTORIA POSTACI:

Przygarnięty za młodu przez mnichów Starego Zakonu, Dao większość życia spędził w klasztorze, ciężko trenując i zgłębiając nauki mistrzów. W końcu zdał swój ostatni test: był gotowy do Wędrówki Wojownika. To tradycyjna wyprawa, którą podejmują młodzi mnisi, by sprawdzić swe umiejętności, zmierzyć się z prawdziwymi przeciwnikami i wyzwaniem. Ale przede wszystkim, w czasie tej wyprawy mają odnaleźć siebie. Dao nie do końca rozumie o co chodzi z szukaniem siebie, ale z podziwem ogląda wielki świat, dotąd widziany tylko z murów klasztoru. I zawsze ciekawi go, co znajdzie za kolejną górą.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

RZUT OBRONNY:

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU:

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Deidre*

POCHODZENIE: *Szpieg*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Czarownica, Diabelstwo, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: 10

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k8*

KLASA PANCERZA (KP)

14

INICJATYWA

+1

SZYBKOŚĆ

METRY: 9 POLA: 6

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIWIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: 9

WIDZENIE W CIEMNOŚCI T/Ń 18 m

SILA

12

+1

RZUT OBRONNY +1

ZRĘCZNOŚĆ

13

+1

RZUT OBRONNY +1

KONDYCJA

14

+2

RZUT OBRONNY +2

INTELIGENCJA

11

+0

RZUT OBRONNY +0

MĄDROŚĆ

8

-1

RZUT OBRONNY +1

CHARYZMA

17

+3

RZUT OBRONNY +5

AKROBATYKA (ZRC): +1

PERCEPCJA (MDR): -1

WIEDZA TAJEMNA (INT): +2

ATLETYKA (SIL): +1

PERSWAZJA (CHA): +3

WYSTĘPY (CHA): +3

HISTORIA (INT): +0

PRZYRODA (INT): +0

ZASTRASZANIE (CHA): +3

INTUCJA (MDR): -1

RELIGIA (INT): +0

ZWINNE DŁONIE (ZRC): +2

MEDYCYNA (MDR): -1

SKRADANIE SIĘ (ZRC): +3

NARZĘDZIA: *złodziejskie +3*

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): -1

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): -1

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): +5

ŚLEDZTWO (INT): +2

JĘZYKI: *Wspólny, piekielny*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Lekka kusza</i>	<i>1k20+1</i>		<i>1k8-1 przebijające</i>
<i>Bulawa</i>	<i>1k20+4</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+2 obuchowe</i>
<i>Nieziemskie uderzenie</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Sztuczka</i>	<i>1k10 od energii, zasięg 36 m</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Błogosławieństwo mrocznych sił: gdy w wyniku twojego ataku PW przeciwnika spadną do 0, zyskujesz 4 tymczasowe PW. Tymczasowe PW nie kumulują się ze sobą!

Odporność na ogień: otrzymujesz połowę obrażeń od ognia

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Skórzana zbroja, lekka kusza, bulawa, woreczek ze składnikami do czarów, pelcak, łom, młotek, pochodnia, krzesiwo, buklak, zapasy na 1 dzień, lina (11 m)

HISTORIA POSTACI:

Deidre popełniła błąd. Tak, jest diabelstwem. Zdobyć zaufanie innych nie było łatwe. Dużo łatwiej było natomiast dać się zwieść wewnętrzznemu głosowi, który namawiał ją do pójścia krok dalej. Odnalazła swego ojca – potężną istotę z innego wymiaru – i weszła z nim w układ. Otrzymała od niego potężne magiczne moce, a w zamian udowodniła mu, że jest godna nazywać się jego córką. To był błąd. Ojciec przestał się nią interesować, a ona odkryła, że w sumie nie zależy jej na imponowaniu nikomu. Ale raz podpisanego paktu nie da się od tak złamać... Próbuje więc robić na odwrót – wykorzystuje swe moce, by zwalczać zło. Być może wtedy odzyska swoją duszę.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

Charyzma

RZUT OBRONNY: 13

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU: +5

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

1. *Nieziemskie uderzenie* 1 akcja zasięg 36 m 1k20+5 by trafic, 1k10 obrażeń od energii
2. *Trujący rozprysk* 1 akcja zasięg 3 m rzut obronny KND ST13, 1k12 obrażeń
3. *Taumaturgia* 1 akcja zasięg 9 m czas 1 minuta

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

Czary pierwszego poziomu: 1 komórka. Odzyskujesz ją po krótkim lub długim odpoczynku.

1. *Piekielna reprimanda* 1 reakcja (gdy otrzymasz obrażenia) zasięg 18 m rzut obronny ZRC
2. *Błyskawiczny odwrót* 1 akcja dodatkowa na siebie trwa: 10 minut

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Kovacz*

POCHODZENIE: *Bohater ludu*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Druid, Gnom (Kam.), Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: *10*

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k8*

KLASA PANCERZA (KP)

14 (z tarczą)

INICJATYWA

+1

SZYBKOŚĆ

METRY: *7,5* POLA: *5*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIWIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *12*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI T/Ń *18 m*

SILA

10

+0

RZUT OBRONNY

+0

ZRĘCZNOŚĆ

12

+1

RZUT OBRONNY

+1

KONDYCJA

15

+2

RZUT OBRONNY

+2

INTELIGENCJA

10

+0

RZUT OBRONNY

+2

MĄDROŚĆ

15

+2

RZUT OBRONNY

+4

CHARYZMA

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

AKROBATYKA (ZRC): *+1*

PERCEPCJA (MDR): *+5*

WIEDZA TAJEMNA (INT): *+0*

ATLETYKA (SIL): *+0*

PERSWAZJA (CHA): *+1*

WYSTĘPY (CHA): *+1*

HISTORIA (INT): *+0*

PRZYRODA (INT): *+2*

ZASTRASZANIE (CHA): *+1*

INTUCJA (MDR): *+2*

RELIGIA (INT): *+0*

ZWINNE DŁONIE (ZRC): *+1*

MEDYCYNĄ (MDR): *+4*

SKRADANIE SIĘ (ZRC): *+1*

NARZĘDZIA: *majsterkowicz +2*

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): *+4*

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): *+4*

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): *+1*

ŚLEDZTWO (INT): *+0*

JĘZYKI: *Wspólny, druidyczny, gnomi*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Sejmitar</i>	<i>1k20+3</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+1 cięte</i>
<i>Magiczny kamień</i>	<i>1k20+4</i>	<i>Sztuczka</i>	<i>1k6+2 obuchowe, czas trwania 1 minuta</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Gnomi spryt. Masz ułatwienie w rzutach obronnych przeciw magii, opartych na Mądrości, Inteligencji lub Charyzmie.

Mądrość wynalazcy. Za każdym razem, gdy wykonujesz test inteligencji (Historia) odnoszący się do magicznych przedmiotów, obiektów alchemicznych lub technologicznych możesz dodać podwójną premię z biegłości.

Majsterkowicz. Za pomocą narzędzi majsterkowicza potrafisz wytworzyć małe urządzenia mechaniczne (zabawka, pozytywka, skrzyszczak ognia)

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Zbroja skórzana, tarcza, sejmitar, plecak, koc, świeczka, gałązka jemioli, zapasy na 1 dzień, buklak, lina, łopata, garnek, narzędzia majsterkowicza, luźne części mechaniczne (wystarczą na 3 urządzenia)

HISTORIA POSTACI:

Gnomy skalne uwielbiają magię i mechaniczne urządzenia. Ale nie Kovacz. Od zgiełku urządzeń czy studiowania ksiąg zawsze bardziej wolał dziką przyrodę. Tajemnicze, splątane rośliny, starodawne drzewa... I oczywiście, zwierzęta. Coraz więcej czasu spędzał poza domem, aż rodzina – która go bardzo kocha – wreszcie się zlitowała i wysłała go na nauki do druidów. Tam otworzył się na moc płynącą ze świata natury i nauczył nią władać. Teraz podąża do Zielonego Boru, bo w szumie wiatru w listowiu usłyszał wołanie o pomoc. Cały las cierpi! A tego Kovacz nie może zignorować.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

Mądrość

RZUT OBRONNY: **12**

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU: **+4**

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

1. *Druidzkie Sztuczki* 1 akcja 9 m efekt natychmiastowy
2. *Magiczny Kamień* 1 akcja dodatkowa czas trwania 1 minuta

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

Czary pierwszego poziomu: 2 komórki na dzień. Jako druid masz dostęp do **WSZYSTKICH** czarów druidycznych pierwszego poziomu. Każdego dnia (po każdym długim odpoczynku) musisz zdecydować, które czary przygotowujesz do rzucenia. Możesz przygotować 3 czary. Poniżej podane są przykładowe przygotowane czary.

1. *Dobre Jagody* 1 akcja dotyk tworzy 10 jagód, każda leczy 1PW. Ich moc znika po 24h.
2. *Oplątanie* 1 akcja 27 m czas: koncentracja, do 1 minuty. Kwadrat 6 m. Rzut obr. SIŁ ST 12 lub Unieruchomiony
3. *Rozmowa ze Zwierzętami* 1 akcja na siebie czas trwania 10 minut

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Lars*

POCHODZENIE: *Akolita*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Kleryk, Człowiek, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: *10*

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k8*

KLASA PANCERZA (KP)

17 (z tarczą)

INICJATYWA

-1

SZYBKOŚĆ

METRY: *9*

POLA: *6*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI

UDANE

NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *15*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI \neq /N

SILA

14

+2

RZUT
OBRONNY

+2

ZRĘCZNOŚĆ

9

-1

RZUT
OBRONNY

-1

KONDYCJA

15

+2

RZUT
OBRONNY

+2

INTELIGENCJA

11

+0

RZUT
OBRONNY

+0

MĄDROŚĆ

16

+3

RZUT
OBRONNY

+5

CHARYZMA

13

+1

RZUT
OBRONNY

+3

AKROBATYKA (ZRC): *-1*

PERCEPCJA (MDR): *+5*

WIEDZA TAJEMNA (INT): *+0*

ATLETYKA (SIL): *+2*

PERSWAZJA (CHA): *+1*

WYSTĘPY (CHA): *+3*

HISTORIA (INT): *+0*

PRZYRODA (INT): *+0*

ZASTRASZANIE (CHA): *+1*

INTUCJA (MDR): *+5*

RELIGIA (INT): *+2*

ZWINNE DŁONIE (ZRC): *-1*

MEDYCYNĄ (MDR): *+5*

SKRADANIE SIĘ (ZRC): *-1*

NARZĘDZIA:

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): *+3*

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): *+3*

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): *+1*

ŚLEDZTWO (INT): *+0*

JĘZYKI: *Niebiański, wspólny, smoczy, krasnoludzki*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Lekka kusza</i>	<i>1k20+1</i>		<i>1k8-1 przebijające</i>
<i>Buława</i>	<i>1k20+4</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+2 obuchowe</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Akolita Życia (Domena życia): jeśli zużywasz komórkę czaru poziomu pierwszego lub wyższą aby przywrócić Punkty Wytrzymałości (np. rzucasz czar leczenie ran), leczysz dodatkowe punkty wytrzymałości (PW) w ilości 2+poziom czaru

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Zbroja luskowa (ciężka), tarcza, bulawa, lekka kusza i belty, plecak, koc, świeczka, znak boga, puszka na ofiary, kadzidla, kadzielnica, szaty kapłańskie, zapasy na 1 dzień, buklak

HISTORIA POSTACI:

Świątynia Lathandera, boga światła i dobra, w której służył Lars została zaatakowana przez siły piekielne. W ostatniej chwili, by ochronić okalające świątynię miasto (w którym mieszka rodzina Larsa), najwyżsi kapłani rzucili potężne zaklęcie, które zamknęło kościół i hordy potworów za migotliwą barierą. Lars i inni młodzi kapłani byli wtedy poza miastem. Teraz wędruje po świecie, starając się znaleźć sposób na otwarcie bariery i uratowanie swych mentorów. Oczywiście, do tego będzie jeszcze potrzebował sojuszników, a być może wręcz całej armii.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

Mądrość

RZUT OBRONNY: 13

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU: +5

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

1. Światło 1 akcja zasięg dotyk/6 m kula czas 1 godzina rzut obrn.ZRC
2. Naprawa 1 minuta zasięg 1 metr
3. Powstrzymanie Śmierci 1 akcja zasięg dotyk

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

Czary pierwszego poziomu: 2 komórki na dzień. Jak kapłan masz dostęp do WSZYSTKICH czarów kapłańskich pierwszego poziomu. Każdego dnia (po każdym długim odpoczynku) musisz zdecydować, które czary przygotowujesz do rzucenia. Możesz przygotować 4 czary. Błogosławieństwo i Leczenie Ran liczą się jako zawsze przygotowane. Poniżej podane są przykładowe przygotowane czary.

1. Błogosławieństwo 1 akcja zasięg 9 m trwa: 1 minutę
2. Leczenie ran 1 akcja zasięg dotyk ze zdolności specjalnej +3 wyleczone PW
3. Tarcza wiary 1 akcja dodatkowa zasięg 18 m trwa: 10 minut
4. Kojące słowo 1 akcja dodatkowa zasięg 18 m
5. Rozkaz 1 akcja zasięg 18 m trwa: 1 rundę rzut obronny MDR ST 13
6. Zadawanie Ran 1 akcja zasięg dotyk 1k20+5 by trafić

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Malrith*

POCHODZENIE: *Mroczna przeszłość*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Paladyn, Drakon, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: *11*

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k10*

KLASA PANCERZA (KP)

18 (z tarczą)

INICJATYWA

-1

SZYBKOŚĆ

METRY: *9* POLA: *6*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIWI ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *11*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI F/N

SIŁA

16

+3

RZUT OBRONNY

+3

ZRĘCZNOŚĆ

8

-1

RZUT OBRONNY

-1

KONDYCJA

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

INTELIGENCJA

10

+0

RZUT OBRONNY

+0

MĄDROŚĆ

12

+1

RZUT OBRONNY

+3

CHARYZMA

16

+3

RZUT OBRONNY

+5

AKROBATYKA (ZRC): *-1*

PERCEPCJA (MDR): *+1*

WIEDZA TAJEMNA (INT): *+2*

ATLETYKA (SIŁ): *+3*

PERSWAZJA (CHA): *+5*

WYSTĘPY (CHA): *+3*

HISTORIA (INT): *+0*

PRZYRODA (INT): *+0*

ZASTRASZANIE (CHA): *+3*

INTUCJA (MDR): *+3*

RELIGIA (INT): *+0*

ZWINNE DŁONIE (ZRC): *-1*

MEDYCYNĄ (MDR): *+1*

SKRADANIE SIĘ (ZRC): *-1*

NARZĘDZIA:

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): *+1*

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): *+3*

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): *+3*

ŚLEDZTWO (INT): *+0*

JĘZYKI: *Wspólny, smoczy, leśny*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Długi miecz</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k8+3 sieczne</i>
<i>Toporek</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+3 lub zasięg 4 pola</i>
<i>Bez broni</i>	<i>1k20+5</i>		<i>4 obuchowe</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Smoczy przodek (miedziany smok): +7 do testów Charyzmy związanych ze smokami

Zionięcie kwasem: linia 9m; wszystkie objęte istoty otrzymują 2k6 obrażeń od ognia, chyba że uda im się rzut obronny na zwinność o ST 11 (wtedy połowa obrażeń). Zdolność regeneruje się po krótkim odpoczynku

Odporność na kwas: otrzymujesz połowę obrażeń od kwasu.

Nakładanie rąk: akcją możesz wyleczyć 5 PW. Zdolność regeneruje się po długim odpoczynku

Boski zmysł: 4/długi odpocznik. Jako akcję wykryj dobro lub zło. Do końca następnej tury znasz położenie boskiej, diabelskiej lub nieumarłej istoty w promieniu 18m, jeśli nie zasłania jej całkowita przeszkoda.

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Tarcza z symbolem Bahamuta, kolczuga, miecz, toporek, plecak, menażka, lina (11 m), bukłak, amulet, 3 x pochodnia, laska, krzesiwo, materac, łom, buteleczka wody święconej, lusterko

HISTORIA POSTACI:

Malrith za młodu dostała się w niewolę złowrogiego władcy z odległego południa. Bez słowa sprzeciwu wykonywała nawet najgorsze rozkazy. Pewnego dnia w końcu coś w niej pękło i sprzeciwiła się lordowi. Ten posłał za nią swoich nieumarłych łowców – wszystkich pokonała i bezpiecznie dotarła na daleką północ. Tu postanowiła odpokutować swoje dawne uczynki i wędruje po świecie pomagając innym. A ponieważ świetnie walczy, to zwykle eskortuje kupców, czy walczy z potworami na szlaku. Niedawno usłyszała, że w Zielonym Borze dzieją się dziwne rzeczy, więc wybiera się do Starej Dąbrowy sprawdzić, o co dokładnie chodzi.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

Charyzma

RZUT OBRONNY: **13**

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU: **+5**

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Sathoris*

POCHODZENIE: *Akolita*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Zaklinacz, Drakon, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: 8

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k6*

KLASA PANCERZA (KP)

14 (19 z czarem tarcza)

INICJATYWA

+1

SZYBKOŚĆ

METRY: *9* POLA: *6*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIWIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *9*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI \neq /N

SILA

12

+1

RZUT OBRONNY

+1

ZRĘCZNOŚĆ

12

+1

RZUT OBRONNY

+1

KONDYCJA

13

+1

RZUT OBRONNY

+3

INTELIGENCJA

14

+2

RZUT OBRONNY

+2

MĄDROŚĆ

8

-1

RZUT OBRONNY

-1

CHARYZMA

16

+3

RZUT OBRONNY

+5

AKROBATYKA (ZRC): *+1*

PERCEPCJA (MDR): *-1*

WIEDZA TAJEMNA (INT): *+4*

ATLETYKA (SIL): *+1*

PERSWAZJA (CHA): *+5*

WYSTĘPY (CHA): *+3*

HISTORIA (INT): *+2*

PRZYRODA (INT): *+2*

ZASTRASZANIE (CHA): *+3*

INTUCJA (MDR): *+1*

RELIGIA (INT): *+4*

ZWINNE DŁONIE (ZRC): *+1*

MEDYCYNĄ (MDR): *-1*

SKRADANIE SIĘ (ZRC): *+1*

NARZĘDZIA:

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): *-1*

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): *-1*

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): *+3*

ŚLEDZTWO (INT): *+2*

JĘZYKI: *Wspólny, smoczy, olbrzymów, goblinów*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Lekka kusza</i>	<i>1k20+3</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k8+1 zasięg 24m/16 pól, wymaga ładowania</i>
<i>Sztylet</i>	<i>1k20+3</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k4+1 lub zasięg 4 pola</i>
<i>Ognisty pocisk</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Sztuczka</i>	<i>1k10 od ognia</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Smoczy przodek (złoty): +7 do testów Charyzmy związanych ze smokami

Zionięcie ogniem: stożek 4,5m; wszystkie objęte istoty otrzymują 2k6 obrażeń od ognia, chyba że uda im się rzut obronny na zwinność o ST 11 (wtedy połowa obrażeń). Zdolność regeneruje się po krótkim odpoczynku.

Odporność na ogień: otrzymujesz połowę obrażeń od ognia

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Plecak, menażka, lina (11 m), bukłak, amulet, pochodnia, laska, krzesiwo, materac

HISTORIA POSTACI:

Sathoris przez wiele lat był prostym sługą w sekretnej świątyni, gdzie drakoni czcili Bahamuta, boga dobrych smoków. Niedawno nad górami, w których znajdowała się świątynia, rozszalała się potężna burza, a w Sathorisie przebudziły się magiczne moce. Nikt nie wiedział, dlaczego tak się stało. Sathoris opuścił swój dom i wyruszył w podróż, doskonaląc swe czarodziejskie umiejętności i szukając odpowiedzi na pytanie, skąd się wzięły. Doszły go plotki, że burza miała swe epicentrum nad Zielonym Borem i tam obecnie prowadzi go droga.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

Charyzma

RZUT OBRONNY: 13

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU: +5

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

- | | | | |
|----------------------|---------|------------------|--------------------------------|
| 1. Ognisty Pocisk | 1 akcja | 36 m zasięg | 1k20+5 by trafić, 1k10 obrażeń |
| 2. Światło | 1 akcja | dotyk/kula 6 m | ZRC obr 13 1 godzina trwania |
| 3. Pomniejsza iluzja | 1 akcja | 9 m/1,5 sześcián | - 1 minuta |
| 4. Kuglarstwo | 1 akcja | 3 m | 1 godzina |

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

Czary:

1 Poziom – 2 komórki czarów (możesz rzucić każdy czar raz na dzień, albo jeden dwukrotnie. Potem musisz odbyć długi odpoczynek by odzyskać komórki)

- | | | | | |
|-----------|-----------|---------------|----------------------|--|
| 1. Tarcza | 1 reakcja | na siebie | +5 do klasy pancerza | trwa jedną rundę |
| 2. Sen | 1 akcja | 27 m/6 m kula | usypia 5k8 PW wrogów | trwa 1 minutę (sprawdź dokładny opis!) |

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Shirael* POCHODZENIE: *Bohaterka ludu*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Łowca, Elf Leśny, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW) MAX: *11*

AKTUALNE: KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k10*

KLASA PANCERZA (KP)

15

INICJATYWA

+3

SZYBKOŚĆ

METRY: *10,5* POLA: *7*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIWIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *14*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI T/Ń *18 m*

SILA

12

+1

RZUT OBRONNY

+3

ZRĘCZNOŚĆ

17

+3

RZUT OBRONNY

+5

KONDYCJA

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

INTELIGENCJA

8

-1

RZUT OBRONNY

-1

MĄDROŚĆ

15

+2

RZUT OBRONNY

+2

CHARYZMA

10

+0

RZUT OBRONNY

+0

AKROBATYKA (ZRC): *+5*

ATLETYKA (SIL): *+1*

HISTORIA (INT): *-1*

INTUCJA (MDR): *+2*

MEDYCYNĄ (MDR): *+2*

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): *+4*

OSZUSTWO (CHA): *+0*

PERCEPCJA (MDR): *+4*

PERSWAZJA (CHA): *+0*

PRZYRODA (INT): *+1*

RELIGIA (INT): *+0*

SKRADANIE SIĘ (ZRC): *+5*

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): *+4*

ŚLEDZTWO (INT): *-1*

WIEDZA TAJEMNA (INT): *-1*

WYSTĘPY (CHA): *+0*

ZASTRASZANIE (CHA): *+0*

ZWINNE DŁONIE (ZRC): *-1*

NARZĘDZIA:

NARZĘDZIA:

JĘZYKI: *Wspólny, elficki, goblinów*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Długi łuk</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k8+3 przebijające</i>
<i>Krótki miecz</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+3 przebijające</i>
<i>Bez broni</i>	<i>1k20+3</i>		<i>2 obuchowe</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Magiczny sen nie może cię uspić. Ułatwienie do rzutów obronnych przeciw zauroczeniu

Ulubiony wróg: ułatwienie do testów Szuki Przetrvania gdy tropisz przeciwników z kategorii humanoid i ułatwienie do testów Inteligencji gdy przypominasz sobie fakty o nich

Odkrywca: dodatkowe +2 do testów umiejętności opartych na Mądrości i Inteligencji w LESIE; nie gubisz się, skradasz się normalnym tempem (a nie połową prędkości) itp. (sprawdź szczegóły w podręczniku)

Elficki trans: zamiast spać medytujesz 4 godziny dziennie. Ma to taki sam efekt jak 8 godzin odpoczynku dla np. ludzi, ale nie liczy się jako Długi Odpoczynek (ten wymaga 8 godzin).

Maska Dzicy: możesz próbować się ukryć nawet gdy widoczność jest tylko ograniczona, a nie całkowicie ograniczona.

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Długi łuk, krótki miecz, zbroja skórzana, łopata, garnek, zapas strzał (nie trzeba ich liczyć)

HISTORIA POSTACI:

Choć Shirael nie przepada za ludźmi z Zielonego Boru, ci mają ją za bohaterkę. Kilkadziesiąt lat temu (a jest to tyle co nic dla długowiecznej elfki) grupa osadników została zaatakowana przez groźnego sowoniedźwiedzia. Zwierzę było chore i szalone i wystarczyła jedna strzała z łuku Shirael, by uciekło dalej w las, gdzie zginęło od choroby. Ale osadnicy uparli się, by uznać Shirael za ich bohaterkę. Choć z początku tłumaczyła, że był to przypadek, potem trochę zaczęły jej się podobać takie względy. Czuje się z tego powodu trochę winna. Gdy usłyszała o kłopotach w Starej Dąbrowie, natychmiast ruszyła sprawdzić, co się tam dzieje.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

Mądrość

RZUT OBRONNY: **13**

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU: **+5**

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Sydda*

POCHODZENIE: *Żołnierz*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Barbarzyńca, Człowiek, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: *14*

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k12*

KLASA PANCERZA (KP)

14

INICJATYWA

+2

SZYBKOŚĆ

METRY: *9* POLA: *6*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *11*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI F/N

SILA

16

+3

RZUT OBRONNY

+5

ZRĘCZNOŚĆ

14

+2

RZUT OBRONNY

+2

KONDYCJA

15

+2

RZUT OBRONNY

+4

INTELIGENCJA

9

-1

RZUT OBRONNY

-1

MĄDROŚĆ

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

CHARYZMA

11

+0

RZUT OBRONNY

+0

AKROBATYKA (ZRC): *+2*

PERCEPCJA (MDR): *+1*

WIEDZA TAJEMNA (INT): *-1*

ATLETYKA (SIL): *+5*

PERSWAZJA (CHA): *-1*

WYSTĘPY (CHA): *-1*

HISTORIA (INT): *-1*

PRZYRODA (INT): *+1*

ZASTRASZANIE (CHA): *+1*

INTUCJA (MDR): *+1*

RELIGIA (INT): *-1*

ZWINNE DŁONIE (ZRC): *+2*

MEDYCYNĄ (MDR): *+1*

SKRADANIE SIĘ (ZRC): *+4*

NARZĘDZIA:

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): *+3*

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): *+1*

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): *-1*

ŚLEDZTWO (INT): *-1*

JĘZYKI: *Wspólny, leśny*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Topór dwuręczny</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Dwie ręce</i>	<i>1k12+3 sieczne</i>
<i>Toporek</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+3 sieczne, zasięg 6 m</i>
<i>Oszczep x4</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna</i>	<i>1k6+3 przebijające, zasięg 9 m</i>
<i>Bez broni</i>	<i>1k20+5</i>	<i>-</i>	<i>4 obuchowe</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Szał: zużyj akcję dodatkową by wejść w szal. Trwa on do 10 rund (1 minuta). W czasie szalu testy Siły i rzuty obronne na Siłę (nie ataki!) wykonujesz z ulatwieniem. Zadajesz też +2 obrażenia broniąmi opartymi na sile (czyli wszystkie z tabeli). Otrzymujesz połowę obrażeń z kategorii sieczne, obuchowe, przebijające.

Szał kończy się jeśli stracisz przytomność (np. HP spadną do 0) albo jeśli twoja tura skończy się, a ty nie zaatakowałaś wrogiej istoty albo nie otrzymałaś obrażeń w ciągu ostatniej tury. Możesz także zakończyć szal akcją dodatkową. W szal możesz wejść dwa razy. Zdolność wraca po odbyciu długiego odpoczynku.

Obrona bez pancerza: jeśli nie nosisz zbroi, twoja KP= $10+\text{modyfikator ze ZRC}+\text{modyfikator z Kondycji}$ +ewentualnie modyfikator z tarczy

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Wielki topór, toporek, 4 x oszczep, plecak, nożyk, materac, menażka, krzesiwo, pochodnia, bukłak, zapasy na 1 dzień, lina (11 m)

HISTORIA POSTACI:

Wysłuchajcie teraz sagi o Syddzie, potężnej wojownicze z północy! No dobrze, nie ma jeszcze takiej sagi. Ani pieśni. Wiersza nawet. Ale będą! Gdy Sydda wreszcie pokona smoka! Tak jest, tak go zdzieli, że mu się trąbka zwinie. Czy smoki mają trąbki? Sprawdzi się. W praniu. Ale najpierw takiego smoka trzeba znaleźć. Podobno w lasach się kryją. O, i jesteśmy w lesie, co Zielony Bór zwie się. I mamy początek pieśni. Wiadomo, że najpierw trzeba się trochę rozgrzać. Na przykład walką z czymś małym i parchatym. Gobliny to dobra rozgrzewka. No i przydaliby się jacyś świadkowie, co by Syddę podziwiali i potem jej imię sławili. O, tam są! Poklepiemy przyjacielsko po plecach i naprzód!

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

RZUT OBRONNY:

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU:

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Tiktok*

POCHODZENIE: *Przestępca*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Lotrzyk, Niziołek, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: 9

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k8*

KLASA PANCERZA (KP)

15

INICJATYWA

+3

SZYBKOŚĆ

METRY: *7,5* POLA: *5*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *15*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI \neq /N

SILA

8

-1

RZUT OBRONNY

-1

ZRĘCZNOŚĆ

17

+3

RZUT OBRONNY

+5

KONDYCJA

12

+1

RZUT OBRONNY

+1

INTELIGENCJA

14

+2

RZUT OBRONNY

+4

MĄDROŚĆ

13

+1

RZUT OBRONNY

+1

CHARYZMA

11

+0

RZUT OBRONNY

+0

AKROBATYKA (ZRC): +5

ATLETYKA (SIL): -1

HISTORIA (INT): +2

INTUCJA (MDR): +1

MEDYCYNĄ (MDR): +1

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): +1

OSZUSTWO (CHA): +2

PERCEPCJA (MDR): +5

PERSWAZJA (CHA): +0

PRZYRODA (INT): +2

RELIGIA (INT): +2

SKRADANIE SIĘ (ZRC): +7

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): +1

ŚLEDZTWO (INT): +4

WIEDZA TAJEMNA (INT): +2

WYSTĘPY (CHA): +0

ZASTRASZANIE (CHA): +0

ZWINNE DŁONIE (ZRC): +5

NARZĘDZIA: *złodziejskie +7*

NARZĘDZIA:

JĘZYKI: *Wspólny, niziołków*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Sztylet</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k4+3 przebijające</i>
<i>Krótki miecz</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+3 przebijające</i>
<i>Krótki łuk</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Dwie</i>	<i>1k6+3 przebijające, zasięg 24 m</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Ekspert: +2 do testów skradania i narzędzi złodziejskich (uwzględnione powyżej)

Ukradkowy atak: jeśli wykonujesz atak z ułatwieniem, raz na twój zadajesz +1k6 obrażeń jednej istocie, którą trafisz ze broni strzeleckiej lub takiej z kategorią finezyjna (czyli każda z tych na karcie). Zdolność działa także (i nie potrzebuje ułatwienia), jeśli w 1,5m (1 pole) od celu znajduje się inny przytomny jego wróg (np. ktoś z drużyny), a ty nie masz utrudnienia w tym ataku.

Język złodziejski: znasz specjalny żargon, dzięki czemu potrafisz przekazywać informacje ukryte w pozornie zwykłej gadce. Zajmuje to cztery razy więcej czasu.

Farciarz: Jeśli wyrzucić 1 na k20 przy ataku, teście cechy lub rzucie obronnym, możesz przerzucić kostkę, ale musisz zaakceptować nowy wynik

Odwaga: ułatwione rzuty obronne przeciw strachowi

Zwinność: możesz przechodzić przez pola zajęte przez istoty większe od ciebie

Talent do ukrywania się: możesz próbować się chować za istotami większymi od ciebie

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Skórzana zbroja, krótki miecz, łuk, sztylet, strzały, plecak, sznurek, dzwonek, łom, młotek, latarnia, bukłak, lina (11 m), narzędzia złodziejskie, świeczka, worek z kulkami

HISTORIA POSTACI:

Gdy gang, do którego należała Tiktok, zadarł z niewłaściwymi, potężnymi grupami przestępczymi w mieście, trzeba było się ewakuować. Po prostu czasem otwiera się o jeden kufer za dużo i czyta dokumenty, z których wynika, że pewne ważne osoby w mieście współpracują z Czarną Siecią. I coś tam jeszcze o przyzywaniu sił piekielnych było. Czy to ważne? Wtedy Tiktok wzruszyła ramionami, ale gdy kilka dni później członkowie jej gangu zaczęli ginąć, wzięła nogi za pas. Choć lasy, wioski i dzicz to obce dla niej środowisko, to jest tu bezpieczniej niż w mieście. Tiktok potrzebuje też nowego gangu. Grupy, z którą może podróżować ... a może nawet zaufać?

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

RZUT OBRONNY:

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

PREMIA DO ATAKU:

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

CZARY (SZTUCZKI)

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

ILUSTRACJA POSTACI



IMIĘ: *Torval*

POCHODZENIE: *Żołnierz*

KLASA, RASA I POZIOM POSTACI: *Wojownik, Krasnolud, Poz 1*

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI (PW)

MAX: *13*

AKTUALNE:

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI: *1k10*

KLASA PANCERZA (KP)

18 (razem z tarczą)

INICJATYWA

+1

SZYBKOŚĆ

METRY: *7,5* POŁA: *5*

PREMIA Z BIEGŁOŚCI:

+2

INSPIRACJA

1

RZUTY PRZECIWIW ŚMIERCI

UDANE NIEUDANE

PASYWNA PERCEPCJA: *13*

WIDZENIE W CIEMNOŚCI T/Ń *18 m*

SILA



ZRĘCZNOŚĆ



KONDYCJA



INTELIGENCJA



MĄDROŚĆ



CHARYZMA



AKROBATYKA (ZRC): *+1*

PERCEPCJA (MDR): *+3*

WIEDZA TAJEMNA (INT): *+0*

ATLETYKA (SIL): *+5*

PERSWAZJA (CHA): *-1*

WYSTĘPY (CHA): *-1*

HISTORIA (INT): *+0*

PRZYRODA (INT): *+0*

ZASTRASZANIE (CHA): *+1*

INTUCJA (MDR): *+1*

RELIGIA (INT): *+0*

ZWINNE DŁONIE (ZRC): *+1*

MEDYCYNĄ (MDR): *+1*

SKRADANIE SIĘ (ZRC): *+1*

NARZĘDZIA: *kowalskie +5*

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI (MDR): *+3*

SZTUKA PRZETRWANIA (MDR): *+1*

NARZĘDZIA:

OSZUSTWO (CHA): *-1*

ŚLEDZTWO (INT): *+0*

JĘZYKI: *Wspólny, Krasnoludzki*

RODZAJ BRONI	RZUT NA ATAK	MODYFIKATOR	OBRAŻENIA/TYP
<i>Topór bojowy</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k8+5 (sieczne)</i>
<i>Toporek x2</i>	<i>1k20+5</i>	<i>Jedna ręka</i>	<i>1k6+5 (sieczne) rzut: zasięg 4 pola</i>
<i>Bez broni</i>	<i>1k20+5</i>		<i>4 (obuchowe)</i>

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Odporność na trucizny: ułatwienie w rzucie obronnym i połowa obrażeń od trucizny

Drugi oddech: Użyj akcji dodatkowej by odzyskać 1k10+1 PW. Zdolność regeneruje się po krótkim odpoczynku.

Styl walki: jedna broń (wliczone powyżej)

Krasnoludzka wiedza: +4 do testów dt. budowli z kamienia itp.

WYPOSAŻENIE SKARBY ZŁOTO

Plecak, łom, młotek, zapasy na 1 dzień, lina (11 m), krzesiwo, pochodnia, buklak

HISTORIA POSTACI:

Torval ma dopiero czterdzieści lat. Jak na krasnoluda, to niewiele. Wyruszył ze swych ojczystych gór w poszukiwaniu sławy i bogactw. Początkowo służył w wojskach najemnych, ale nie podobała mu się panująca tam dyscyplina i gdy nadeszła okazja, zwolnił się ze służby. Do Starej Dąbrowy wędruje, bo słyszał, że w okolicy rozplenili się potwory. A jak są potwory, to można zarobić walcząc z nimi, a przy okazji może nawet znaleźć jakieś skarby.

MAGIA

CECHA (INT/MDR/CHA)

RZUT OBRONNY:

ST 8 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

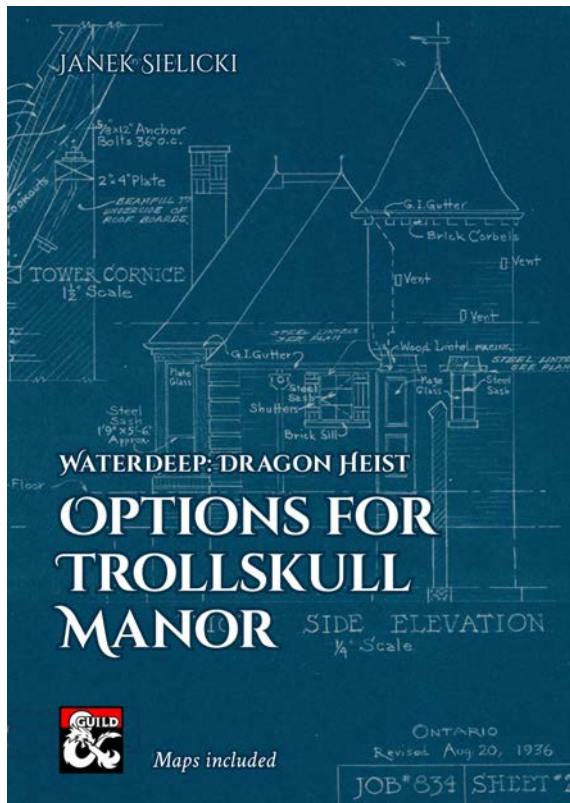
PREMIA DO ATAKU:

K20 + premia z biegłości + modyfikator z cechy

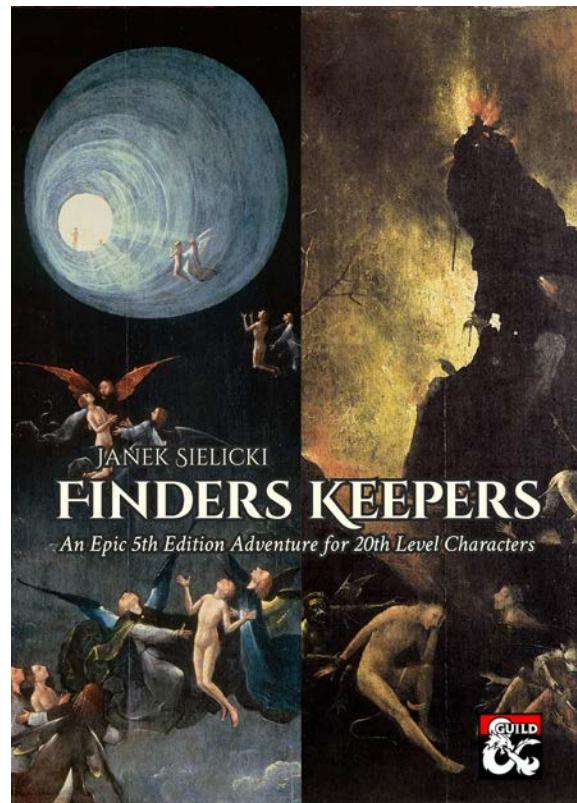
CZARY (SZTUCZKI)

POZOSTAŁE CZARY LUB NOTATKI

Inne dodatki [Janka Sielickiego](#) do najpopularniejszej gry fabularnej na świecie



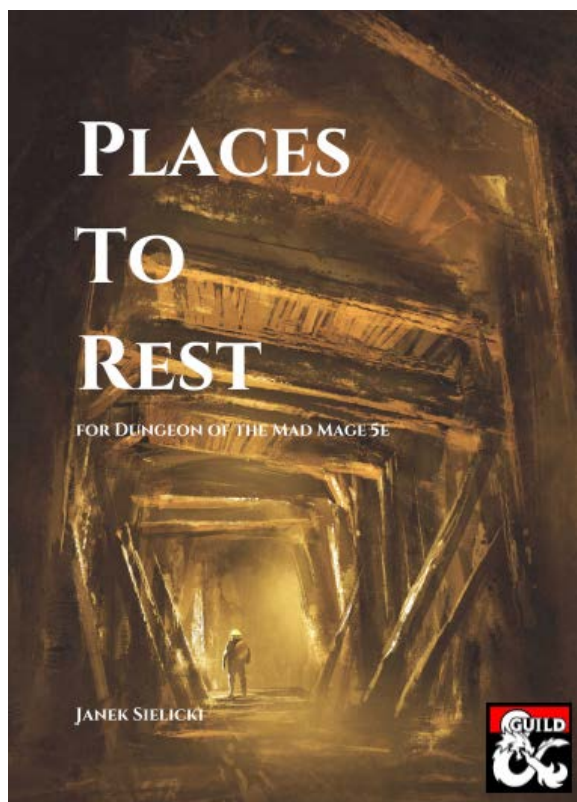
[Options for Trollskull Manor](#)



[Finders Keepers](#)

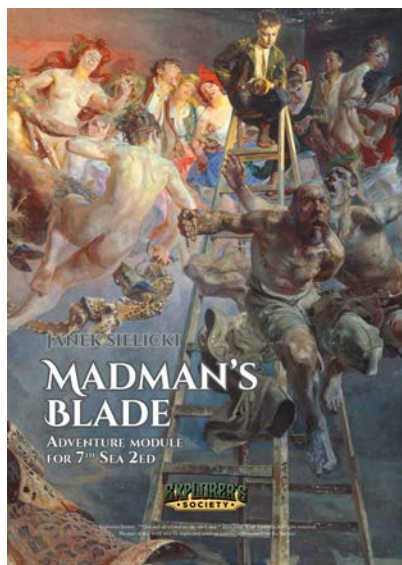


[Last Christmas](#)

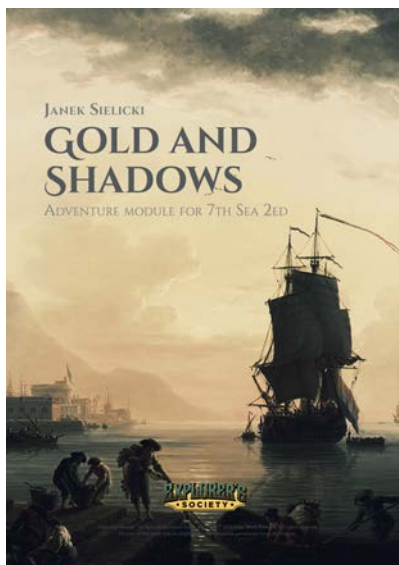


[Places to Rest](#)

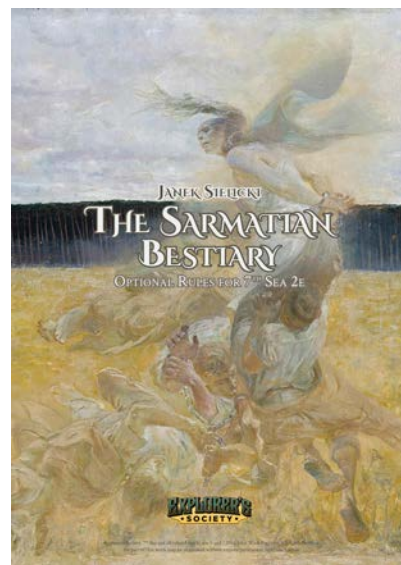
Dodatki [Janka Sielickiego](#) do innych gier RPG



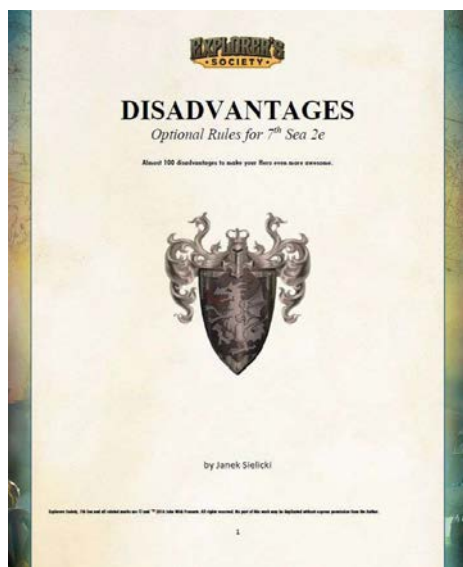
[Madman's Blade](#)



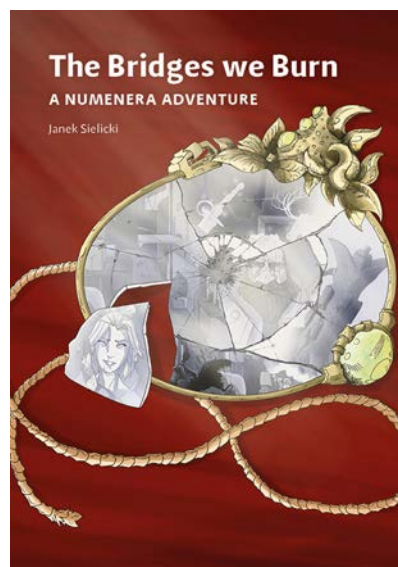
[Gold and Shadows](#)



[The Sarmatian Bestiary](#)



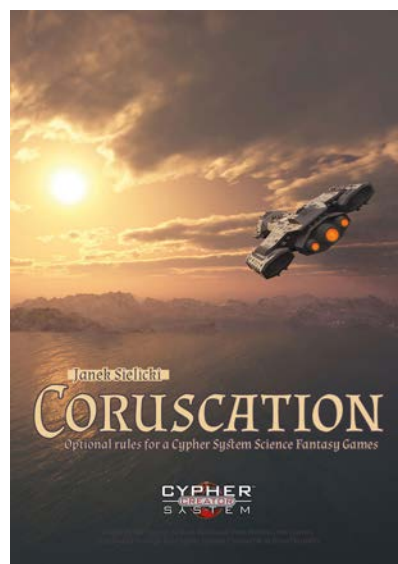
[Disadvantages](#)



[The Bridges we Burn](#)



[A Breath of Fresh Air](#)



[Coruscation](#)