

SPIS TREŚCI

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

