

New RPG Order

Prezentuje

d20 - Zastonka Gracza

New RPG



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 34
Rozdzielczość...: 1610x2400 - 4770x3465
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2002
Data release'u.....: 2007.12.01

Opis:

Coś, co z pewnością przyprawi Cię o konwulsje śmiechu. Doskonała zastonka dla gracza, pełna dobrych rad i "automatyzująca" Twoją grę (ileż razy zapomniłeś powiedzieć "robię to ostrożnie"?). Gracz zastaniający się czymś takim z pewnością zdobędzie zaufanie Mistrza Gry (no przecież certyfikat Uczciwego Gracza jest na pierwszym planie!) i zrodzi zazdrość pozostałych graczy (hehe).
Polecamy!

Info :

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

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

Wykrycie magii!

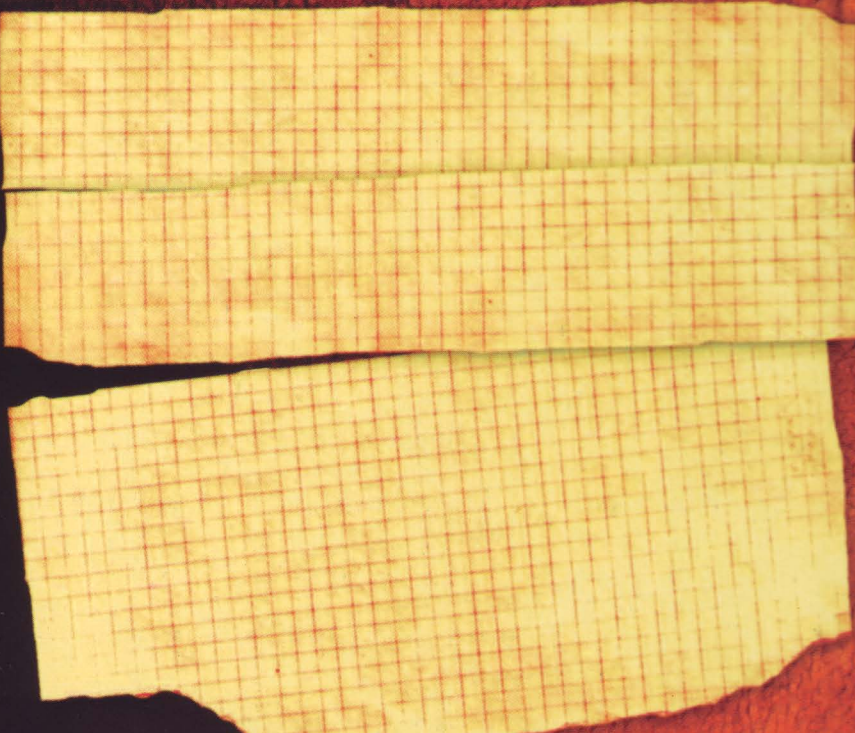
Wypatruję! Nastuchuję!

Unik!!!

JA NIE OSZUKUJĘ NA KOŚCIACH!
TY RÓWNIEŻ NIE OSZUKUJ
NA KOŚCIACH!

MISTRZU!
ALE JA MAM MAGICZNY
palcuszek
WIĘC NIE DOSTAŁEM RANY!

MISTRZU, PAMIĘTAJ,
ŻE POSIADAM:



ZASŁONKA GRACZA



imię:

DLACZEGO MNIE LUBICIE:



Do gry niezbędny jest
Dungeons & Dragons® Player's Handbook 3ed
wydany przez Wizards of the Coast.
Polska edycja podręcznika opublikowana
przez wydawnictwo ISA



pssst...
MISTRZU PODZIEMI!
PAMIĘTAJ O OPISACH...
i o pedekach...

NIE DMUCHAJ
BO MI PRZEWROCISZ
ZASŁONKĘ...

Przeszukuję go...

Ale robię to ostrożnie...

Próbuję sobie to przypomnieć

Bądź najlepszym graczem!

1. Powiedz coś! Cokolwiek! Tylko nie siedź cicho!
2. Wykaż inicjatywę! Skradacie się? Kopnij w wiadro albo zahacz o szafkę z garnkami - zrobi się ciekawiej.
3. Przestań gryzmościć na marginesach swojej Karty Postaci! Pokaż Mistrzowi Podziemi, że go uważnie słuchasz, a historia jest naprawdę wymienna. Facet zacznie się bardziej starać.
4. Zaszpanuj! Opowiedz reszcie drużyny historię, jak to kiedyś, lata temu, będąc małym chłopcem...
5. Sprzeciw się drużynie, postaw na swoim. Nie jesteście stadem owiec.
6. Zrób coś, za co nie ma pedeków. Zmień ubranie na nowe, zapal fajkę, poczytaj książkę, nasmaruj cięciwę.
7. Znajdź gadżet i nim pomachaj. Kartonowy sztylet, miecz z patyka.
8. Przejmij inicjatywę w drużynie! Czemu to ON ma o wszystkim decydować? Nie jest waszym szefem, co nie?
9. Poszukaj kolorowej ilustracji swojego bohatera. Inni będą ci zazdrościć.
10. Rozmawiaj ze współgraczami na tematy, które nic nie wniosą do rozwoju scenariusza.
11. Odegraj stan umysłu swojego bohatera. Zmęczony? Pełen werwy? Smutny? Wesoły?
12. Wyręcz MP, ogranicz sam swoje możliwości mówiąc: nie dojrzę z tej odległości, nie dam rady podnieść takiego glazu.
13. Dodaj: żartowałem, oczywiście, że dam radę.
14. Powiedz "ale to musiało ekstra wyglądać!" i opisz swoimi słowami scenkę, którą właśnie schrzanił MP.
15. Skoro i tak już gryzmościsz na marginesach Karty Postaci, pokaż swoje rysunki innym. Przestaną ci wreszcie zaglądać przez ramię i skupią się na grze.
16. Gdy przyłapiesz się na tym, że właśnie zaczynasz pouczać MP co do reguł gry, ugryź się w język. Gdy wreszcie odpadnie - to znak, że stałeś się dobrym graczem.
17. Pilnuj, by inni gracze nie przeszkadzali MP. Tylko ich nie szczyp, tasery można już kupić bez pozwolenia.
18. Przed grą pytaj współgraczy o szczegóły z ostatniej sesji - "jak to było, kiedy...?". Jeśli nie pamiętają - od razu w pysk.
19. Bierz swoje kanapki na grę. Czasem MP nie zadba o przerwę na kolację, a głodny gracz to zły gracz.
20. Gdy zauważysz, że współgracz wyciąga kanapki, ochrzęń go, zabierz mu je. I daj Mistrzowi, bo głodny MP to zły MP.
21. Kto jest najlepszy? Ty! Tak! Właśnie ty! Czy wszyscy już to widzą?

Poradnik McGryvera, czyli jak wyjść cało z najgorszych opresji

1. Skończyły wam się czary a smok dalej żyje i właśnie stracił poczucie humoru...
Spytaj, czy to potężny smok, czy też dacie sobie z nim radę bez problemu zwykłą bronią. Jeśli MP odpowie, że dacie radę - to chwycicie go za słowo. Jeśli MP powie, że jest zbyt potężny, to zasugeruj, że potężne smoki leżą na górze skarbów, pełnej magicznych przedmiotów. Ech, co za utrapienie z tymi typowymi dla smoczycy legowisk prastarymi przedmiotami magicznymi! No to już, do roboty! Niech drużynowy złodziej poszuka czegoś co pozwoli wam przetrwać. A jeśli smok jest potężny, a magicznych przedmiotów nie ma - powiedzcie mu to wprost, MP przegiął.
2. Ostatni miecz pękł i leży w drzazgach, wrogowie szykują się do natarcia
Po pierwsze sprawdź, czy ktokolwiek z przeciwników już leży. Na pewno ktoś już leży. Podnieś jego broń i walcz dalej jak gdyby nigdy nic!
A jeśli jeszcze nikt nie leży a ty już nie masz swojej broni, to jesteś dupa a nie wojownik i żaden trik ci nie pomoże.
3. Związany jak baleron wisisz u szczytu masztu na okręcie pełnym piratów...
Poczekaj spokojnie, to po prostu taki rozdział w scenariuszu.

Co zrobić gdy Mistrz Podziemi złapie cię na oszukiwaniu?
Idź w zaparte, tak długo jak się da. Jeśli to nie przekona, zacznij twierdzić, że miałeś wrażenie że..., wydawało ci się lub jesteś ofiarą pomyłki w druku. Udawaj zdziwionego i święcie oburzonego pomówieniem. Do niczego się nie przyznawaj, chodzi przecież o twoją skórę.

OSTATNIA DESKA RATUNKU

Gdy żarty się skończyły a MP właśnie postanowił cię uwalić:

1. Pochwyć swoją d20, tą własną, tą jedyną (wszyscy wiedzą, że inną nie rzucasz)
2. Weź duży, czarodziejski zamach - przecież to rzut, który zadecyduje o twoim "być albo nie być"
3. Rzucaj. Mocno, tak aby poturlała się po stole, spadła na podłogę i toczyła się dalej. Pod meble.
4. Zaklnij i zacznij szukać. Jeśli opanujesz tą sztuczkę do perfekcji, zyskasz nawet do godziny.

Kreski

(tu zaznaczaj pokonanych wrogów):

Krzyżyki

(ilość wskrzeszeń):

Jak wzbudzić litość u M6

1. Ech, Mistrzu, kim my jesteśmy? Nikim.
Takie szaraczki, które teraz powinny wrócić do knajpy, zamówić piwo, i chrzanić jakieś tam "scenariusze"...
2. Zwiesz głowę. Na każde pytanie odpowiadaj tylko powolnymi ruchami głowy - "tak" lub "nie", albo ramionami - "nie wiem". Nie patrz MP w oczy, bo pozna się na sztuczce. Patrz tylko pod nogi. Sztuczkę wykonuj tak długo, aż w końcu wygrasz.

Co zrobić gdy M6 daje za mało punktów doświadczenia?

Po pierwsze, mało który MG liczy ile dał łącznie "pedeków" przez wszystkie sesje. To pozwala na dopisywanie za każdym razem kilku setek. Po drugie, to od gracza zależy ile nowych kategorii wymyśli, za które należą się punkty, np. za najlepszy tekst, za super zagrywkę itd.

Sposoby na zyskanie cennych minut, by reszta drużyny coś wymóżyła:

Na świeczkę

Jeśli sesja toczy się w ciemności rozświetlanej jedynie nikłym blaskiem świecy, zamachaj rękami i przewróć świeczkę.

Na mp3

Jeśli sesja toczy się przy klimatycznej muzyce odtwarzanej przez komputer, zacznij czegoś szukać i przypadkowo wciśnij reset.

Na pukanie

Zapukaj lekko w jakiś drewniany mebel, wyprostuj się nagle i zapytaj: czy czasem ktoś nie pukał?

Na kłamstwo

Ojej, Mistrzu, skąd ja mam aż [X+100] hapeków? [gdzie X = twoje prawdziwe HP] MP porzuca wątek akcji i zaczyna ci sprawdzać kartę, bo to przecież niemożliwe.

Miejsce na ulubione zdanie twojej postaci, które rzuca gdy trzeba ukazać charakter:

Jak wygrać ważną walkę z silnym BN?

Powiedz MP: - Nie, z tym gościem nie mamy szans. Dobra, idę, ale nie wierzę, że go choć drasnę. O ile znam takie sytuacje, to pewnie jak zwykle nie przeżyję.

Co zrobić gdy jeden z graczy każe ci coś zrobić?

Nie mów od razu "nie" ani się nie wściekaj. Spytaj się co ci za to da albo ile na tym zarobisz. Zaraz zmięknie.

Paragrafów 10, czyli jak pokonać Mistrza Podziemi

1. Zawsze noś pawęż i klóć się, że oprócz bonusu do KZ daje ci 1/3 osłony. Zawsze też twierdź, że masz ją pod ręką, nawet gdy śpisz.
2. Zawsze wpisuj na karcie maksymalną KZ, MP zazwyczaj zapomina o modyfikatorach bo chce przyspieszać walkę.
3. Zawsze miej bałagan na stole. Gdy rzucasz i ci nie wyjdzie, zawsze możesz powiedzieć, że kostka się obiliła i musisz powtórzyć.
4. Gdy nie wiesz o co chodzi w jakiejś kwestii, poproś MP byś mógł na coś rzucić. Twoja postać na pewno ma jakieś pomocne umiejętności. Obowiązkiem MP jest ci o tym powiedzieć!!!
5. Gdy twój barbarzyńca wpada w szal, nie odgrywaj tego. Może MP nie zorientuje się kiedy szal się kończy i przez całą walkę będziesz miał dodatkowe modyfikatory.
6. Odgrywając lotra dobrze jest szybko załatwić sobie krótką broń z plusami i wmawiać MP, że gdy reszta drużyny atakuje wroga to możesz wykonać ukradkowy atak. A co, wróg jest w końcu zajęty.
7. Zawsze się zastanawiaj czy oplaca się przypominać o minusach dla wrogów. MP może sobie wtedy przypomnieć o minusach dla graczy. Trzeba wyważyć.
8. Łuk jest lepszy od kuszy bo strzela co rundę. Nie daj sobie wmówić, że będąc krasnoludem nie możesz strzelać z krótkiego łuku.
9. Słabe trucizny są tanie i warto zawsze smarować nimi broń. MP rzadko będzie pamiętał, że trucizna wyszła lub się starła a gdy trafimy niechcący sami siebie to nie będzie aż taki problem z rzutem na Wytrzymałość.
10. Jest takie przysłowie "Ciszej będziesz, dalej zajdziesz". Jak nie hałasujesz to MP czasem zapomni ci wlepić modyfikatory i inne minusy. Jeśli jednak dalej wlepią to zawsze możesz się klócić, że nie dano ci dojść do głosu i miałeś plan jak uniknąć danej sytuacji.

Ostateczna prawda na temat Mistrzów Podziemi

Mistrzowie Podziemi bardzo łatwo poddają się narcyzmowi. Pochwały i gratulacje urabiają ich jak plastelinę. Do tego bardzo łatwo ulegają kobietom, więc warto mieć wśród graczy dziewczynę, która się uśmiechnie i załatwi drużynie cokolwiek potrzeba.

Trzy Prawa Współpracy z Mistrzem Podziemi

1. Gdy się zgubisz w akcji, nie rozumiesz czegoś, dzieje się coś nie po twojej myśli, nie krzycz "Co?!", lecz kulturalnie zapytaj "slucham?". MP na pewno spokojnie ci wytłumaczy a czasem nawet pozwoli powtórzyć rzut.
2. Nigdy nie daj MP do zrozumienia, że go lekceważysz. Większość MP bardzo źle to znosi i mści się na całej drużynie.
3. Im bardziej masz dopracowaną postać (historia, gadżety, styl odgrywania) tym trudniej będzie Mistrzowi Podziemi ją zabić. Nie wiedzieć czemu uważają, że ta cała praca nad postacią to wyraz szacunku dla MP i jego stylu prowadzenia.

Plusy

(tu zaznaczaj ile razy okantowałeś MP na zasadach):

Co zrobić z M6 lub graczem, który uważa, że ta zasłonka jest idiotyczna?

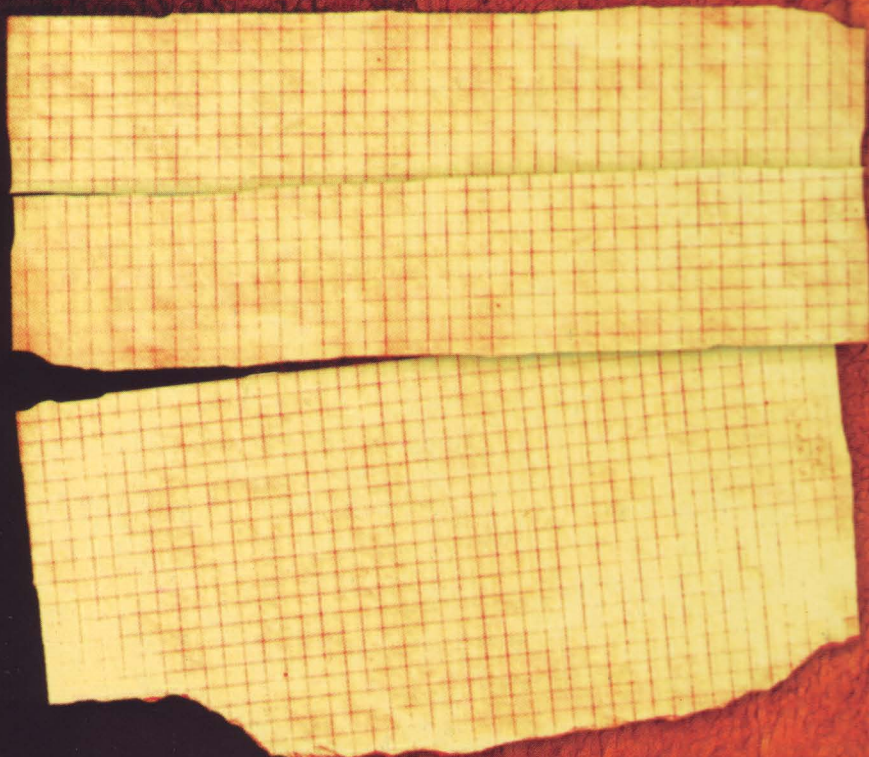
Nie zna się lub jest zazdrośny. Powiedz mu to w oczy, a potem przywal pustą butelką po Coli za obrażanie twoich ulubionych autorów. Potem przez dłuższy czas narzekaj po nosem, że "podłość ludzka nie zna granic".

Wykrycie magii!

JA NIE OSZUKUJĘ NA KOŚCIACH!
TY RÓWNIEŻ NIE OSZUKUJ
NA KOŚCIACH!

MISTRZU!
ALE JA MAM MAGICZNY
PŁASZCZYK ET
WIĘC NIE DOSTAŁEM RANY!

MISTRZU, PAMIĘTAJ,
ŻE POSIADAM:



**Wypatruję!
Nastuchuję!**

ZASŁONKA GRACZA



imię:

DLACZEGO MNIE LUBICIE:



Do gry niezbędny jest
Dungeons & Dragons® Player's Handbook 3ed
wydany przez Wizards of the Coast.
Polska edycja podręcznika opublikowana
przez wydawnictwo ISA



Unik!!!



**DYPLOM
UCZCIWOŚCI**

GRACZ

.....

**NIGDY
nie oszukuje
NA KOŚCIACH**

**GRA-
TULU-
JEMY!!!**

KOMISJA
BADANIA
UCZCIWOŚCI
W GRACH
RPG,
BITEWNYCH,
KARCJANYCH
HAZARDOWYCH

pssst...
MISTRZU PODZIEMI!
PAMIĘTAJ O OPISACH...
i o pedekach...

**NIE DMUCHAJ
BO MI PRZEWROCISZ
ZASŁONKĘ...**

Przeszukuję go...

Bądź najlepszym graczem!

1. Powiedz coś! Cokolwiek! Tylko nie siedź cicho!
2. Wykaż inicjatywę! Skradacie się? Kopnij w wiadro albo zahacz o szafkę z garnkami - zrobi się ciekawiej.
3. Przestań gryzmolić na marginesach swojej Karty Postaci!
Pokaż Mistrzowi Podziemi, że go uważnie słuchasz, a historia jest naprawdę wyśmienita. Facet zacznie się bardziej starać.
4. Zaszpanuj! Opowiedz reszcie drużyny historię, jak to kiedyś, lata temu, będąc małym chłopcem...
5. Sprzeciw się drużynie, postaw na swoim. Nie jesteście stadem owiec.
6. Zrób coś, za co nie ma pedeków. Zmień ubranie na nowe, zapal fajkę, poczytaj książkę, nasmaruj cięciwę.
7. Znajdź gadżet i nim pomachaj. Kartonowy sztylet, miecz z patyka.
8. Przejmij inicjatywę w drużynie! Czemu to ON ma o wszystkim decydować? Nie jest waszym szefem, co nie?
9. Poszukaj kolorowej ilustracji swojego bohatera. Inni będą ci zazdrościć.
10. Rozmawiaj ze współpracownikami na tematy, które nic nie wniosą do rozwoju scenariusza.
11. Odegraj stan umysłu swojego bohatera. Zmęczony? Pełen werwy? Smutny? Wesoły?
12. Wyręcz MP, ogranicz sam swoje możliwości mówiąc: nie dojrzę z tej odległości, nie dam rady podnieść takiego głazu.
13. Dodaj: żartowałem, oczywiście, że dam radę.
14. Powiedz "ale to musiało ekstra wyglądać!" i opisz swoimi słowami scenkę, którą właśnie schrzanił MP.
15. Skoro i tak już gryzmolił na marginesach Karty Postaci, pokaż swoje rysunki innym. Przestaną ci wreszcie zaglądać przez ramię i skupią się na grze.
16. Gdy przyłapiesz się na tym, że właśnie zaczynasz pouczać MP co do reguł gry, ugryź się w język. Gdy wreszcie odpadnie - to znak, że stałeś się dobrym graczem.
17. Pilnuj, by inni gracze nie przeszkadzali MP. Tylko ich nie szczyp, tasery można już kupić bez pozwolenia.
18. Przed grą pytaj współpracownicy o szczegóły z ostatniej sesji - "jak to było, kiedy...?". Jeśli nie pamiętają - od razu w pysk.
19. Bierz swoje kanapki na grę. Czasem MP nie zadba o przerwę na kolację, a głodny gracz to zły gracz.
20. Gdy zauważysz, że współpracownik wyciąga kanapki, ochrzaj go, zabierz mu je. I daj Mistrzowi, bo głodny MP to zły MP.
21. Kto jest najlepszy? Ty! Tak! Właśnie ty! Czy wszyscy już to widzą?

Doradnik McGrymera, czyli jak wyjść cało z najgorszych opresji

1. Skończyły wam się czary a smok dalej żyje i właśnie stracił poczucie humoru...
Spytaj, czy to potężny smok, czy też dacie sobie z nim radę bez problemu zwykłą bronią. Jeśli MP odpowie, że dacie radę - to chwycie go za słowo. Jeśli MP powie, że jest zbyt potężny, to zasugeruj, że potężne smoki leżą na górze skarbów, pełnej magicznych przedmiotów. Ech, co za utrapienie z tymi typowymi dla smoczyc legowisk prastarymi przedmiotami magicznymi! No to już, do roboty! Niech drużynowy złodziej poszuka czegoś co pozwoli wam przetrwać. A jeśli smok jest potężny, a magicznych przedmiotów nie ma - powiedzcie mu to wprost, MP przegiął.
2. Ostatni miecz pękł i leży w drzazgach, wrogowie szykują się do natarcia
Po pierwsze sprawdź, czy ktokolwiek z przeciwników już leży. Na pewno ktoś już leży. Podnieś jego broń i walcz dalej jak gdyby nigdy nic!
Jeśli jeszcze nikt nie leży a ty już nie masz swojej broni, to jesteś dupa a nie wojownik i żaden trik ci nie pomoże.
3. Związany jak baleron wisisz u szczytu masztu na okręcie pełnym piratów...
Poczekaj spokojnie, to po prostu taki rozdział w scenariuszu.

Co zrobić gdy Mistrz Podziemi złapie cię na oszukiwaniu?

Idź w zaparte, tak długo jak się da. Jeśli to nie przekona, zacznij twierdzić, że miałeś wrażenie że..., wydawało ci się lub jesteś ofiarą pomyłki w druku. Udawaj zdziwionego i święcie oburzonego pomówieniem. Do niczego się nie przyznawaj, chodzi przecież o twoją skórę.

Ale robię to ostrożnie...

OSTATNIA DESKA RATUNKU

Gdy żarty się skończyły a MP właśnie postanowił cię uwalić:

1. Pochwyć swoją d20, tą własną, tą jedyną (wszyscy wiedzą, że inną nie rzucasz)
2. Weź duży, czarodziejski zamach - przecież to rzut, który zadecyduje o twoim "być albo nie być"
3. Rzucaj. Mocno, tak aby poturlała się po stole, spadła na podłogę i toczyła się dalej. Pod meble.
4. Zaklnij i zacznij szukać. Jeśli opanujesz tą sztuczkę do perfekcji, zyskasz nawet do godziny.

Kreski

(tu zaznaczaj pokonanych wrogów):

Krzyżki

(ilość wskrzeszeń):

Jak wzbudzić litość u M6

1. Ech, Mistrzu, kim my jesteśmy? Nikim. Takie szaraczki, które teraz powinny wrócić do knajpy, zamówić piwo, i chrzącić jakieś tam "scenariusze"...
2. Zwieś głowę. Na każde pytanie odpowiadaj tylko powolnymi ruchami głowy - "tak" lub "nie", albo ramionami - "nie wiem". Nie patrz MP w oczy, bo pozna się na sztuczce. Patrz tylko pod nogi. Sztuczkę wykonuj tak długo, aż w końcu wygrasz.

Ćwicz!

Gdy mówisz "Oho! Ale mam dziś szczęście, znów 20-tka!", głos nie może ci zdrzeć ani wzrok uciec w bok.

Co zrobić gdy M6 daje za mało punktów doświadczenia?

Po pierwsze, mało który MG liczy ile dał łącznie "pedeków" przez wszystkie sesje. To pozwala na dopisywanie za każdym razem kilku setek. Po drugie, to od gracza zależy ile nowych kategorii wymyśli, za które należą się punkty, np. za najlepszy tekst, za super zagrywkę itd.

**Co zrobić by szybko
wyleczyć raną postać?**
Przypominamy MP, że jest to heroic fantasy i bohaterski, epicki klimat wymaga, by naciągnąć trochę mechanikę i nie wliczać rzuconych czarów leczących do liczby możliwych czarów na dzień. Ewentualnie, żeby dawał częściej darmowe eliksiry i przyjaznych kapłanów. Trzeba się zarękać, że świetny epicki styl prowadzenia danego MP bardzo by na tym zyskał.

Sposoby na zyskanie cennych minut, by reszta drużyny coś wymógłdzyla:

Na świeczkę

Jeśli sesja toczy się w ciemności rozświetlanej jedynie nikłym blaskiem świecy, zamachaj rękami i przewróć świeczkę.

Na mp3

Jeśli sesja toczy się przy klimatycznej muzyce odtwarzanej przez komputer, zacznij czegoś szukać i przypadkowo wciśnij reset.

Na pukanie

Zapukaj lekko w jakiś drewniany mebel, wyprostuj się nagle i zapytaj: czy czasem ktoś nie pukał?

Na kłamstwo

Ojej, Mistrzu, skąd ja mam aż [X+100] hapeków? [gdzie X = twoje prawdziwe HP] MP porzuca watek akcji i zaczyna ci sprawdzać kartę, bo to przecież niemożliwe.

Miejsce na ulubione zdanie twojej postaci, które rzuca gdy trzeba ukazać charakter:

Próbuję sobie to przypomnieć

Jak wygrać ważną walkę z silnym BN?

Powiedz MP: - Nie, z tym gościem nie mamy szans. Dobra, idę, ale nie wierzę, że go choć drasnę. O ile znam takie sytuacje, to pewnie jak zwykle nie przeżyję.

Co zrobić gdy jeden z graczy każe ci coś zrobić?

Nie mów od razu "nie" ani się nie wściekaj. Spytaj się co ci za to da albo ile na tym zarobisz. Zaraz zmięknie.

Paragrafów 10, czyli jak pokonać Mistrza Podziemi

1. Zawsze noś pawęż i kłóć się, że oprócz bonusu do KZ daje ci 1/3 osłony. Zawsze też twierdź, że masz ją pod ręką, nawet gdy śpisz.
2. Zawsze wpisuj na karcie maksymalną KZ, MP zazwyczaj zapomina o modyfikatorach bo chce przyspieszać walkę.
3. Zawsze miej bałagan na stole. Gdy rzucasz i ci nie wyjdzie, zawsze możesz powiedzieć, że kostka się obiliła i musisz powtórzyć.
4. Gdy nie wiesz o co chodzi w jakiejś kwestii, poproś MP byś mógł na coś rzucić. Twoja postać na pewno ma jakieś pomocne umiejętności. Obowiązkiem MP jest ci o tym powiedzieć!!!
5. Gdy twój barbarzyńca wpada w szal, nie odgrywaj tego. Może MP nie zorientuje się kiedy szal się kończy i przez całą walkę będziesz miał dodatkowe modyfikatory.
6. Odgrywając lotra dobrze jest szybko załatwić sobie krótką broń z plusami i wmawiać MP, że gdy reszta drużyny atakuje wroga to możesz wykonać ukradkowy atak. A co, wróg jest w końcu zajęty.
7. Zawsze się zastanawiaj czy oplaca się przypominać o minusach dla wrogów. MP może sobie wtedy przypomnieć o minusach dla graczy. Trzeba wyważyć.
8. Łuk jest lepszy od kuszy bo strzela co rundę. Nie daj sobie wmówić, że będąc krasnoludem nie możesz strzelać z krótkiego łuku.
9. Słabe trucizny są tanie i warto zawsze smarować nimi broń. MP rzadko będzie pamiętał, że trucizna wyschła lub się starła a gdy trafimy niechcący sami siebie to nie będzie aż taki problem z rzutem na Wytrzymałość.
10. Jest takie przysłowie "Ciszej będziesz, dalej zajdziesz". Jak nie hałasujesz to MP czasem zapomni ci wlepić modyfikatory i inne minusy. Jeśli jednak dalej wlepią to zawsze możesz się kłócić, że nie dano ci dojść do głosu i miałeś plan jak uniknąć danej sytuacji.

Ostateczna prawda na temat Mistrzów Podziemi

Mistrzowie Podziemi bardzo łatwo poddają się narcyzmowi. Pochwały i gratulacje urabiają ich jak plastelinę. Do tego bardzo łatwo ulegają kobietom, więc warto mieć wśród graczy dziewczynę, która się uśmiechnie i załatwi drużynie cokolwiek potrzeba.

Trzy Prawa Współpracy z Mistrzem Podziemi

1. Gdy się zgubisz w akcji, nie rozumiesz czegoś, dzieje się coś nie po twojej myśli, nie krzycz "Co?!", lecz kulturalnie zapytaj "słucham?". MP na pewno spokojnie ci wytłumaczy a czasem nawet pozwoli powtórzyć rzut.
2. Nigdy nie daj MP do zrozumienia, że go lekceważysz. Większość MP bardzo źle to znosi i mści się na całej drużynie.
3. Im bardziej masz dopracowaną postać (historia, gadzety, styl odgrywania) tym trudniej będzie Mistrzowi Podziemi ją zabić. Nie wiedzieć czemu uważają, że ta cała praca nad postacią to wyraz szacunku dla MP i jego stylu prowadzenia.

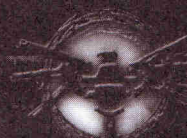
Plusy

(tu zaznaczaj ile razy okantowałeś MP na zasadach):

Co zrobić z M6 lub graczem, który uważa, że ta zasłonka jest idiotyczna?

Nie zna się lub jest zazdrośny. Powiedz mu to w oczy, a potem przywal pustą butelką po Coli za obrazanie twoich ulubionych autorów. Potem przez dłuższy czas narzekaj po nosem, że "podłość ludzka nie zna granic".

OTO BOHATER



Imię postaci:

Gracz:

Klasa:

Dozium:

Rasa:

Charakter:

Bóstwo:

Rozmiar:

Wiek:

Wzrost:

Waga:

Opis postaci:

Wygląd:

Strój:

Oczy:

Włosy:

Karnacja:

Charakter, sposób bycia, powiedzonka:

Rysunek postaci:

Informacje o postaciach współgraczy:

Znak / herb / organizacja:

Współczynniki

Nazwa atrybutu	Wartość atrybutu	Modyfikator z atrybutu	Czynnościowa wartość	Czynnościowy modyfikator
S (Siła)				
ZR (Zręczność)				
BD (Budowa)				
JNT (Intelekt)				
RZD (Roztropność)				
CHA (Charisma)				

	Suma	Rang / aktualne DW	Słuczenia				Redukcja obr. zbr.	Koef. Wyrzymalności	Odporność na czary	Skasowanie chybienia	
DW <small>pkt. rezerwowalności</small>											
KP <small>klasa pancerza</small>	= 10 +										
	Suma		Drewno z pancerza	Drewno z rączy	Modyfikator ze zręczności	Modyfikator z rozmiaru	Naturalna zbroja	Inne zbroja	Szybkość	Niepomoczenie czaru magijemniczej	Kara do testu z pancerza

BAZOWY ATAK

premia

JNCJACYWA

modyfikator

Razem Modyfikator ze zręczności Inne

REZYCY OBRONNE	Suma	Baron rzuć obr.	Modyfikator z atrybutu	Modyfikator z magii	Różnicz. modyfikator	Czynnościowy modyfikator	Modyfikator z otoczności
WYTRWAŁOŚĆ <small>(budowa)</small>							
REFLEKS <small>(zręczność)</small>							
WOLA <small>(roztropność)</small>							

SŁOWNNIK UMIEJĘTNOŚCI:

Alchemy	Alchemia	Jump	Skakanie
Animal Empathy	Zwierzęca Empatia	Knowledge	Wiedza
Appraise	Szacowanie	Listen	Nasłuchiwanie
Balance	Równowaga	Move Silently	Ciche poruszanie
Bluff	Błefowanie	Open Lock	Otwieranie zamków
Climb	Wspinaczka	Perform	Występy
Concentration	Koncentracja	Pick Pocket	Kradzież kieszonek
Craft	Rzemiosło	Profession	Profesja
Decrypt Script	Odcyfrowywanie napisów	Read Lips	Czytanie z marzy
Diplomacy	Dyplomacja	Ride	Jezdździectwo
Disable Device	Unieszkodliwianie mechanizmów	Scri	Wrózenie
Disguise	Przebranie	Search	Drzewokulowanie
Escape Artist	Wyzwalanie się	Sense Motive	Wyczuwanie pobudek
Forgery	Falszerstwo	Speak Language	Język obcy
Gather Information	Zbieranie informacji	Spellcraft	Czarostwo
Handle animal	Postępowanie ze zwierzętami	Spot	Zauważanie
Heal	Leczenie	Swim	Pływanie
Hide	Ukrywanie	Tumble	Upadanie
Innuendo	Dółskłóbia	Use Magic Device	Stoosowanie magicznych urządzeń
Intimidate	Zatraszanie	Use Rope	Stoosowanie liny
Intuit Direction	Wyczuwanie kierunku	Wilderness Lore	Cajniki Drzczy

SPECJALNE ZDOŁNOŚCI I ATUTY

Rasom:

Klasom:

Wyuczone:

1p.

3p.

6p.

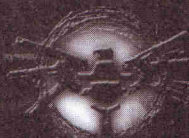
9p.

12p.

15p.

18p.

KSIĘGA SPRYTU



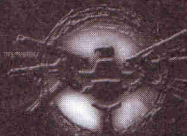
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

KONTAKTY:

NOTATKI:

SPECJALNY EKWIPIUNEK:

księga sprytu



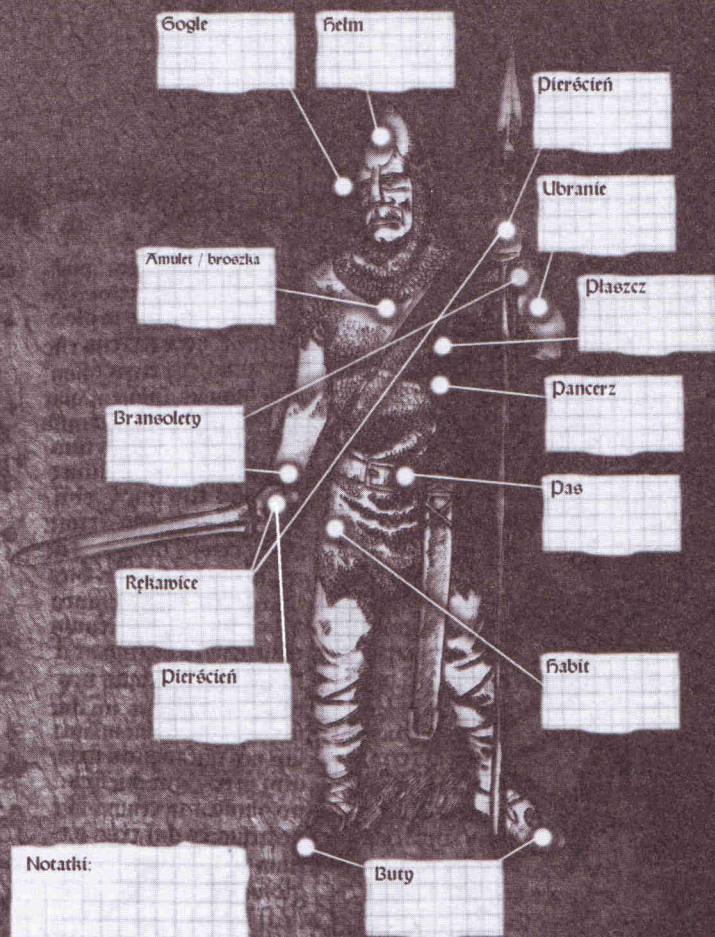
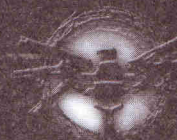
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

KONTAKTY:

NOTATKI:

SPECJALNY EKWIPUNEK:

MAGICZNE PRZEDMIOTY



Notatki:

Buty

PRZEBIĄDZE:

TOWARZYSZE

Nazwa:	Ataki i obrażenia:	Jnit:	Jnt:
Charakter:		Szyb:	Rzt:
KW: (PW:)	Ataki Specjalne:	KD:	Cha:
Umiejętności i Atyty:	Specjalne Cechy:	S:	Wytrw:
		Zr:	Ref:
		BD:	Wola:

Nazwa:	Ataki i obrażenia:	Jnit:	Jnt:
Charakter:		Szyb:	Rzt:
KW: (PW:)	Ataki Specjalne:	KD:	Cha:
Umiejętności i Atyty:	Specjalne Cechy:	S:	Wytrw:
		Zr:	Ref:
		BD:	Wola:

Nazwa:	Ataki i obrażenia:	Jnit:	Jnt:
Charakter:		Szyb:	Rzt:
KW: (PW:)	Ataki Specjalne:	KD:	Cha:
Umiejętności i Atyty:	Specjalne Cechy:	S:	Wytrw:
		Zr:	Ref:
		BD:	Wola:

Nazwa:	Ataki i obrażenia:	Jnit:	Jnt:
Charakter:		Szyb:	Rzt:
KW: (PW:)	Ataki Specjalne:	KD:	Cha:
Umiejętności i Atyty:	Specjalne Cechy:	S:	Wytrw:
		Zr:	Ref:
		BD:	Wola:

Zdolności
przymódcze:

ПАМІЕТНІК

МЭЭСЦА:

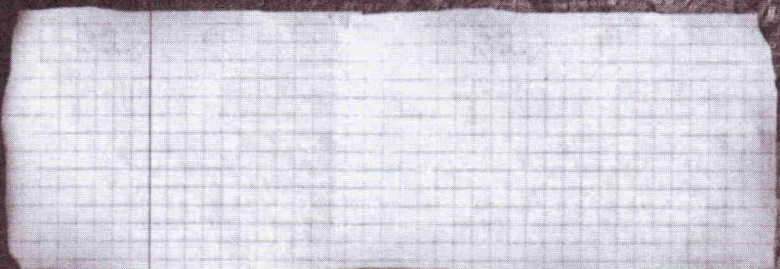
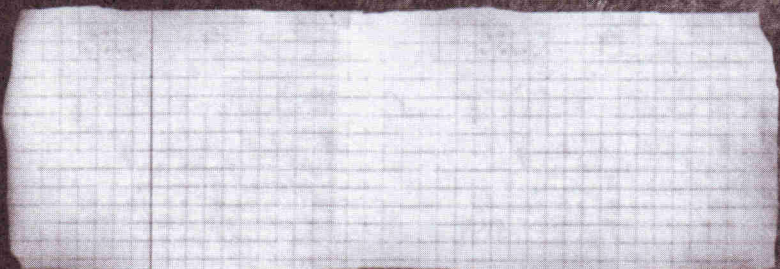
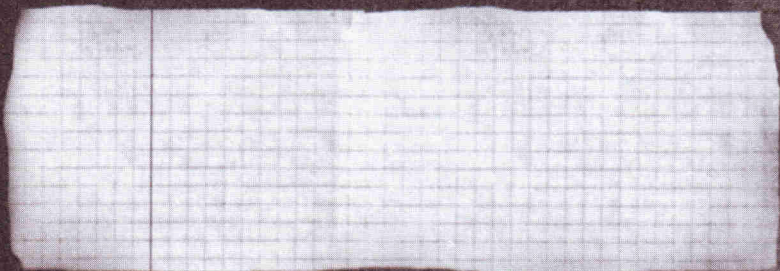
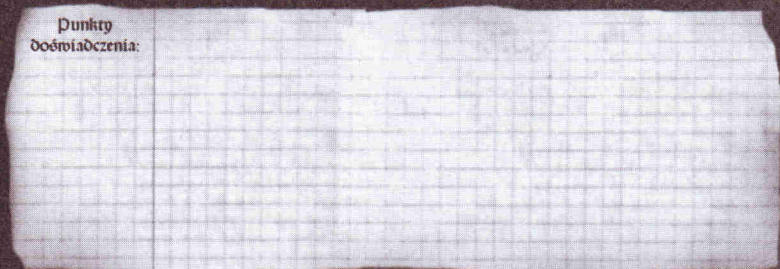
ЗНАЎОМІ:

ПЛОТКІ:

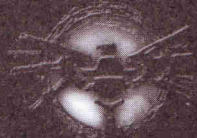
ІННЕ ПОСЦАЦЕ:

PAMIĘTNIK

Punkty
doświadczenia:



PAMIĘTNIK



Punkty
doświadczenia:

--	--

--	--

--	--

--	--



NOTATKI

Testy skakania

RODZAJ SKOKU	ODLEGŁOŚĆ MINIMALNA	ODLEGŁOŚĆ DODATKOWA	ODLEGŁOŚĆ MAKSYMALNA
Skok z rozbiegu*	1,5 m	+30 cm/1 pkt. pow. 1	Wzrost x 6
Skok z miejsca	90 cm	+30 cm/2 pkt. pow. 10	Wzrost x 2
Skok wwyż z rozbiegu*	60 cm	+30 cm/4 pkt. pow. 10	Wzrost x 1,5
Skok wwyż z miejsca	60 cm	+30 cm/8 pkt. pow. 10	Wzrost
Skok w tył	30 cm	+30 cm/8 pkt. pow. 10	Wzrost

Podana szybkość dotyczy prędkości 9 metrów

* żeby wykonać ten skok, postać musi przebiec przynajmniej 6 metrów

Testy upadania

ST	ZADANIE
15	Traktowanie upadku przy obliczaniu obrażeń, jakby był o 3 metry krótszy
15	Przetoczenie się do 6 metrów (jako część normalnego ruchu); sukces oznacza że nie prowokujesz Ataków Okazyjnych
25	Jak wyżej, tylko że przetaczasz się przez obszar zajęty przez przeciwnika

Umiejętności niewyszkolone

UMIĘTNOŚĆ	ATRYBUT	KARA DO TESTU Z PANCERZA	UMIĘTNOŚĆ	ATRYBUT	KARA DO TESTU Z PANCERZA
Blefowanie	Charyzma		Skakanie	Siła	Tak
Ciche			Stosowanie		
Poruszanie	Zręczność	Tak	Liny	Zręczność	
Dyplomacja	Charyzma		Szacowanie	Intelekt	
Falszerstwo	Intelekt		Tajniki Diczcy	Roztropność	
Jeździectwo	Zręczność		Ukrywanie	Zręczność	Tak
Koncentracja	Budowa		Wróżenie	Intelekt	
Leczenie	Roztropność		Wspinaczka	Siła	Tak
Nasłuchiwanie	Roztropność		Wyczucie		
			Pobudek	Roztropność	
Pływanie	Siła		Występy	Charyzma	
Przebieranie	Charyzma		Wyzwalanie się	Zręczność	Tak
Przeszukiwanie	Intelekt		Zastraszanie	Charyzma	
Równowaga	Zręczność	Tak	Zauważanie	Roztropność	
Rzemiosło	Intelekt		Zbieranie		
			Informacji	Charyzma	

Umiejętności wyszkolone posiadające karę do testu z pancerza

Kradzież Kieszonkowa (Zręczność) i Upadanie (Zręczność)

Premie synchroniczne w umiejętnościach

Ranga 5 w	Premia Synchroniczna +2 do
Blefowanie	Dyplomacja, Zastraszanie, Kradzież Kieszonkowa
Postępowanie ze Zwierzętami	Jeździectwo
Profesja (Zielarz)	Leczenie
Skakanie	Upadanie
Upadanie Równowaga,	Skakanie
Wyczucie Pobudek	Dyplomacja

Premie synchroniczne w umiejętnościach przy specjalnych warunkach

Ranga 5 w	Premia Synchroniczna +2 do	Specjalny Warunek
Blefowanie	Przebieranie	Gdy wiesz że jesteś obserwowany, a dalej starasz się postępować jako postać w przebraniu
Blefowanie	Półśłówka	Tylko przy przekazywaniu wiadomości
Czarostwo	Stosowanie Magicznych Urządzeń	Dotyczy tylko magicznych zwojów
Odcyfrowywanie		
Napisów	Stosowanie Magicznych Urządzeń	Dotyczy tylko magicznych zwojów
Stosowanie Liny	Wyzwalanie się	Kiedy wyzwalasz się z lin
Stosowanie Liny	Wspinaczka	Kiedy wspinasz się po linie
Wyczucie Kierunku	Tajniki Diczcy	Gdy unikasz zgubienia się
Wyczucie Pobudek	Półśłówka	Tylko przy odbieraniu wiadomości
Wyzwalanie się	Stosowanie Liny	Gdy próbujesz kogoś spętać
Zwierzęca Empatia	Postępowanie ze Zwierzętami	Tylko przy kontaktach ze zwierzętami; żeby otrzymać premie +2 przy kontaktach z bestiami, należy posiadać Rangę 9 w Zwierzęcej Empatii

Źródła światła (PG Str:144)

OBIEKT	ŚWIATŁO	CZAS TRWANIA	OBIEKT	ŚWIATŁO	CZAS TRWANIA
Świeca	1,5 m	1 h	Lampa zakryta	9 m	6h/0,6l
Lampa zwyczajna	4,5 m	6h/0,5l	Słoneczny pręcik	9 m	6 h
Lampa górnicza	18 m (stożek)	6h/0,5l	Pochodnia	6 m	1 h
Nieustający płomień	6 m	Stały	Światło	6 m	6 m
Tańczące światła	6 m (każde)	1 min.	Światło dnia	18 m	18 m

Leczenie (PG str:129)

- 1 PW na poziom na dzień odpoczynku (*1,5 jeżeli odpoczywa całkowicie w łóżku)
- Stłuczenia leczą się z szybkością 1 PW na poziom na godzinę
- Osłabienia Atrybutu leczą się z szybkością 1 punkt na dzień odpoczynku

Testy Koncentracji (PG str:66 i str:151)

Rodzaj	Zakłócenie PT
Obrażenia	10 + obrażenia otrzymane + poziom rzuconego czaru
Czar	10 + obrażenia otrzymane + poziom rzuconego czaru
Zwarcie lub Przyszpilenie	Tylko czary bez komponentu somatycznego Tylko gdy w dłoni trzyma się komponent 20 + poziom rzuconego czaru
Żywiolowy ruch	10 + poziom rzuconego czaru
Gwałtowny Ruch	15 + poziom rzuconego czaru
Zła Pogoda	5 + poziom rzuconego czaru (silny wiatr z deszczem) 10 + poziom rzuconego czaru (silny wiatr z gradem) 15 + poziom rzuconego czaru (sztorm)
Rzucanie defensywne	15 + poziom rzuconego czaru
Unieruchomienie	15

Rzut obronny przed czarem (PG str:150)

- ST = 10 + poziom czaru + modyfikator atrybutu

Kontrczary (PG str: 152)

- musisz być w przygotowanej akcji przeciw rzucającemu czar
- musisz zidentyfikować czar (test Czarostwa PT 15 + poziom rzuconego czaru)
- kontrczar musi być albo takim samym czarem jak kontrowane zaklęcie, albo być jego całkowitym przeciwieństwem

Osłona (PG str:133)

Stopień Osłony	Premia z osłony do KP	Premia z osłony do Refleksu
1/4	+2	+1
1/2	+4	+2
3/4	+7	+3
9/10	+10	+4*

*połowa obrażeń przy nieudanym rzuceniu, żadnych obrażeń przy udanym rzuceniu

Ukrycie (PG str:133)

Ukrycie	Przykład	Szansa pudła
1/4	Lekka mgła	10%
1/2	Gęsta mgła (na 1,5 m)	20%
3/4	Gęste listowie	30%
9/10	Prawie zupełna ciemność	40%
Całkowite	Oślepienie, totalna ciemność	50%*

*i atakujący musi odgadnąć położenie celu

Modyfikatory Testów Ataku (PG str: 132)

Okoliczność	Wręcz	Dystansowy
Atakujący flankuje broniącego	+2	-
Atakujący wyżej niż broniący	+1	+0
Atakujący leży	-4	Może używać tylko kuszy
Atakujący niewidzialny	+2*	+2*
Broniący siedzi lub kłęcz	+2	-2
Broniący leży	+4	-4
Broniący oszołomiony, skulony, pozbawiony równowagi	+2*	+2*
Broniący się wspina (nie może używać tarczy)	+2*	+2*
Broniący zaskoczony, nieprzygotowany	+0*	+0*
Broniący biegnie	+0	-2
Broniący w Zwarcu (nie atakujący)	+0*	+0**
Broniący przyszpilony	+4*	-4*

* Broniący traci premie ze Zręczności do KP; ** (rzuci losowo kogo trafiasz)

Zasięg broni (PG str: 118)

- -2 do ataku za każdy przyrost zasięgu
- maksymalny zasięg broni rzuconej to 5*przyrost zasięgu
- maksymalny zasięg broni strzeleckiej to 10*przyrost zasięgu

CECHA	MODYFIKATOR	CECHA	MODYFIKATOR	CECHA	MODYFIKATOR
0-1	-5	8-9	-1	16-17	+3
2-3	-4	10-11	0	18-19	+4
4-5	-3	12-13	+1	20-21	+5
6-7	-2	14-15	+2	22-23	+6

Ściąga gracza jest integralną częścią Zasłanki Gracza.
Więcej informacji o produktach Portalu do gier d20 znajdziecie na stronie:
www.rpg-portal.pl

Akcje

☹ - Prowokuje Atak Okazyjny; ☺ - Może Prowokować do Ataku Okazyjnego

Akcja Darmowa

- Upuszczenie przedmiotu, upadek na podłogę, mówienie, rzucenie czarui przyspieszonego, itp.

Akcja będąca odpowiednikiem ruchu

- Wspinanie się (1/4 szybkości), schowanie broni do pochwy ☹, otworzenie drzwi, podniesienie przedmiotu ☹, wyciągnięcie przedmiotu ☹, przesunięcie ciężkiego przedmiotu ☹, powstanie z pozycji leżącej, załadowanie kuszy lekkiej/ręcznej ☹
- Wyciągnięcie broni oraz przygotowanie/opuszczenie tarczy – jeżeli masz bazową premię do ataku +1 lub wyższą, możesz połączyć jedną z tych akcji ze zwykłym ruchem. W przeciwnym wypadku te akcje traktowane są jako akcje będące odpowiednikami ruchu.

Akcja Standardowa

- Pojedynczy atak, przygotowanie (powoduje akcję cząstkową), pomoc innej postaci, bycza szarża, finta (patrz Blefowanie, PG str. 63), przebiegnięcie, wyleczenie umierającego przyjaciela ☹ (PG str. 66), zapalenie pochodni za pomocą krzeszącej gałązki ☹, użycie umiejętności która zajmuje jedną akcję ☹, odegnanie/skarczenie nieumarłego, uderzenie w broń ☹, uderzenie w obiekt ☹, całkowita obrona.

Akcja Całorundowa

- Pełny atak, wspinanie się (1/2 szybkości), użycie umiejętności która zajmuje jedną rundę ☹, coup de grace ☹ (PG str.133), zapalenie pochodni ☹, zmiana formy (polimorfowanie siebie – PG str. 219) ☹, zmiana obiektu uwagi (bez ruchu), wydostanie się z sieci lub podobnego efektu ☹, załadowanie kuszy ciężkiej/samorepetującej ☹, rzucenie czarui z metamagią przez Barda/Zaklinacza ☹

Akcja Cząstkowa

- Pojedynczy atak oraz 1,5 metrowy krok
- Rzucenie czarui oraz 1,5 metrowy krok
- Normalny ruch
- Bieg (szybkość x2)

Walka defensywna (PG str. 124)

- -4 do wszystkich ataków w tej rundzie, +2 premia unikowa do KP w tej rundzie

Szarża (PG str. 124)

- Musisz się przemieścić przynajmniej o 3 metry (maksymalny możliwy do wykonania ruch to szybkość x2) w linii prostej
- +2 do ataku, -2 do KP

Całkowita Obrona (PG str. 127)

- Nie można wykonywać innych akcji niż normalny ruch, +4 KP przez 1 rundę

Słuczenia (PG str. 134)

- Normalną bronią można zadawać słuczenia (oraz vice versa) z karą -4 do ataku

Rozbrajanie (PG str. 137)

- Broniący posiada Atak Okazyjny
- W walce wręcz atakujący i broniący wykonują sporne testy ataku, +4 za każdą kategorię różnicy w wielkości broni (dla tego kto posiada większą broń), obrońca otrzymuje dodatkowe +4 za trzymanie broni oburącz
- Jeżeli przegra broniący, traci broń, jeżeli atakujący, obrońca może spróbować rozbroić atakującego

Przebiegnięcie (PG str.138)

- Gdy poruszasz się w czasie szarży, możesz przebiec obok lub nad przeciwnikiem; przeciwnik może cię blokować lub unikać
- Jeżeli blokuje, wykonujesz przeciw niemu atak przewracający; jeżeli ci się uda, kontynuujesz ruch
- Jeżeli ci się nie uda i się przewracasz, leżysz w przestrzeni przeciwnika
- Jeżeli ci się nie uda, ale nie zostajesz przewrócony, cofasz się o 1,5 metra z powrotem; jeżeli i ta przestrzeń jest zajęta, przewracasz się

Bycza Szarża (PG str.136)

- Wkraczasz w przestrzeń broniącego, prowokujesz Ataki Okazyjne, każdy z takich ataków wyprowadzony przez osoby trzecie, gdy wejdiesz w przestrzeń broniącego się, posiada 25% szansy, że trafi drugą osobę
- Wykonuje się sporne testy Siły (+/-4 za każdą kategorię rozmiaru powyżej/poniżej wzrostu średniego); jeżeli szarżujesz otrzymujesz premię +2; broniący jeżeli posiada więcej niż 2 nogi lub stoi w wyjątkowo stabilny sposób, posiada premię +4
- Jeżeli pokonasz broniącego, odpychasz go o 1,5 metra oraz możesz poruszać się z broniącym o dodatkowe 30 cm za każdy punkt, o który przekroczyłeś wynik testu broniącego; jednak powoduje to Atak Okazyjny u innych walczących
- Jeżeli ci się nie powiedzie, cofasz się o 1,5 metra

Pomoc innemu (PG str.135)

- Przeprowadź test ataku przeciwko KP 10, jeżeli ci się powiedzie, twój przyjaciel otrzymuje premię z okoliczności +2 do ataku lub do KP przeciwko temu przeciwnikowi

Atakowanie obiektu (PG str.135)

- KP 5 + modyfikator rozmiaru
- +4 do jeżeli atakujesz bronią do walki wręcz

ROZMIAR	PRZYKŁAD	MOD	ROZMIAR	PRZYKŁAD	MOD
Kolosalny	Szerszy bok stodoły	-8	Mały	Krzesiśo	+1
Olbrzymi	Węższy bok stodoły	-4	Malutki	Księga	+2
Wielki	Wóz	-2	Drobny	Zwój	+4
Duży	Duże drzwi	-1	Filigranowy	Fiolka z eliksirem	+8

Uderzenie w broń (PG str. 136)

- Atakująca broń może być nie więcej niż jedną kategorię rozmiaru mniejsza niż oręż atakowany; ta czynność prowokuje broniącego się do Ataku Okazyjnego; atakujący i broniący wykonują przeciwstawne testy ataku, jeżeli wygra atakujący, broń broniącego się jest trafiana

BRON	TRWAŁOŚĆ	PW	BRON	TRWAŁOŚĆ	PW
Malutkie ostrze	10	1	Duża broń z trzonkiem	5	10
Małe Ostrze	10	2	Wielka maczuga	5	60
Średnie Ostrze	10	5	Puklerz (M)	10	5
Duże Ostrze	10	10	Mała drewniana tarcza (Ś)	5	10
Mała broń					
o metalowym trzonku	10	10	Mała stalowa tarcza (Ś)	10	10
Średnia broń					
o metalowym trzonku	10	25	Duża drewniana tarcza (D)	5	15
Mała broń z trzonkiem	5	2	Duża stalowa tarcza (D)	10	20
Średnia broń z trzonkiem	5	5	Pawęż (W)	5	20

Przewracanie (PG str.139)

- Możesz próbować przewrócić tylko przeciwnika, który jest maksymalnie o jedną kategorię większy od ciebie
- Przeprowadzasz dotykowy atak wręcz
- Jeżeli ci się powiedzie, wykonuje się sporny test Siły atakującego przeciw Siły/Zręczności (w zależności który atrybut jest większy) broniącego (+/-4 za każdą kategorię rozmiaru powyżej/poniżej wzrostu średniego); broniący jeżeli posiada więcej niż 2 nogi lub stoi w wyjątkowo stabilny sposób, posiada premię +4
- Jeżeli wygrasz, przeciwnik jest przewrócony; jeżeli przegrasz, przeciwnik może próbować Przewrócić ciebie

Zwarcie (PG str.137)

- Test Zwarcia = Bazowa premia do ataku + modyfikator z Siły + specjalny modyfikator rozmiaru
- Specjalny modyfikator rozmiaru: kolosalny +16, olbrzymi +12, wielki +8, duży +4, średni +0, mały -4, malutki -8, drobny -12, filigranowy -16
- Zwarcie jest dotykowym atakiem wręcz
- Prowokujesz Okazyjny Atak ze strony broniącego się; jeżeli Okazyjny Atak wyrządza ci jakieś obrażenia, nie udaje ci się zacząć zwarcia
- Jeżeli ci się powiedzie, atakujący i broniący wykonują sporne testy Zwarcia
- Jeżeli wygrasz sporny test Zwarcia, wkraczasz w przestrzeń wroga (prowokujesz ataki okazyjne u innych przeciwników)
- Możesz przyłączyć się do zwarcia, nie powodując Ataku Okazyjnego u przeciwnika i automatycznie wykonujesz pierwszy test Zwarcia
- Jeżeli jesteś w Zwarcu, możesz wykonać sporny test zwarcia jako atak; jeżeli ci się powiedzie, masz do wyboru:
 - Zadać obrażenia przeciwnikowi (uderzenie bez broni)
 - Możesz chwycić przeciwnika, lub wyzwolić z chwytu przeciwnika swojego sojusznika
 - Możesz uciec
- Będąc w zwarcu można atakować lekką bronią
- Wyzwalanie się vs. Zwarcie – możesz wykonać ten test jako akcję standardową, jeżeli się uwolnisz ze Zwarcia, możesz się też poruszyć w tej rundzie

Odegnanie Nieumarłych (PG str. 139)

- Zasięg: 18 metrów, nie działa na nieumarłych schowanych za całkowitą osłoną
 - Rzuć k20 + modyfikator Charyzmy, tabela poniżej pokazuje maksymalną liczbę KW jaką możesz odegnąć
- | WYNIK TESTU | MAX KW | WYNIK TESTU | MAX KW |
|-------------|-------------------|---------------|-------------------|
| 0 lub mniej | Poziom kapłana -4 | 13-15 | Poziom kapłana +1 |
| 1-3 | Poziom kapłana -3 | 16-18 | Poziom kapłana +2 |
| 4-6 | Poziom kapłana -2 | 19-21 | Poziom kapłana +3 |
| 7-9 | Poziom kapłana -1 | 22 lub więcej | Poziom kapłana +4 |
| 10-12 | Poziom kapłana | | |
- Rzuć 2k6 + poziom kapłana + modyfikator Charyzmy; określasz w ten sposób ile łącznie KW nieumarłych możesz odegnąć
 - Jeżeli poziom kapłana jest dwa razy większy od KW nieumarłego, ten jest niszczone
 - Odegnani nieumarli uciekają z maksymalną szybkością przez 10 rund, jeżeli nie mogą uciec, kulą się (+2 do testu ataku przeciwko nieumarłym)
 - Na nieumarłego przestaje działać odegnanie, jeżeli kapłan zbliży się do niego bliżej niż 3 metry
 - Żli kapłani zamiast odpędzać, karząc nieumarłych (kulą się) a zamiast je niszczyć, przejmują nad nimi kontrolę

Ściąga gracza jest integralną częścią Zasłonki Gracza.
Więcej informacji o produktach Portalu do gier d20 znajdziecie na stronie:
www.rpg-portal.pl



Wreszcie ktoś pomyślał o graczach! Nie bez dumy orzekam, że to my wpadliśmy na ten świetny pomysł! To my pomyśleliśmy o graczach. Cóż, sami jesteśmy graczami. No i często o sobie rozmyślamy... No dobra, bez przeciągania – czas wyjaśnić co kupieś!

Zasłonka

Najważniejszy element! Jak widzisz ma wystarczające rozmiary byś skrył się za nią gdy oklamujesz MP, a masz kłopoty z zachowaniem kamiennej twarzy. Zasłonka pozwala także zjadać kanapki w tajemnicy przed innymi graczami. Za zasłonką możesz ukryć kilka różnych kart postaci, które będziesz wyciągał w razie określonej potrzeby. Generalnie Zasłonka zasłania i to jest jej olbrzymi plus!

W górnej części zasłonki znajdują się „transparenty”, które należy wyciąć. Dzięki nim możesz deklarować różne, najważniejsze na sesji akcje, nie wypowiadając przy tym słowa! Możesz pokazać odpowiedni transparent MP, tak by inni gracze go nie widzieli, np. „Przeszukuję go” i wszystko jasne! Takich transparentów jak widzisz jest sześć (trzy dwustronne).

Front Zasłonki to informacje dla uczestników zabawy. Masz tam miejsce, by wpisać współgraczom dlaczego cię lubią, jest też miejsce na wpisanie imienia bohatera wszystkich informacji, które MP powinien pamiętać o Twojej postaci!

Strona wewnętrzna Zasłonki to jest dopiero obłęd! Masa rad i uwag, wiele cennych wskazówek jak przetrwać na sesji. Jest też miejsce do wpisywania informacji statystycznych, takich jak ilość pokonanych wrogów, czy ilość wskrzeszeń,

które zaliczyła twoja postać! Jest też miejsce na notowanie tego ile razy okantowałeś MP!

Księga bohatera

Księga bohatera to jeden z niewielu poważnych elementów Zasłonki! Na szesnastu stronach znajduje się rozwinięta karta postaci, na której możesz zmieścić wszystkie ważne informacje. Taka karta będzie towarzyszyć ci przez całą długą kampanię, a po jej zakończeniu będziesz miał gdzie zaglądać i co wspominać.

Dyplomy

No ba! Dyplomów nie mogło zabraknąć. Mamy więc tu Dyplom Uznania dla MP, który należy wręczyć Mistrzowi Podziemi jeszcze przed sesją. Lepiej to zrobić zanim schrzani przycię, nie będzie przynajmniej wyglądać fałszywie.

Drugi dyplom to Dyplom Uczciwości Gracza, w którym wpiszesz swoje imię i będziesz mógł go pokazywać zawsze wtedy, gdy MP oskarży Cię o oszukiwanie na kościach. Dyplom rozwieje wszelkie wątpliwości!

Ściaga gracza

Te dwie strony to wypis wszystkich najważniejszych tabel i informacji z Podręcznika Gracza! Podobny spis w wersji angielskiej jest prawdziwym hitem wśród amerykańskich graczy – teraz i Polacy mają swoją ściągę. Ściąga świetnie kombosuje się z Zasłonką przez co można bezpiecznie ściągać na sesji!

Lista czarów

I wreszcie pełna lista czarów w wersji angielskiej i polskiej. Dzięki temu każdy, kto gra na polskich zasadach, a kupi angielski dodatek nie będzie czuł się zagubiony widząc angielskie nazwy bowiem dzięki naszej liście z łatwością odnajdzie polskie odpowiedniki.

No dobra, kto powie, że nie jesteśmy świetni?! Kto powie, że Zasłonka gracza to nie jest rewelacyjny produkt?! No kto?!

Hej, gracze z całej Polski! Do ataku! Teraz jesteście gotowi do walki z przeciwnościami losu i złośliwymi MP!

Zasłonka Gracza

Autorzy:

Ignacy Trzewiczek, Michał Soltysiak,
Michał Oracz

Projekt logo: Tomasz Jędruszek

Projekt graficzny: Michał Oracz

Druk: Drukarnia Waldemara Wilińskiego

ul. Chopina 6; 44-100 Gliwice

Wydawnictwo PORTAL

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel. (0-32) 331 67 21

www.rpg-portal.pl

portal@rpg-portal.pl

Gliwice 2002

Cena 15pln



Open Gaming Licence – Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0a

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards“). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i /lub znaków towarowych, którzy przyczyniają się do Otwartej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane, lub zamienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, leasing, sprzedaż, wyemitowanie, publiczne odtworzenie, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury do takiego stopnia do którego zawartość nie zawiera się w Tożsamości Produktu i jest rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączając z tego Tożsamość Produktu. (e) „Tożsamość Produktu” oznacza produkt lub całą linię produktów ich nazwy, logo i znaki je identyfikujące, włączając w to opakowanie, artefakty, stworzenia, opowieści, scenariusze, fabule, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, język, sztukę, symbole, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, pozy, pomysły, schematy i grafikę, zdjęcia inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroku, osobowości, drużyny, osobistości, przyzwyyczajenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwartej Licencji na Gry. (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wniesionych przez Udzielającego do Otwartej Licencji na Gry. (g) „Użytek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytworzenie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry. (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjodawcę w rozumieniu tej umowy.
2. Licencja: ta Licencja dotyczy każdej Otwartej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwartej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień tej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na tej Licencji.
3. Oferta i Akceptacja: Używanie Otwartej Zawartości Gry wskazuje na zaakceptowanie warunków niniejszej Licencji.
4. Zapewnieni i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnosiwiatową, wolną od tantiemów, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.
5. Wskazanie Autorstwa Wkładu: Jeżeli wnosisz oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry oznaczasz, że Twój Wkład jest Twoim wytworem i/lub masz odpowiednie prawa do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.
6. Nota o Prawach Autorskich Licencji: Jesteś zobowiązany uaktualniać NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej otwartej Zawartości Gry, którą kopiujesz, modyfikujesz lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.
7. Użytek Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nie Używania Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znaków Towarowego lub Znaków Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści z i do Tożsamości Produktu.
8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaka część pracy, przez siebie dystrybuowanej, jest Otwartą Zawartością Gry.
9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub ich określone Agenci, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdą autoryzowaną wersję tej Licencji do kopiowania, modyfikowania i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.
10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwartej Zawartości Gry, którą Dystrybuujesz.
11. Użycie Danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udzielających do reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne zezwolenie do Udzielającego.
12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub, rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to tyczy.
13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od wykazania naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.
14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych do zastosowania.
15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

„d20 System” i logo „d20 System” są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast.

Ich użycie zgodne jest z warunkami d20 License. Kopia tej licencji znajduje się na www.wizards.com.

Dungeons & Dragons® i Wizards of the Coast® są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast i użyto ich za zezwoleniem.

DYPLOM UZNANIOWY

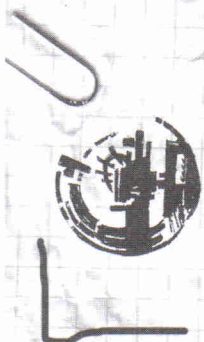
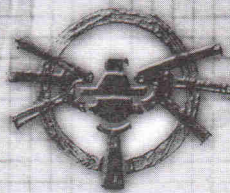
Dla wspaniałego Mistrza Podziemi:

za:

- wspaniałą opowieść
- wciągającą intrygę
- niesamowitą narrację
- sympatię dla postaci graczy
- sprawiedliwość
- poczucie humoru

wdzięczni gracze

"Jesteś debeściak"



DYPLOM
UCZCIWOŚCI

GRACZ

.....

NIGDY
NIE OSZUKUJE
NA KOŚCIACH

GRA-
TULU-
JEMY!!!

KOMISJA
BAZANIA
UCZCIWOŚCI
W GRACI
RPG,
BICEWNYCH
KARCIAŃYCH
HAZARDOWYCH

Acid Fog	Kwaśna Mgła	Curse Water	Przekleście Wody	Forcecage	Klatka Mocy
Aid	Wspomożenie	Dancing Lights	Tańczące Świata	Foresight	Przezorność
Air Walk	Stąpienie w Powietrzu	Darkness	Ciemność	Freedom of Movement	Swoboda Ruchu
Alarm	Alarm	Darkvision	Widzenie w Ciemnościach	Freedom	Wolność
Alter Self	Przekształcenie Siebie	Daylight	Światło Dnia	Gaseous Form	Stan Lotny
Analyze Dweomer	Analiza Dweomeru	Daze	Oszalolenie	Gate	Brama
Animal Friendship	Zwierzęca Przyjaźń	Death Knell	Ostatnie Tchnienie	Geas/Quest	Geas/Poszukiwanie
Animal Growth	Wzrastanie Zwierzęcia	Death ward	Odpędzenie Śmierci	Gentle Repose	Spowolniony Rozkład
Animal Messenger	Zwierzęce Posłaniec	Deathwatch	Obserwacja Śmierci	Ghost Sound	Widmowy Odgłos
Animal Shapes	Zwierzęce Kształty	Deeper Darkness	Głębsza Ciemność	Ghoul Touch	Dofyk Ghoula
Animal Trance	Zwierzęcy Trans	Delay Poison	Opóźnienie Trucizny	Giant Vermin	Gigantyczne Robactwo
Animate Dead	Ożywienie Umarłego	Delayed Blast Fireball	Kula Ognista z Opóźnionym Zapłonem	Glitterdust	Skrzący Pył
Animate Objects	Ożywienie Przedmiotu	Demand	Ządanie	Globe of Invulnerability	Kula Niewrażliwości
Animate Rope	Ożywienie Liny	Desecrate	Profanacja	Glyph of Warding	Glif Strzeżenia
Antilife Shield	Oslona Antywitalności	Destruction	Zniszczenie	Goodberry	Błogosławiona Jagoda
Antimagic Field	Pole Antymagii	Detect Animals or Plants	Wykrycie Zwierząt lub Roślin	Grease	Tłuszcz
Antipathy	Antypatia	Detect Chaos	Wykrycie Chaosu	Greater Command	Większy Rozkaz
Antiplant Shell	Oslona Antyroślinna	Detect Evil	Wykrycie Zła	Greater Dispelling	Większe Rozproszenie
Arcane Eye	Tajemne Oko	Detect Good	Wykrycie Dobra	Greater Glyph of Warding	Większy Glif Strażnicy
Arcane Lock	Tajemny Zamek	Detect Law	Wykrycie Prawa	Greater Magic Fang	Większy Magiczny Kiel
Arcane Mark	Tajemny Znak	Detect Magic	Wykrycie Magii	Greater Magic Weapon	Większa Magiczna Broń
Astral Projection	Projekcja Astralna	Detect Poison	Wykrycie Trucizny	Greater Planar Ally	Większy Planarny Sojusznik
Atonement	Pokuta	Detect Scrying	Wykrycie Wróżenia	Greater Planar Binding	Większe Planarne Wiązanie
Augury	Przepowiednia	Detect Secret Doors	Wykrycie Sekretnych Drzwi	Greater Restoration	Większe Odnowienie
Awaken	Przebudzenie	Detect Snares and Pits	Wykrycie Śiękających i Jam	Greater Scrying	Większe Wróżenie
Bane	Plaga	Detect Thoughts	Wykrycie Myśli	Greater Shadow Conjuration	Większe Cieniste Przywołanie
Banishment	Wygnanie	Detect Undead	Wykrycie Nieumarłego	Greater Shadow Evocation	Większe Cieniste Wywołanie
Barkskin	Korowa Skóra	Dictum	Sentencja	Guards and Wards	Oslony i Zabezpieczenie
Bestow Curse	Obłożenie Klętwą	Dimension Door	Wymiarowe Drzwi	Guidance	Przewodnictwo
Bigby's Clenched Hand	Zaciśnięta Dłoń Bigbyego	Dimensional Anchor	Wymiarowa Kotwica	Gust of Wind	Podmuch Wiatru
Bigby's Crushing Hand	Miażdżąca Dłoń Bigbyego	Diminish Plants	Zmniejszanie Roślin	Hallow	Poswięcenie
Bigby's Forceful Hand	Mocarna Dłoń Bigbyego	Discern Lies	Wykrycie Kłamstwa	Hallucinatory Terrain	Halucynatoryjny Teren
Bigby's Grasping Hand	Chwytająca Dłoń Bigbyego	Discern Location	Wykrycie Położenia	Half Undead	Zatrzymanie Nieumarłego
Bigby's Interposing Hand	Rozdzielająca Dłoń Bigbyego	Disintegrate	Dezintegracja	Harm	Krzywda
Binding	Związanie	Dismissal	Odesłanie	Haste	Przyspieszenie
Blade Barrier	Bariera z Ostrzy	Dispel Chaos	Rozproszenie Chaosu	Heal Mount	Uzdrowienie Wierzchowca
Blasphemy	Bluznierstwo	Dispel Evil	Rozproszenie Zła	Heal	Uzdrowienie
Bless	Błogosławieństwo	Dispel Good	Rozproszenie Dobra	Healing Circle	Krąg Lecznicy
Bless Water	Pobłogosławienie Wody	Dispel Law	Rozproszenie Prawa	Heaf Metal	Rozgrzanie Metalu
Bless Weapon	Pobłogosławienie Broni	Dispel Magic	Rozproszenie Magii	Helping Hand	Pomocna Dłoń
Blindness/Deafness	Slepota/Głuchota	Displacement	Przemieszczenie	Heroes Feast	Uczta Bohaterów
Blink	Migotanie	Disrupt Undead	Przeszkodzenie Nieumarłemu	Hold Animal	Wstrzymanie Zwierzęcia
Blur	Zamazanie	Divination	Wiarzyczenie	Hold Monster	Wstrzymanie Potwora
Break Enchantment	Przelamanie Zaklęcia	Divine Favor	Boskie Względy	Hold Person	Wstrzymanie Osoby
Bull's Strength	Bycza Siła	Divine Power	Boska Moc	Hold Portal	Wstrzymanie Portalu
Burning Hands	Płonące Dłonie	Dominant Animal	Dominacja nad Zwierzęciem	Holy Aura	Święta Aura
Call Lighting	Przywołanie Błyskawicy	Dominant Monster	Dominacja nad Potworem	Holy Smite	Święte Porażenie
Calm Animals	Uspokojenie Zwierzęcia	Dominant Person	Dominacja nad Osobą	Holy Sword	Święty Miecz
Calm Emotions	Uspokojenie Emocji	Doom	Zagłada	Holy Word	Święte Słowo
Cat's Grace	Kocia Gracja	Drawmij's Instant Summons	Natychmiastowe Przywołanie Drawmija	Horrid Wilting	Ohydne Uśchyanie
Cause Fear	Powodowanie Strachu	Dream	Sen	Hypnotic Pattern	Hipnotyczny Wzór
Chain Lighting	łańcuch Błyskawicy	Earthquake	Trzęsienie Ziemi	Hypnotism	Hipnoza
Change Self	Zmiana Siebie	Elemental Swarm	Rój Żywiłaków	Ice Storm	Burza Lodowa
Changestaff	Przeobrażenie Laski	Emotion	Emocja	Identify	Identyfikacja
Chaos Hammer	Młot Chaosu	Endurance	Wytrzymałość	Illusory Script	Iluzoryczny Skrypt
Charm Monster	Zauroczenie Potwora	Endure Elements	Wytrzymałość Żywiłowa	Illusory Wall	Iluzoryczna Ściana
Charm Person or Animal	Zauroczenie Osoby lub Zwierzęcia	Energy Drain	Wysysanie Energii	Imbue with Spell Ability	Napetnienie Zdolnością Czarową
Charm Person	Zauroczenie Osoby	Elevation	Wyczerpanie	Implosion	Implozja
Chill Metal	Oziębienie Metalu	Enlarge	Powiększenie	Imprisonment	Uwięzienie
Chill Touch	Oziębły Dofyk	Entangle	Oplątanie	Improved Invisibility	Zwiększona Niewidzialność
Circle of Death	Krąg Śmierci	Enthrall	Zachwył	Incendiary Cloud	Zapalająca Chmura
Circle of Doom	Krąg Zagłady	Entropic Shield	Tarcza Entropii	Inflct Critical Wounds	Zadawanie Krytycznych Ran
Clairaudience/Clairvoyance	Jasnosłyszenie/Jasnowidzenie	Erase	Wymazywanie	Inflct Light Wounds	Zadawanie Lekkich Ran
Cloak of Chaos	Płaszcz Chaosu	Ethereal Jaunt	Eteryjny Spacer	Inflct Minor Wounds	Zadawanie Drobnych Ran
Clone	Klon	Etherealness	Eteryjność	Inflct Moderate Wounds	Zadawanie Średnich Ran
Cloudkill	Zabójcza Chmura	Evard's Black Tentacles	Czarne Macki Evarda	Inflct Serious Wounds	Zadawanie Poważnych Ran
Color Spray	Deszcz Kolorów	Expeditious Retreat	Szybki Odwrót	Insanity	Obłęd
Command Plants	Rozkazywanie Roślinom	Explosive Runes	Wybuchowe Runy	Insect Plague	Plaga Insektów
Command	Rozkaz	Eyebite	Kąśliwy Wzrok	Invisibility	Niewidzialność
Commune	Obcowanie	Fabricate	Wytwarzanie	Invisibility Purge	Wyczyszczenie Niewidzialności
Commune with Nature	Obcowanie z Naturą	Faerie Fire	Ogień Faerie	Invisibility Sphere	Kula Niewidzialności
Comprehend Language	Rozumienie Języków	False Vision	Falszywy Obraz	Invisibility to Animals	Niewidzialność dla Zwierząt
Cone of Cold	Stożek Zimna	Fear	Strach	Invisibility to Undead	Niewidzialność dla Umarłych
Confusion	Zakłopotanie	Feather Fall	Spadanie jak Piórko	Iron Body	Żelazne Ciało
Consecrate	Konsekracja	Feeblemind	Oslabienie Umysłu	Ironwood	Żelazne Drewno
Contact Other Plane	Kontakt z Innym Planem	Find the Path	Znalezienie Ścieżki	Jump	Skok
Contagion	Zakażenie	Find Traps	Znalezienie Pułapek	Keen Edge	Ostra Krawędź
Contingency	Ewentualność	Finger of Death	Palec Śmierci	Knock	Kolatką
Continual Fire	Nieustający Ogień	Fire Seeds	Ogniste Nasiona	Know Direction	Znajomość Kierunku
Control Plants	Kontrolowanie Roślin	Fire Shield	Ognista Tarcza	Legend Lore	Wiedza o Legendach
Control Undead	Kontrolowanie Nieumarłych	Fire Storm	Ognista Burza	Leomund's Secret Chest	Sekretny Kufer Leomunda
Control Water	Kontrolowanie Wody	Fire Trap	Ognista Pułapka	Leomund's Secure	Bezpieczne Schronienie Leomunda
Control Weather	Kontrolowanie Pogody	Fireball	Kula Ognista	Shelter	Bezpieczne Schronienie Leomunda
Control Winds	Kontrolowanie Wiatrów	Flame Arrow	Ognista Strzała	Leomund's Tiny Hut	Mała Chatka Leomunda
Create Food and Water	Stworzenie Żywności i Jedzenia	Flame Blade	Ogniste Ostrze	Leomund's Trap	Pułapka Leomunda
Create Greater Undead	Stworzenie Większego Nieumarłego	Flame Strike	Ogniste Uderzenie	Lesser Geas	Mniejszy Geas
Create Undead	Stworzenie Nieumarłego	Flaming Sphere	Ognista Kula	Lesser Planar Ally	Mniejszy Planarny Sojusznik
Create Water	Stworzenie Wody	Flare	Raca	Lesser Planar Binding	Mniejsze Planarne Wiązanie
Creeping Doom	Pełzająca Zagłada	Flesh to Stone	Ciało w kamień	Lesser Restoration	Mniejsze Odnowienie
Cure Critical Wounds	Leczenie Krytycznych Ran	Fog Cloud	Chmura Mgły	Levitate	Lewitacja
Cure Light Wounds	Leczenie Lekkich Ran	Forbiddance	Zakaz	Light	Światło
Cure Minor Wounds	Leczenie Drobnych Ran			Lighting Bolt	Błyskawica
Cure Moderate Wounds	Leczenie Średnich Ran			Limited Wish	Ograniczone Życzenie
Cure Serious Wounds	Leczenie Poważnych Ran			Liveoak	Żywodąb
				Locate Creature	Zlokalizowanie Stworzenia

Locate Object Zlokalizowanie Przedmiotu
Mage Armor Zbroja Maga
Mage Hand Dłoń Maga
Magic Circle against Chaos Magiczny Krąg przeciw Chaosowi
Magic Circle against Evil Magiczny Krąg przeciw Złu
Magic Circle against Good Good Magiczny Krąg przeciw Dobru
Magic Circle against Law Magiczny Krąg przeciw Prawu
Magic Fang Magiczny Kieł
Magic Jar Magiczny Słój
Magic Missile Magiczny Pocisk
Magic Mouth Magiczne Usta
Magic Stone Magiczny Kamień
Magic Vestment Magiczny Ornat
Magic Weapon Magiczna Broń
Major Creation Większe Tworzenie
Major Image Większy Obraz
Make Whole Scalanie
Mark of Justice Znak Sprawiedliwości
Mass Charm Masowy Urok
Mass Haste Masowe Przyspieszenie
Mass Heal Masowe Uzdrawienie
Mass Invisibility Masowa Niewidzialność
Mass Suggestion Masowa Sugestia
Maze Labirynt
Meld into Stone Stopienie z Kamieniem
Melfs Acid Arrow Kwasowa Strzala Melfa
Mending Naprawa
Message Wiadomość
Meteor Swarm Rój Meteorów
Mind Blank Znieczulenie Umysłu
Mind Fog Zamglenie Umysłu
Minor Creation Mniejsze Tworzenie
Minor Globe of Invulnerability Mniejsza Kula
Minor Image Mniejszy Obraz
Miracle Cud
Mirage Arcana Miraż
Mirror Image Lustrzany Obraz
Misdirection Wprowadzenie w Błąd
Mislead Zmylenie Kierunku
Modify Memory Modyfikacja pamięci
Mordenkainens Disjunction Rozłączenie Mordenkainena
Mordenkainens Faithful Hound Wierny Ogór Mordenkainena
Mordenkainens Lucubration Elaborat Mordenkainena
Mordenkainens Magnificent Mansion Wspaniała Posiadłość Mordenkainena
Mordenkainens Sword Miecz Mordenkaina
Mount Wierchowiec
Move Earth Poruszenie Ziemi
Negative Energy Protection Ochrona przed Negatywną Energią
Neutralize Poison Neutralizacja Trucizny
Nightmare Koszmar
Nondefection Niewykrwalność
Nystul's Magical Aura Magiczna Aura Nystula
Nystul's Undetectable Aura Niewykrywalna Aura Nystula
Obscure Object Zaciemnienie Przedmiotu
Obscuring Mist Zaciemniająca Mgła
Open/Close Otwarcie/Zamknięcie
Orders Wrath Gniew Porządku
Otiluke's Freezing Sphere Zamrażająca Kula Otiluka
Otiluke's Resilient Sphere Sprężysta Kula Otiluka
Otiluke's Telekinetic Sphere Telekinetyczna Kula Otiluka
Otto's Irresistible Dance Nieodparty Taniec Otto
Pass without Trace Przejście bez Śladu
Passwall Przejście w Ścianie
Permanency Ciągłość
Permanent Image Ciągły Obraz
Persistent Image Nieustający Obraz
Phantasmal Killer Widmowy Zabójca
Phantom Steed Widmowy Rumak
Phase Door Fazy Drzwi
Planar Ally Planamy Sojusznik
Planar Binding Planame Wiązanie
Plane Shift Zamiana Planów
Plant Growth Wzrastanie Roślin
Poison Trucizna
Polymorph Any Object Polimorfowanie Dowolnego Obiektu
Polymorph Other Polimorfowanie Kogoś
Polymorph Self Polimorfowanie Siebie
Power Word, Blind Słowo Mocy: Ślepnij
Power Word, Kill Słowo Mocy: Giń
Power Word, Stun Słowo Mocy: Oszołomienie
Prayer Modlitwa
Prestidigitation Kuglarstwo
Prismatic Sphere Pryzmatyczna Kula
Prismatic Spray Pryzmatyczny Deszcz

Produce Flame Wytworzenie Płomienia
Programmed Image Zaprogramowany Obraz
Project Image Wyświetlony Obraz
Protection from Arrow Ochrona przed Strzałami
Protection from Chaos Ochrona przed Chaosem
Protection from Elements Ochrona przed żywiołami
Protection from Evil Ochrona przed Złem
Protection from Good Ochrona przed Dobrem
Protection from Law Ochrona przed Prawem
Protection from Spells Ochrona przed Czarami
Prying Eyes Wścibskie Oczy
Prismatic Wall Pryzmatyczna Ściana
Purify Food and Drink Oczyszczenie Jedzenia i Wody
Pyrotechnics Pirotechnika
Quench Zagaszenie
Rainbow Pattern Tęczowy Wzór
Raise Dead Przywołanie z Martwych
Random Action Akcja Losowa
Rary's Mnemonic Enhancer Usprawniacz
Rary's Telepathic Bond Telepatyczna Wiąz Raryego
Ray of Enfeeblement Promień Osłabienia
Ray of Frost Promień Mrozu
Read Magic Czytanie Magii
Reduce Pomniejszenie
Refuge Azyl
Regenerate Regeneracja
Reincarnate Reinkarnacja
Remove Blindness/Deafness Usunięcie Ślepoty/Głuchoty
Remove Curse Usunięcie Klątwy
Remove Disease Usunięcie Choroby
Remove Fear Usunięcie Strachu
Remove Paralysis Usunięcie Paraliżu
Repel Metal or Stone Odpychanie Metalu lub Drewna
Repel Vermin Odpychanie Robactwa
Repel Wood Odpychanie Drewna
Repulsion Wstręt
Resist Elements Odporność Żywiołowa
Resistance Odporność
Resurrection Wskrzeszenie
Restoration Odnowienie
Reverse Gravity Odwrócenie Grawitacji
Righteous Might Słuszną Potęgą
Rope Trick Szuczka z Liną
Rusting Grasp Rdzewiąjący Chwył
Sanctuary Schronienie
Scare Wystraszenie
Screen Ekran
Screaming Wrozenie
Sculpt Sound Wyrzeźbiony Dźwięk
Searing Light Piekące Światło
Secret Page Sekretna Strona
See Invisibility Dostrzeganie Niewidzialnego
Seeming Pozór
Sending Posłanie
Sepia Snake Sygill Wężowa Pieczęć Mocy w Sepii
Sequester Odseparowanie
Shades Cień
Shadow Conjuration Cieniste Przywołanie
Shadow Evocation Cieniste Wywołanie
Shadow Walk Chód Cieni
Shambler Gnilnik
Shapechange Zmiana Kształtu
Shatter Roztrzaskanie
Shield of Faith Tarcza Wiary
Shield of Law Tarcza Prawa
Shield Other Osłonięcie Kogoś
Shield Tarcza
Shillelagh Shillelagh
Shocking Grasp Wstrząsający Chwył
Shout Krzyk
Shring Item Skurczenie Przedmiotu
Silence Milczenie
Silent Image Niemy Obraz
Simulacrum Simulacrum
Slay Living Zabicie Żywego
Sleep Uśpienie
Sleet Storm Deszcz ze Śniegiem
Slow Spowolnienie
Snare Wnyki
Soften Earth and Stone Zmiękczenie Ziemi i Kamienia
Solid Fog Trwała Mgła
Soul Bind Uwięzienie Duszy
Sound Burst Snop Dźwięku
Speak with Animals Rozmawianie ze Zwierzętami
Speak with Dead Rozmawianie ze Zmarłymi
Speak with Plants Rozmawianie z Roślinami
Spectral Hand Widmowa Dłoń
Spell Immunity Niepodatność na Czar
Spell Resistance Odporność na Czary
Spell Turning Zawrócenie Czaru
Spellstaff Laska Czaru
Spider Climb Pajęczka Wspinaacza
Spike Growth Gąszcz Cieni

Spike Stone Cieniste Kamienie
Spiritual Weapon Broń Duchowa
Statue Statua
Status Status
Stinking Cloud Śmierząca Chmura
Stone Shape Kształtowanie Kamienia
Stone Tell Pogawędka z kamieniem
Stone to Flesh Kamień w Ciało
Stoneskin Kamienna Skóra
Storm of Vengeance Burza Zemsty
Suggestion Sugestia
Summon Monster I Wezwanie Potwora I
Summon Monster II Wezwanie Potwora II
Summon Monster III Wezwanie Potwora III
Summon Monster IV Wezwanie Potwora IV
Summon Monster IX Wezwanie Potwora IX
Summon Monster V Wezwanie Potwora V
Summon Monster VI Wezwanie Potwora VI
Summon Monster VII Wezwanie Potwora VII
Summon Monster VIII Wezwanie Potwora VIII
Summon Nature's Ally I Wezwanie Naturalnego Sojusznika I
Summon Nature's Ally II Wezwanie Naturalnego Sojusznika II
Summon Nature's Ally III Wezwanie Naturalnego Sojusznika III
Summon Nature's Ally IV Wezwanie Naturalnego Sojusznika IV
Summon Nature's Ally V Wezwanie Naturalnego Sojusznika V
Summon Nature's Ally VI Wezwanie Naturalnego Sojusznika VI
Summon Nature's Ally VII Wezwanie Naturalnego Sojusznika VII
Summon Nature's Ally VIII Wezwanie Naturalnego Sojusznika VIII
Summon Nature's Ally XI Wezwanie Naturalnego Sojusznika XI
Summon Swarm Wezwanie Roju
Sunbeam Promień Słońca
Sunburst Słoneczny Wybuch
Symbol Symbol
Sympathy Sympatia
Tasha's Hideous Laughter Ohydny Śmiech Tashy
Telekinesis Telekineza
Teleport Teleportacja
Teleport without Error Bez błędna Teleportacja
Teleportation Circle Teleportujący Krąg
Temporal Stasis Tymczasowy Zastój
Tensors Floating Disk Dryfujący Dysk Tensera
Tensors Transformation Transformacja Tensera
Time Stop Zatrzymanie Czasu
Tongues Języki
Transmute Metal to Wood Transmutacja Metalu w Drewno
Transmute Mud to Rock Transmutacja Błota w Skalę
Transmute Rock to Mud Transmutacja Skalę w Błoto
Transport via Plants Transport przez Rośliny
Trap the Soul Pochwylenie Duszy
Tree Shape Kształt Drzewa
Tree Stride Drzewny Krok
True Resurrection Prawdziwe Wskrzeszenie
True Seeing Prawdziwe Wzidzenie
True Strike Prawdziwe Uderzenie
Undetectable Alignment Niewykrywalny Charakter
Unhallow Przeklęcie
Unholy Blight Przeklęta Plaga
Unholy Aura Przeklęta Aura
Unseen Servant Niewidoczny Służący
Vampiric touch Wampiryczny Dotyk
Vanish Zniknięcie
Veil Zasłona
Ventriloquism Brzuchomówstwo
Virtue Cnota
Vision Wizja
Wall of Banshee Wycie Banshee
Wall of Fire Ściana Ognia
Wall of Force Ściana Mocy
Wall of Ice Ściana Lodu
Wall of Iron Ściana Żelaza
Wall of Stone Ściana Kamienia
Wall of Thorns Ściana Cierni
Warp Wood Wypaczenie Drewna
Water Breathing Oddychanie pod wodą
Water Walk Chodzenie po wodzie
Web Sieć
Weird Zjawisko
Whirlwind Trąba Powietrza
Whispering Wind Szepczący Wiatr
Wind Walk Powietrzny Spacer
Wind Wall Ściana Wiatru
Wish Życzenie
Wood Shape Kształtowanie Drewna
Word of Chaos Słowo Chaosu
Word of Recall Słowo Odwołania
Zone of Truth Sfera Prawdy