

Spis treści

Wprowadzenie.....	4
Rozdział 1: Prowadzenie gry	5
Kim jest MP?.....	5
Określanie stylu gry.....	7
Przykład rozgrywki.....	8
Prowadzenie sesji.....	10
Rozdział 2: Wykorzystywanie zasad	19
Dodatkowe zasady ruchu.....	19
Ruch a siatka bitewna.....	19
Ruch w trzech wymiarach.....	20
Umykanie i pościg.....	20
Poruszanie się po polach.....	20
Rodzaje premii.....	21
Walka.....	21
Linia pola widzenia.....	21
Początek spotkania.....	21
W potyczkę angażują się nowe istoty.....	24
Aby wszystko przebiegało bez przeszkód.....	24
Akcje w walce.....	24
Testy ataku.....	26
Obrażenia.....	26
Efekt zmiany rozmiaru broni.....	28
Broń spryskująca.....	28
Czary obszarowe.....	28
Ogromne i niewielkie istoty w walce.....	29
Testy umiejętności i atrybutów.....	30
Rzuty obronne.....	33
Rozgrywanie magii.....	34
Opisy efektów czarów.....	34
Jak radzić sobie z efektami poznania.....	34
Tworzenie nowych czarów.....	35
Nagrody.....	36
Nagradzanie doświadczeniem.....	36
Karanie utratą doświadczenia.....	41
Śmierć bohatera.....	41
Tworzenie nowego bohatera.....	42
Rozdział 3: Przygody	43
Motywacja.....	43
Struktura.....	44
Przygody związane z miejscem.....	46
Przygody związane z wydarzeniem.....	47
Koniec (?).....	48
Spotkania.....	48
Dopasowane do postaci czy niezależne.....	48
Skale Wyzwania oraz Poziomy Spotkań.....	48
Trudność.....	49
Potężniejsze potwory.....	50
Miejsce.....	50
Nagrody a zachowanie.....	50
Skarby.....	51
Łączenie przygód.....	56
Pomiędzy przygodami.....	57
Lochy.....	57
Wygląd lochu.....	58
Ściany.....	59
Drzwi.....	60
Pomieszczenia.....	62
Korytarze.....	63

Rozmaite detale.....	63
Zawalające się jaskinie (SW 8).....	66
Oświetlenie.....	67
Pułapki.....	67
Pułapki mechaniczne.....	67
Pułapki magiczne.....	67
Elementy pułapki.....	68
Przykłady pułapek.....	70
Skonstruowanie pułapki.....	74
Ekosystem lochu.....	76
Zwierzęta żyjące w lochach.....	76
Wędrownie potwory.....	77
Losowe tworzenie lochów.....	77
Poziom lochu.....	77
Mapa i legenda.....	77
Losowe spotkania w lochach.....	78
Przykład przygody.....	78
Piwnice opactwa.....	83
Statystyki potworów.....	84
Statystyki.....	85
Przygody w dziczy.....	86
Zgubienie się w dziczy.....	86
Lasy.....	87
Bagna.....	88
Wzgórza.....	88
Góry.....	89
Pustynie.....	90
Równiny.....	91
Wody.....	92
Pogoda.....	93
Losowe spotkania w dziczy.....	95
Przygody w miastach.....	98
Ograniczenie użycia broni i czarów.....	99
Miasta.....	99
Spotkania w mieście.....	101
Rozdział 4: Bohaterowie niezależni	103
Dowolny mieszkaniec świata.....	103
Klasy BN.....	107
Adept.....	107
Arystokrata.....	108
Fachowiec.....	108
Plebajusz.....	109
Zbrojny.....	109
Statystyki BN.....	110
Nastawienie BN.....	128
Wyposażanie BN w szczegóły.....	128
Rozdział 5: Kampanie	129
Przygotowywanie kampanii.....	129
Pielęgnowanie kampanii.....	130
Postacie i otaczający je świat.....	131
Wojna i inne nieszczęścia.....	133
Inne kwestie związane z kampanią.....	133
Światotworzenie.....	135
Budowa odmiennego świata.....	143
Przygody na innych planach.....	146
Opis planów.....	151
Tworzenie kosmologii.....	167
Rozdział 6: Bohaterowie	169
Wartości atrybutów.....	169
Rasy.....	170
Podrasy.....	170
Modyfikacja typowych ras.....	171
Zmiany poprzez dodawanie i odejmowanie właściwości.....	171

Ograniczenia klasy/rasy.....	171
Nowe rasy.....	171
Klasy.....	174
Modyfikacja klas postaci.....	174
Tworzenie nowych klas.....	175
Klasy prestiżowe.....	176
Arcymag.....	176
Czerwony Mag.....	177
Hierofant.....	179
Krasnoludzki obrońca.....	180
Magiczny rycerz.....	182
Mistrz wiedzy.....	182
Mistyczny łucznik.....	184
Mistyczny sztukmistrz.....	185
Obieżyświat.....	186
Rycerz ciemności.....	187
Skrytobójca.....	189
Smoczy potomek.....	191
Szermierz.....	193
Tancerz cieni.....	193
Taumaturg.....	195
Teurg.....	196
Tworzenie klas prestiżowych.....	197
Jak zwiększają się możliwości BG.....	197
Poznanie umiejętności i atutów.....	197
Nauka nowych czarów.....	198
Zdobywanie właściwości klasowych.....	198
Ogólne zawieszenie.....	198
Ustalone punkty wytrzymałości.....	198
Tworzenie postaci na poziomie powyżej 1.....	199
Specjalni kompani.....	199
Chowańce.....	200
Wierzchowce.....	204
Zwierzęcy towarzysze.....	205
Bohaterowie epicky.....	206
Rozdział 7: Przedmioty magiczne	211
Przedmioty magiczne w grze.....	212
Opisy przedmiotów magicznych.....	215
Pancerze.....	216
Broń.....	221
Eliksiry i olejki.....	229
Pierścienie.....	229
Berła.....	233
Zwoje.....	237
Laski.....	243
Różdżki.....	245
Cudowne przedmioty.....	246
Przedmioty inteligentne.....	268
Przedmioty przeklęte.....	271
Artefakty.....	276
Tworzenie przedmiotów magicznych.....	282
Przedmioty mistrzowsko wykonane.....	283
Specjalne materiały.....	283
Rozdział 8: Glosariusz	289
Specjalne zdolności.....	289
Skrócony opis stanów.....	300
Środowisko.....	302
Visual Aids	305
Indeks	317
Spis ramek.....	319
Spis numerowanych tabel.....	320